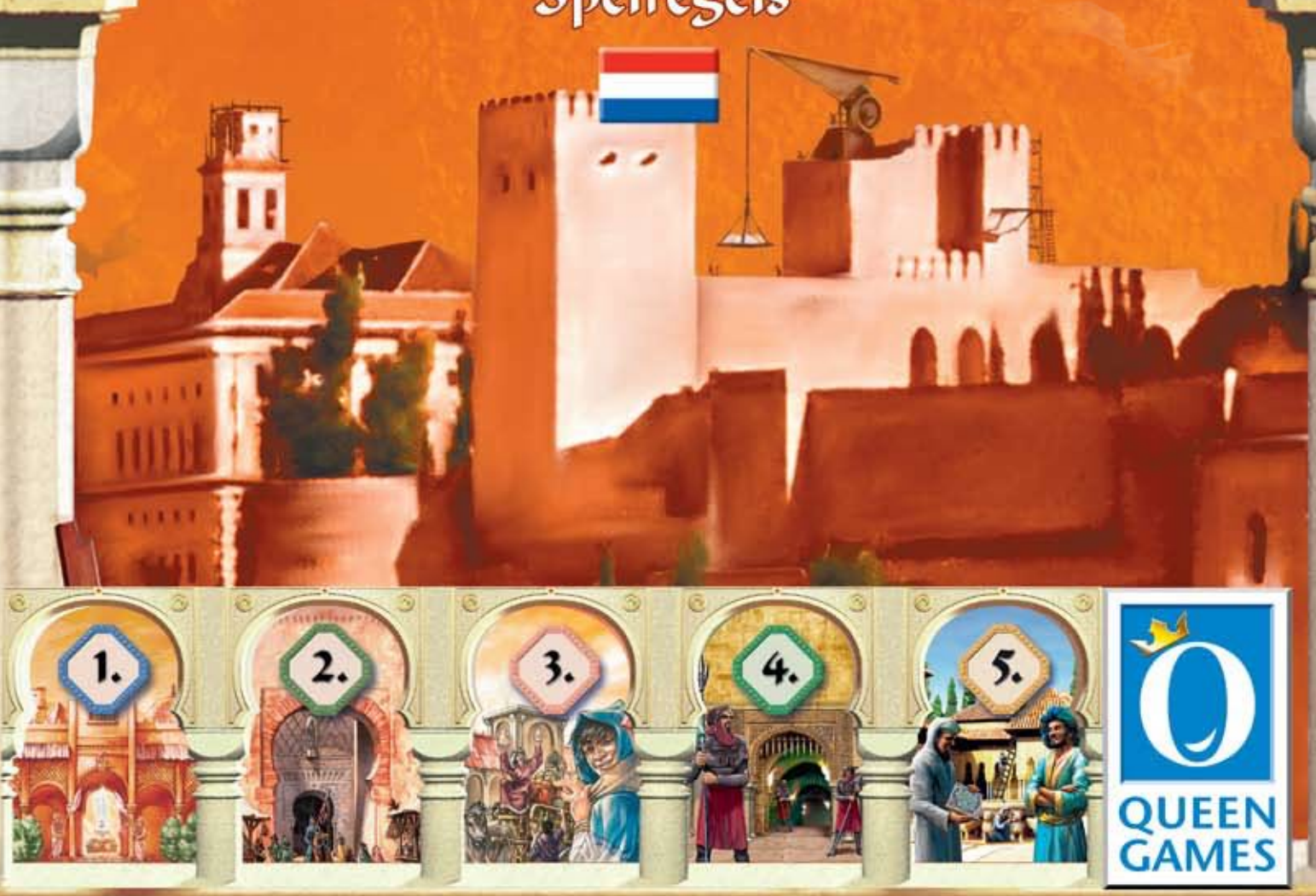
Dirk Henn

Spiel des Jahres 2003 KRITIKERPREIS

Alhambra

BigBox

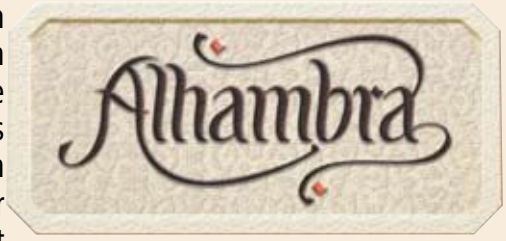
Spelregels



QUEEN GAMES

Een spel van Dirk Henn voor 2-6 personen

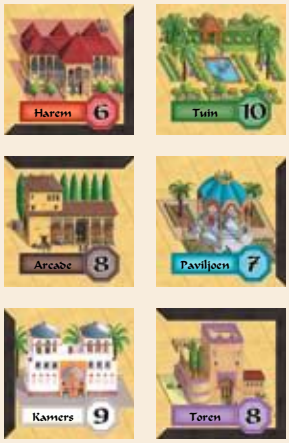
De beste bouwmeesters uit Europa en de Arabische landen willen graag hun bouwkunsten tonen. Stel het beste bouwteam samen en zorg dat er steeds voldoende passende valuta voorhanden is. Want of het nu om een steenhouwer uit het Noorden of een tuinman uit het Zuiden gaat, ze willen allemaal een gerechtigd loon en staan op de valuta uit hun land van herkomst. Met uw hulp worden torens opgericht en tuinen aangelegd, paviljoenen en Arcade gebouwd, harems en kamers ingericht. Wedijver mee met de bouw van het ALHAMBRA.



Spelmateriaal

- **6 startkaartjes** – tonen de beroemde Leeuwenbronnen

- **54 gebouwenkaartjes** – tonen 6 verschillende soorten gebouwen. Deze dienen als bouwdelen voor uw eigen Alhambra. Sommige tonen tot 3 stadsmuren

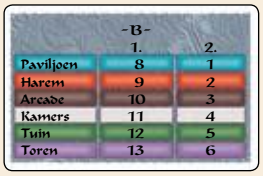


- **1 bouwwerf** – bevat 4 velden voor telkens 1 gebouwenkaartje. Ieder veld behoort tot een andere munteenheid.
- **1 scoretabel** – hierop worden de behaalde punten van de speler aangeduid, met behulp van …
- **12 pionnen** – één voor het telbord en één voor het startkaartje van iedere speler.
- **108 geldkaarten in 4 kleuren** – met deze worden bouwdelen voor een eigen Alhambra op de bouwwerf gekocht.

Geldkaarten in 4 verschillende kleuren: blauw, groen, oranje en geel met een waarde van 1 tot 9.

- **2 waarderingskaarten** – die ergens in het spel (in de stapel met de geldkaarten) opduiken.

-A-	1.
Paviljoen	1
Harem	2
Arcade	3
Kamers	4
Tuin	5
Toren	6



-B-	1.	2.
Paviljoen	8	1
Harem	9	2
Arcade	10	3
Kamers	11	4
Tuin	12	5
Toren	13	6

- **6 reservevelden** met puntenoverzichten
- **1 buidel**
- **1 spelregelboekje**

Doel van het spel

De speler die op het juiste moment – wanneer een waardering plaatsvindt – **de meeste gebouwenkaartjes** van een bepaalde soort in zijn Alhambra heeft ingebouwd, krijgt punten afhankelijk van het soort gebouw. Bovendien krijgt iedere speler punten voor **het langste stuk van zijn buitenmuur.**

Bij iedere overige waardering worden steeds meer punten verdeeld. Winnaar is de speler die op het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld.

Er zijn 6 verschillende soorten gebouwen. De tabel toont de prijzen van de gebouwen en hoeveel gebouwen van elk er zijn.

Prijs	Aantal	Symbool van de gebouwen
2-8	7x	Paviljoen
3-9	7x	Harem
4-10	9x	Arcade
5-11	9x	Kamers
6-12	11x	Tuin

Voorbereiding

- Iedere speler krijgt **1 startkaartje**, en legt dit voor zich neer op de tafel, en **2 pionnen** in de kleur naar keuze. Leg 1 pion op het startkaartje, leg de andere pion in de linkeronderhoek van de scoretabel.
- Vul de buidel met de 54 gebouwenkaartjes en schud de kaarten.
- Leg de **bouwwerf** in het midden van de tafel en de scoretabel op de rand van de tafel.
- Neem zonder te kijken **4 bouwdelen** uit de buidel en leg deze meteen in volgorde op de genummerde velden (van 1 tot 4) van de bouwwerf.

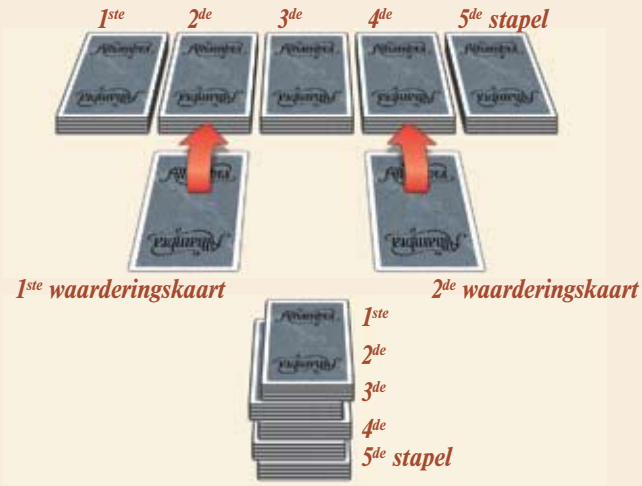
Iedere speler krijgt een **reserveveld met puntenoverzicht**, dat hij open voor zich op tafel legt. Het overzicht toont hoe vaak en welk soort gebouwen in het spel zijn en hoeveel punten met de gebouwen te verdienen zijn.

- Zoek uit de stapel geldkaarten de twee waarderingskaarten en leg deze apart; de rest van de kaarten wordt geschud.
- Iedere speler krijgt nu zijn startgeld. De ene na de andere geldkaart wordt van de stapel genomen en open voor de speler neergelegd, tot de **totale waarde 20** of meer bedraagt. Vervolgens krijgt de volgende speler zijn geld. Als iedere speler zijn geld heeft ontvangen, neemt iedere speler zijn geld in de hand. Vanaf nu blijft het geld dat iemand bezit, geheim.
- De speler met het **minst aantal kaarten** mag het spel starten, bij een gelijk aantal kaarten start de speler met het minste geld. Is er ook hier sprake van een gelijke stand, dan mag de jongste deelnemer met het spel beginnen.
- Leg aansluitend nog **4 geldkaarten open naast de bouwwerf**, in het midden van de tafel.
- De overige geldkaarten worden verdeeld in vijf ongeveer gelijke stapels. Bij de tweede stapel wordt de kaart "1ste waarderingskaart" toegevoegd. In de vierde stapel komt de kaart "2de waarderingskaart". Leg dan de stapels weer op elkaar: onderaan komt de vijfde stapel, daar bovenop de vierde, dan de derde, de tweede en helemaal bovenaan de eerste stapel. Leg dit pakket met de gegevens naar beneden naast het speelplan.

Startkaartje

Bouwwerf

Opmerking: zo wordt bereikt dat geen enkele speler geld met een waarde van meer dan 28 of minder dan 20 krijgt.



Opmerking: door deze speciale methode wordt bereikt dat beide waarderingskaarten noch te vroeg of te laat, noch te snel na elkaar in het spel opduiken

Spelverloop

Er wordt om de beurt in de richting van de wijzers van de klok gespeeld, te beginnen bij de startspeler. De speler die aan de beurt is, moet een keuze maken uit drie spelmogelijkheden.

- **Geld nemen**
- **Gebouwenkaartjes kopen en plaatsen**
- **Een eigen Alhambra bouwen**

Nadat de beurt om is, worden de geldkaarten en de gebouwenkaartjes aangevuld tot hun aantal weer op 4 is.

Geld nemen

Neem een **willekeurige geldkaart** van de 4 openliggende kaarten, of **meerdere geldkaarten, zolang de som niet groter is dan 5.**

Voorbeeld: u kunt de twee kaarten aan de linkerkant nemen, of één van de twee anderen.

Gebouwenkaartjes kopen en plaatsen

Kopen

U mag een **gebouwenkaartje** van de bouwwerf kopen. Hiervoor betaalt u **minstens de afgedrukte prijs** die staat aangegeven op de bouwwerf. **Maar let op, er is geen wisselgeld!**

Het betaalde geld vormt een stapel naast de bouwwerf.

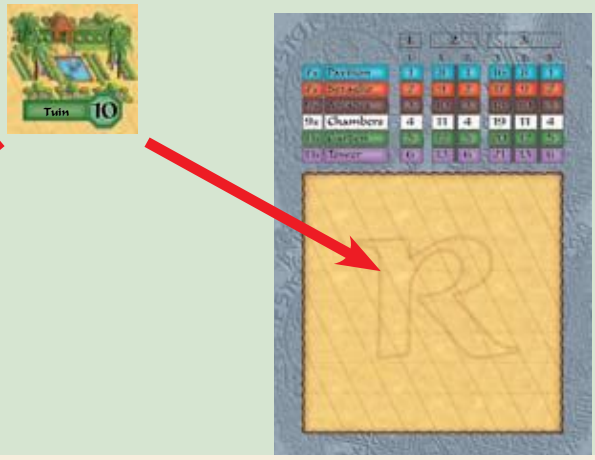
Kan u echter gepast betalen, dan bent u nog eens aan de beurt en mag u weer kiezen tussen de drie spelmogelijkheden.

Zolang u aan de beurt bent, worden de gebouwenkaartjes **niet verder aangevuld** op de bouwwerf, dat gebeurt pas op het **einde van uw beurt.**

Plaatsen

Het nieuwe gebouwenkaartje moet op het einde van de beurt nog worden geplaatst:
of u **bouwt uw Alhambra verder uit met dit kaartje** of u plaatst het kaartje in het **reserveveld**. Hier mag u een oneindig aantal gebouwenkaartjes neerleggen.

Voorbeeld:
U wil koste wat het kost een tuin in uw Alhambra. De beschikbare tuin kost 10 blauwe kaarten. U heeft twee blauwe kaarten in de hand en beslist dat u de tuin koopt. Omdat de totale som van de blauwe kaarten niet precies 10 bedraagt (maar 11), bent u niet meer aan de beurt; er is geen wisselgeld.

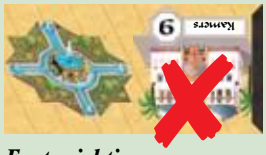


Regels voor de bouw van het Alhambra

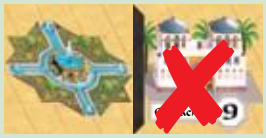
Voor de bouw van het Alhambra gelden de volgende bouwregels::

- Alle gebouwenkaartjes moeten in **dezelfde richting** liggen als het eigen startkaartje (d.w.z. alle daken wijzen steeds naar boven).
- Alleen **gelijke zijden mogen aan elkaar grenzen,** d.w.z. de zijden die elkaar raken, tonen beide een stadsmuur of niet.
- Ieder nieuw gebouwenkaartje moet "te voet" vanaf het startkaartje bereikbaar zijn, zonder dat daarbij een stadsmuur moet worden overgestoken of de kaartjes moeten worden verlaten.
- Ieder nieuw kaartje moet **met minstens één zijde** aan de Alhambra grenzen. (d.w.z. men mag niet "in een driehoek" bouwen).
- Er mogen geen **"gaten"** ontstaan (lege vakjes die aan alle vier kanten volledig dichtgebouwd zijn)..

Volgende combinaties zijn NIET toegestaan::

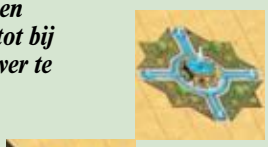


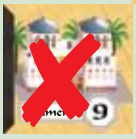
Foute richting.



Een zijde met stadsmuur komt tegen een zijde zonder stadsmuur.

"Voetgangersregel" overtreden: men geraakt niet van het startkaartje tot bij de toren, zonder een stadsmuur over te steken.





De gebouwenkaartjes raken elkaar niet met minstens één zijde aan.

Bij het plaatsen van deze gebouwenkaartje ontstaat een leeg vakje dat aan alle vier kanten volledig dichtgebouwd is.

Het verbouwen van het Alhambra

Voor het verbouwen van het Alhambra zijn er drie mogelijkheden:

- Een gebouwenkaartje van uw **reserveveld aan uw Alhambra vastbouwen.**
- Een deel van uw Alhambra **afbreken en in uw reserveveld** leggen.
- Een bouwdeel van het reserveveld tegen een deel van uw Alhambra **wisselen**. In dit geval moet het nieuwe gebouwenkaartje exact op de vrijgekomen plek in de Alhambra worden gelegd.

Ook na de verbouwingswerken moet het Alhambra volgens de bouwregels zijn opgebouwd. **Het startkaartje mag nooit verbouwd of verwijderd worden.**

Voorbeeld: U koopt een gebouwenkaartje en betaalt gepast, dan bent u nog eens aan de beurt.
U beslist nog een gebouwenkaartje te kopen en weer slaagt u erin het kunststuk gepast te betalen.
Dan bent u nog steeds aan de beurt, maar nu beslist u dat u uw Alhambra gaat verbouwen. Hierbij mag u een gebouwenkaartje uit uw Alhambra verwijderen en inruilen tegen een gebouwenkaartje uit uw reserveveld.
Hier eindigt uw beurt. U moet nu nog enkel uw net verworven gebouwenkaartje zo optimaal mogelijk aan uw Alhambra bouwen of in uw reserveveld leggen.

Einde van de beurt

De **verworven gebouwenkaartjes** worden **helemaal op het einde van de beurt** – dus ook na eventuele verbouwingsmaatregelen – in **willekeurige volgorde** in de Alhambra gebouwd of in het reserveveld gelegd.

Nadat uw beurt is verstreken, is de volgende speler aan de beurt. Nu worden de **geldkaarten en de ontbrekende gebouwenkaartjes** weer aangevuld tot iedere speler weer 4 kaarten bezit.

Als de stapel met de geldkaarten opgebruikt is, wordt de stapel met de afgelegde kaarten geschud en dit vormt een nieuwe bedekte stapel.

Voorbeeld: velden 2 en 4 werden leeggemaakt en worden in volgorde – eerst 2 en daarna 4 – weer opgevuld.

Puntenwaardering

In het spel zijn er in **totaal 3 puntenwaarderingen.** De eerste beide waarderingen vinden plaats als de passende kaart uit de stapel met de geldkaarten wordt getrokken. De derde en **laatste waardering vindt op het einde van het spel plaats.**

Als u een puntenkaart uit de stapel trekt, leg deze dan aan de kant (deze komt uit het spel) en vervang deze door een nieuwe geldkaart. Vóór de volgende speler aan de beurt is, vindt de puntenwaardering plaats.

Bij **iedere** waardering worden zowel punten voor de **meeste gebouwen,** alsook punten voor de **buitenmuren** van de Alhambra gegeven.

Punten voor het meest aantal gebouwen

Met ieder type gebouw is een verschillend aantal punten te verdienen. De hoeveelheid punten die een speler behaalt, is afhankelijk van het **meeste aantal gebouwen** dat hij bezit.

Wie de meeste gebouwen van een bepaald type bezit, krijgt het aantal punten voor de eerste plaats. Het aantal punten staat naast het type gebouw op de kaart **eerste waarderingskaart** aangegeven. Alleen de spelers met het **meeste aantal gebouwen** van één soort behalen punten, als de kaart 1ste waarderingskaart wordt blootgelegd.

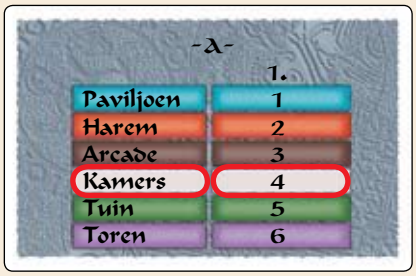
Bij de volgende waardering krijgen ook de spelers op de volgende plaatsen punten: Bij de tweede verdeling (vindt plaats als de kaart **2de waarderingskaart** wordt blootgelegd), **krijgen de spelers met de meeste en de tweede meeste bouwdelen van een bepaalde soort punten.**

Bezitten meerdere spelers evenveel gebouwen van een bepaalde soort, dan worden de **punten gedeeld.** Er wordt altijd naar beneden afgerond.

De 3de waardering vindt plaats op het einde van het spel; dan krijgt ook de speler met de derde meeste gebouwen punten, zoals hiernaast op het **puntenoverzicht van uw reserveveld** staat aangegeven.

Opgelet: bouwdelen die in uw reserveveld liggen, tellen bij de waardering NIET mee.

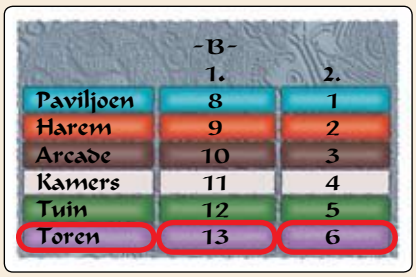
Opmerking: De prijs van een gebouw speelt bij de beoordeling geen rol, alleen het aantal! Het spreekt voor zich dat men minstens 1 bouwdeel moet bezitten om punten voor het type gebouw te verdienen



-A-	1.
Paviljoen	1
Harem	2
Arcade	3
Kamers	4
Tuin	5
Toren	6

Voorbeeld:

De speler met het meeste aantal kamers krijgt 4 punten.

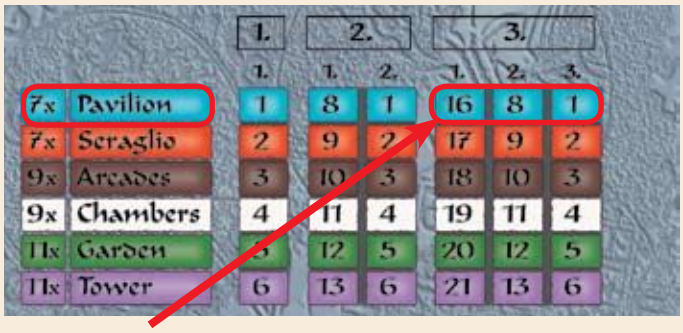


-B-	1.	2.
Paviljoen	8	1
Harem	9	2
Arcade	10	3
Kamers	11	4
Tuin	12	5
Toren	13	6

Voorbeeld:

De speler met het meeste aantal torens krijgt 13 punten. De speler met het tweede meeste aantal torens krijgt altijd nog 6 punten.

Voorbeeld: Kim en Nina hebben elk 4 torens. De punten voor de eerste en de tweede plaats worden verdeeld: 13 + 6 = 19 punten. Zowel Kim als Nina krijgen elk afgerond 9 punten.



		1.	2.		3.		
		1.	1.	2.	1.	2.	3.
7x	Pavilion	1	8	1	16	8	1
7x	Seraglio	2	9	2	17	9	2
9x	Arcades	3	10	3	18	10	3
9x	Chambers	4	11	4	19	11	4
11x	Garden	5	12	5	20	12	5
11x	Tower	6	13	6	21	13	6

Deze punten worden bij de 3de waardering verdeeld.

Voorbeeld: De speler met de meeste paviljoenen krijgt 16 punten. De speler met het tweede meeste aantal paviljoenen krijgt 8 punten. De speler met het derde meeste aantal paviljoenen krijgt 1 punt.

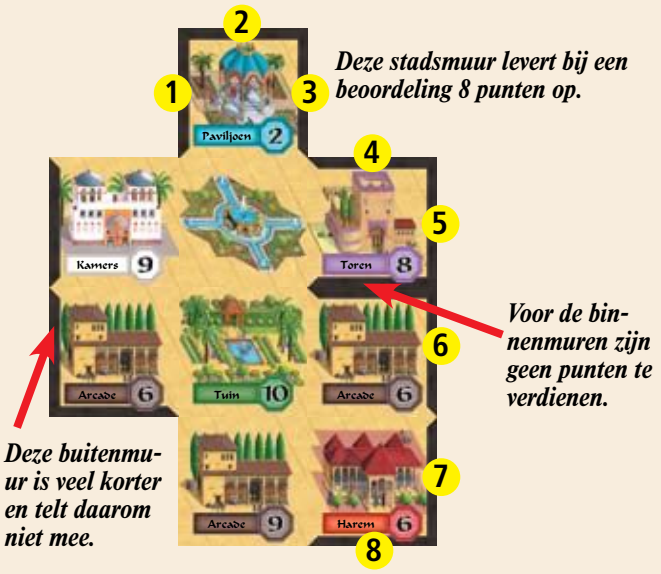
Punten voor de buitenmuren

Behalve punten voor het meest aantal gebouwen krijgt iedere speler ook punten voor het **langste samenhangende stuk buitenmuur.**

Ieder kaartje met aan de zijde **een stuk buitenmuur levert 1 punt op.**

Dubbele stadsmuren, dus binnenmuren, leveren geen punten op.

De punten die een speler verdient, worden op de scoretabel genoteerd. Iedere speler zet zijn pion net zoveel velden vooruit als het aantal punten dat hij heeft behaald.



Einde van het spel

Het spel eindigt als, – na de beurt van een speler – **de gebouwenkaartjes niet meer volledig kunnen worden aangevuld,** omdat deze opgebruikt zijn.

De **resterende kaartjes** op de bouwwerf worden aan de speler gegeven die van de desbetreffende kaartkleur **het meeste geld** bezit (de prijs van de gebouwen speelt hierbij geen rol meer). Bij een gelijke stand blijft het bouwdeel op de bouwwerf. Deze bouwdelen mogen nog – volgens de bouwregels – worden ingebouwd.

De speler die na de eindwaardering met zijn pion het verste op de scoretable ligt, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er twee winnaars.

Opmerking: De bouwwerf voor zover mogelijk opvullen.

Rules for playing with two players

De Alhambra-spelregels gelden met de volgende veranderingen:

Iedere geldkaart komt drie keer in het spel voor, **met eentje hiervan wordt gespeeld,** d.w.z. er wordt gespeeld met **72 geldkaarten.**

Er is een **derde ingebeelde speler.** We noemen hem simpelweg Dirk. Dirk **bouwt geen Alhambra, maar verzamelt gebouwenkaartjes.** Dirk is nooit aan de beurt.

Aan het **begin van het spel** worden **6 willekeurig getrokken bouwdelen** voor Dirk apart gelegd – goed zichtbaar voor beide spelers.

Bij waarderingen krijgt Dirk ook punten voor het meeste aantal gebouwen, voor een buitenmuur krijgt hij echter geen punten.

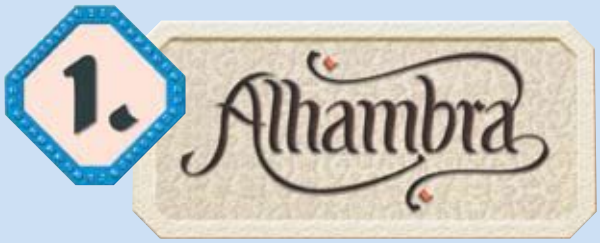
Meteen **na de eerste waardering krijgt Dirk 6 nieuwe kaartjes,** die eveneens willekeurig werden getrokken en die bij Dirks andere bouwdelen worden gelegd.

Na de **2de waardering** krijgt **Dirk nogmaals gebouwenkaartjes.** Dit keer niet noodzakelijk 6 stuks, maar **een derde – afgerond – van de overgebleven kaartjes in het buideltje.**

Voor de twee spelers verandert er slechts één enkele regel:

iedere keer wanneer u een bouwdeel koopt, mag u deze niet alleen aan uw Alhambra bouwen of op uw reserveveld leggen. U mag dit gebouwenkaartje ook aan Dirk schenken.

© Copyright 2003 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany



Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen apart of samen met het basisspel (Der Palast von Alhambra - Het paleis van Alhambra) te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spelmateriaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

De Gunst Van De Vizier

Met de spelmodule **"De gunst van de vizier"** worden de spelers in de mogelijkheid gesteld de algemene speelvolgorde te onderbreken om een speciale actie door te voeren: de koop van een gebouwenkaartje. Maar dat heeft zijn prijs. Het gebouw moet precies gepast worden betaald, maar je extra beurt speel je kwijt!

Spelmateriaal

6 houten vizierstenen in de kleuren van de spelers.

Spelvoorbereiding

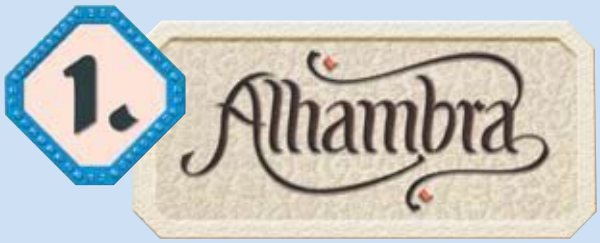
Voor het spel van start gaat krijgt iedere speler een viziersteen in zijn kleur. Hij legt deze met de afbeelding naar boven open voor zich neer. (Je kunt de viziersteen alleen inzetten wanneer de afbeelding naar boven wijst.) Niet gebruikte stenen worden uit het spel verwijderd.

De gunst van de vizier inroepen

Iedere keer wanneer een speelbeurt helemaal beëindigd is, mag een speler de normale speelvolgorde onderbreken en als speciale actie een gebouwenkaartje van de bouwwerf kopen en plaatsen. Maar hiervoor moet hij de volgende voorwaardes vervullen:

- Zijn viziersteen moet geactiveerd zijn (afbeelding naar boven).
- Hij moet het gebouwenkaartje precies gepast (kunnen) betalen.

Verder ziet de speler af van een extra beurt, waarop hij normaliter bij gepast betalen recht heeft. De speler draait zijn viziersteen om (de afbeelding wijst nu naar beneden), hij is nu niet meer geactiveerd. Hij pakt het gewenste gebouw, betaalt het precies gepast en plaatst het volgens de bouwregels of legt het in zijn reserveveld.
Hij ziet af van zijn extra beurt.
De bouwwerf wordt dan weer aangevuld tot 4 gebouwen.
Daarna wordt de gewone speelvolgorde weer toegepast en gaat het spel verder met de speler die normaal gezien aan de beurt was geweest.



Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen apart of samen met het basisspel (Der Palast von Alhambra - Het paleis van Alhambra) te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spelmateriaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

Het Wisselkantoor

"De wisselkantoren" zijn zes nieuwe spelkaarten, die net als de geldkaartjes in de hand kunnen worden gehouden. Ze maken het gepaste betalen aanzienlijk makkelijker, omdat je hiermee twee valuta's in plaats van één mag gebruiken. Helaas mag je maar één keer gebruik maken van een wisselkantoor, daarna leg je het kaartje op de stapel met de afgelegde kaarten.

Spelmateriaal

6 speelkaarten, waarop telkens twee verschillende valuta's staan afgebeeld, de wisselkantoren

Spelvoorbereiding

Wanneer de geldkaarten van het basisspel tijdens de voorbereiding van het spel in vijf stapels worden verdeeld, belanden **telkens 2 wisselkantoren bedekt in de 2de, 3de en 4de stapel.**

Hoe kom je aan een wisselkantoor?

Wanneer een wisselkantoor uit de stapel wordt opengelegd, leg je deze (net als ieder ander kaartje) open naast de bouwwerf. Hier liggen altijd hooguit vier kaarten, het maakt niet uit of het hierbij om wisselkantoor- of geldkaarten gaat.

De speler die de beurt heeft mag nu in plaats van het geld één wisselkantoor nemen. Je mag een willekeurig aantal wisselkantoren in je hand houden.

Hoe zet je een wisselkantoor in?

Een gebouwenkaartje moet normaliter met de valuta worden betaald, die op de bouwwerf meteen naast het gebouwenplaatje te zien is.

Als deze valuta ook op het wisselkantorenkaartje is afgebeeld, mag je het wisselkantoor spelen en dan precies één gebouwenkaartje in elke mogelijke combinatie met de twee afgebeelde valuta's betalen.

Voorbeeld: Een speler houdt de volgende vier kaarten in zijn hand, 7 en 2 denar (blauw), 9 guldens (geel) en het geel-blauwe wisselkantoor. Deze kaart maakt het voor hem mogelijk, de afgebeelde tuin of het afgebeelde paviljoen te kopen. De keuze is nu aan hem: Of hij betaalt 9 guldens plus 2 denar voor de tuin; of hij betaalt 7 denar gepast voor het paviljoen. Bij een van deze twee mogelijkheden zet hij zijn wisselkantoor in, die hij dan op de stapel met de afgelegde kaarten moet leggen. Hij mag zijn wisselkantoor geen twee keer inzetten.

Opmerkingen

- Wanneer de stapel met de geldkaartjes op is, wordt de stapel met de afgelegde kaarten - inclusief de wisselkantoren - geschud en vormt hij een nieuwe verdekte stapel.
- Aan het eind van een spelbeurt worden de geldkaartjes - ook wanneer er een of meerdere wisselkantoren bij zijn - weer tot een totaal van 4 stuks aangevuld.
- Wanneer aan het eind van het spel de laatste gebouwenkaartjes worden verdeeld, mogen de wisselkantoren niet meer worden ingezet.

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen apart of samen met het basisspel (Der Palast von Alhambra - Het paleis van Alhambra) te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spelmateriaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

De Bonuskaartjes

Opengelegde **"Bonuskaartjes"** tellen bij de puntenbeoordelingen net als gebouwenkaartjes. Omdat ze pas later worden opengelegd, zijn ze bij het vaststellen van de meerderheden soms goed voor een verrassing. Maar let op - je mag ze alleen openleggen wanneer je precies het afgebeelde gebouw in je Alhambra hebt ingebouwd!

Spelmateriaal

10 spelkaarten, die telkens een bepaald gebouwenkaartje laten zien, de bonuskaartjes.

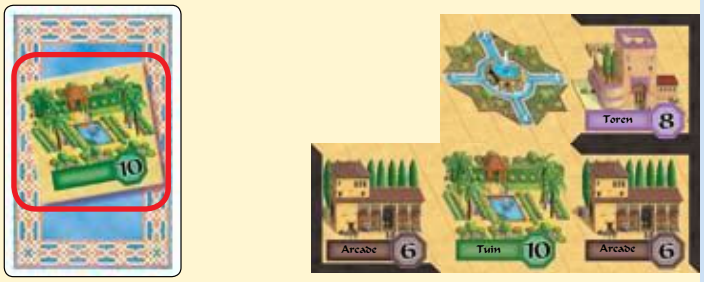
Spelvoorbereiding

De bonuskaartjes worden geschud en als volgt verdekt onder alle spelers verdeeld:
Bij 2 en 3 spelers krijgt iedereen 3 bonuskaartjes,
bij 4 en 5 spelers krijgt iedereen 2 bonuskaartjes,
bij 6 spelers krijgt iedereen 1 bonuskaartje.
Niet verdeelde bonuskaartjes worden verdekt uit het spel genomen.

De werking van de bonuskaartjes

Op ieder bonuskaartje is een bepaald gebouwenkaartje afgebeeld. *(Opmerking: de 10 kaarten laten alle gebouwenkaartjes zien die niet over een stadsmuur beschikken.)*

Wie in de loop van het spel het gebouw, waarvoor hij het passende bonuskaartje heeft, in zijn Alhambra plaatst, kan dit op ieder moment openleggen. Een opengelegd bonuskaartje telt bij puntenbeoordelingen als een extra gebouwenkaartje van de afgebeelde soort.



Voorbeeld: Een speler heeft in zijn Alhambra de tuin zonder stadsmuur met de prijs "10" ingebouwd, het passende bonuskaartje heeft hij opengelegd. Bij een puntenbeoordeling zou deze speler nu 2 tuinen bezitten.

Opmerkingen

- Als een speler een gebouw weer demonteert en hij het passende bonuskaartje al opengelegd heeft, moet hij dit bonuskaartje weer in de hand nemen. Noch het bonuskaartje noch het gebouwenkaartje in het reserveveld tellen bij een puntenbeoordeling mee. Pas wanneer het gebouwenkaartje weer in de Alhambra wordt ingebouwd, telt ook het hierbij passende, opengelegde bonuskaartje mee.
- Wanneer het gebouwenkaartje al in de eigen Alhambra is ingebouwd, mag je een passend bonuskaartje altijd openleggen, dus ook tijdens een puntenbeoordeling.
- Het kan zeer zinvol zijn om een bonuskaartje pas later open te leggen, bijvoorbeeld om de andere spelers op deze manier in het ongewisse te laten van de daadwerkelijke verhoudingen. Tijdens de derde puntenbeoordeling, waarbij zoals bekend is de meeste winstpunten worden verdeeld, kan je dan eventueel voor de één of ander verrassing zorgen.

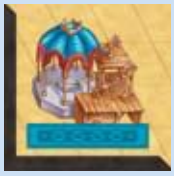
Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen apart of samen met het basisspel (Der Palast von Alhambra - Het paleis van Alhambra) te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spelmateriaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

De BouwhUutten

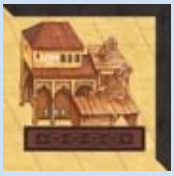
Een nieuw soort gebouw doet haar intrede in de Alhambra: **"De bouwhutten"**. Als een bouwhut slim wordt ingebouwd, is zij maximaal zoveel waard als drie passende gebouwenkaartjes. Maar de bouwhutten zijn niet alleen belangrijk voor het meeste aantal gebouwen; ook de stadsmuren kunnen met behulp van de bouwhutten beter worden ontworpen. Helaas mag iedere speler slechts drie van deze bouwhutten inzetten

Spelmateriaal

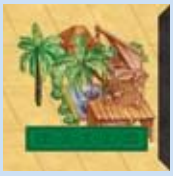
24 gebouwenkaartjes, waarop zes verschillende bouwhutten zijn afgebeeld, voor iedere gebouwensoort van het basisspel zijn er bouwhutten in dezelfde kleur



Er zijn 3 blauwe



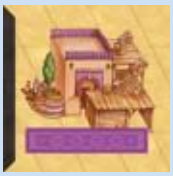
… 4 bruine



… 5 groene

… 3 rode

… 4 witte



en 5 paarse bouwhutten.

Spelvoorbereiding

De bouwhutten worden volgens kleur gesorteerd, elke van de zes stapels geschud en verdekt naast de bouwwerf gelegd. Daarna wordt de bovenste bouwhut van iedere stapel opengelegd.

Spelverloop

Iedere speler heeft normaliter drie verschillende spelmogelijkheden, wanneer hij aan de beurt is (geld nemen • gebouw kopen en plaatsen • Alhambra verbouwen). Nu komt er een bij: **bouwhut bouwen**

Bouwhut bouwen

Je mag één willekeurige, openliggende bouwhut van één van de zes stapels nemen. Daarna wordt de v olgende bouwhut van de stapel opengelegd.

Als een stapel opgebruikt is, staat deze soort niet meer ter beschikking. Een bouwhut kost geen geld (en kan daarom ook niet gepast worden betaald: daarom geen extra beurt).

Aan het eind van je beurt ga je de bouwhut (eventueel met nog meer gebouwenkaartjes) volgens de bouwregels in de eigen Alhambra plaatsen of in je reserveveld leggen. Iedere speler mag hooguit **drie bouwhutten** in zijn bezit hebben, ook de bouwhutten in de reserve horen erbij. De regels voor een verbouwing van de Alhambra gelden ook voor de bouwhutten.

Bouwhutten in de puntenbeoordeling

- Bij een puntenbeoordeling **telt** een bouwhut voor **nul tot drie** gebouwenkaartjes van dezelfde kleur. Grenst een bouwhut aan één gebouw van dezelfde kleur, dan telt zij voor **één** extra gebouw, bij **2 of 3** gebouwen van dezelfde kleur telt de bouwhut dus voor **2 of 3** gebouwen van deze soort, voor zover tussen de bouwhut en het daarnaast liggende gebouw **geen stadsmuur** is.
- De stadsmuren op de bouwhutten worden zoals gewoonlijk gewaardeerd

Voorbeeld: De speler heeft al 3 bouwhutten geplaatst en mag er geen meer nemen.

De paarse bouwhut telt niet mee, omdat zij wel naast de toren ligt, maar door een stadsmuur van hem gescheiden is.

De bruine bouwhut arcades als buren, zonder dat er een stadsmuur tussen staat en daarom telt zij bij een puntenbeoordeling als twee arcades.

De bruine bouwhut beneden heeft een arcade naast zich en telt daarom als een arcade.

Deze Alhambra bestaat uit: 1 tuin, 1 toren, 5 arcades.

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen willekeurig apart of samen met het basispel en de modules van de eerste uitbreiding te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spelmateriaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

De Poorten Van De Stad

„De poorten van de stad“ geven de spelers de mogelijkheid, gebouwen op plaatsen in hun Alhambra te bouwen, die tot nu toe verboden waren. Moest je er tot nu toe op letten dat de weg naar een nieuw gebouw niet door een stadsmuur werd belemmerd, zo mag je nu een stadspoort inzetten om de vereiste toegang te verkrijgen.

Spelmateriaal

6 stadspoorten van hout en 6 speelkaarten, met daarop een stadspoort afgebeeld.

Voorbereiding

Voor elke speler komt een houten stadspoort en een bijbehorende kaart in het spel.
Wanneer de geldkaarten van het basisspel tijdens de voorbereiding van het spel over vijf stapels worden verdeeld, komen de stadspoortkaarten - zo gelijkmatig mogelijk - verdekt in de 3de, 4de en 5de stapel terecht. De houten poorten worden klaargelegd

Hoe een stadspoort verkrijgen?

Wanneer een stadspoortkaartje wordt gedraaid, wordt deze naast een houten poort of, indien er reeds een stadspoortkaart ligt, op de aflegstapel gelegd.

Daarna wordt nog een kaart van de stapel getrokken, tot er weer vier kaarten naast de bouwwerf liggen.

Vanaf nu mag je in plaats van een geldkaart *[of wisselkantoor uit de eerste uitbreiding]* ook de stadspoortkaart op hand nemen.

Hoe wordt een stadspoort gespeeld?

Het inzetten van een stadspoort is geen aparte speelbeurt. Je gebruikt deze mogelijkheid om een gebouwenplaatje te leggen dat alleen door dubbele muren met het Alhambra verbonden is en dus vanuit de startbron “lopend” niet bereikbaar is. Op dubbele muur wordt een houten poort geplaatst en daarmee zijn de voetgangerregels uit het basisspel weer van toepassing. De gespeelde stadspoortkaart gaat uit het spel.

Wanneer je een stadspoortkaart gebruikt mag je de gebouwen op plaatsen leggen, die volgens de “voetgangersregels” tot nu toe niet waren toegestaan. De gespeelde stadspoort “opent” de stadsmuur, zodat de “voetgangersregels” weer van toepassing zijn.

Opmerkingen

- Een speler mag meerdere stadspoortkaarten op hand houden.
- Een speler mag meerdere stadspoortkaarten in één beurt uitspelen.
- Een stadspoortkaart mag ook tijdens de speelbeurt “eigen Alhambra verbouwen” worden gespeeld.
- Een geplaatste poort en de daaronder liggende gebouwenplaatjes kunnen niet meer worden verbouwd.

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen willekeurig apart of samen met het basispel en de modules van de eerste uitbreiding te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spelmateriaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

De Diamanten

Met de **"diamanten"** komt er een nieuwe (vijfde) geldsoort in het spel. Hiermee mag ieder gebouw worden gekocht, waarbij het niet uitmaakt om welke valuta de bouwplaats vraagt. De diamanten mogen echter niet in combinatie met andere geldkaarten worden gebruikt.

Spelmateriaal

11 geldkaarten van de nieuwe geldsoort "diamanten" met waardes tussen 3 en 9.

Voorbereiding van het spel

De diamantkaarten worden samen met de andere geldkaarten geschud en verdeeld. Daarna krijgen de spelers hun startgeld en wordt gespeeld volgens de regels van het basisspel.

Hoe kom je aan diamanten?

Diamanten krijg je op dezelfde manier als andere geldkaarten.

Hoe gebruik je diamanten?

Met de diamanten komt een nieuwe (vijfde) geldsoort in het spel. Je kunt hiermee een willekeurig gebouw op de bouwplaats kopen. Diamanten vervangen hierbij de andere valuta. Ze zijn echter **niet te combineren met andere geldsoorten.**

Voorbeeld: een speler heeft de twee diamantkaarten op hand 5 en 4. De keuze is nu aan hem: hij betaalt gepast met 9 diamanten voor het rode gebouw, of hij betaalt te veel voor het blauwe of het bruine gebouw.

Voorbeeld: het is niet toegestaan om bij de aankoop van het paarse gebouw te betalen met een combinatie van diamanten en andere geldsoorten.

Opmerkingen

- Diamanten mogen niet samen met een **wisselkantoorkaart** *[uitbreiding 1]* worden ingezet.
- Wanneer aan het **einde van het spel** de resterende gebouwenkaartjes aan de spelers verdeeld worden die het meeste geld van de desbetreffende kleur bezitten, hebben de **diamanten geen waarde** meer.
- Met diamanten kan ook het bod voor een **personagekaart** worden betaald.

2. Alhambra

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen willekeurig apart of samen met het basispel en de modules van de eerste uitbreiding te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spelmateriaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

De Personages

Iedere **"personage"** beschikt over een andere vaardigheid die in de dienst van zijn bezitter staat. Deze vaardigheden maken o.a. nieuwe beurten mogelijk of leveren extra punten op.

Maar personagekaarten zijn alleen te beschikbaar voor degene die het hoogste bod uit kan brengen.

Spelmateriaal

10 **speelkaarten,** die elk een persoon voorstellen, de personagekaarten.

Voorbereiding van het spel

Bij het verdelen van de geldkaarten van het basisspel tijdens de voorbereiding van het spel komen steeds 2 personages verdekt in stapels 2, 3 en 4. De overgebleven personagekaarten worden gedekt opzij gelegd.

Hoe personagekaarten verkrijgen?

Indien er op de geldstapels een personagekaart open gelegd wordt, wordt het spel **meteen onderbroken** en wordt de kaart geveild. De speler die als volgende aan de beurt is neemt de rol van veilingmeester over en geeft het eerste bod of past. Vanaf nu moet, met de wijzers van de klok mee, iedere speler een **hoger bod geven of passen.** Je mag niet hoger bieden dan je met **één geldsoort** kan betalen (Er mag wel gebruik gemaakt worden van de wisselkantoren). Eénmaal gepast mag je voor deze kaart niet opnieuw bieden. De speler met het hoogste bod krijgt de personagekaart en legt deze open voor zich neer. Vanaf nu mag deze speler de eigenschap van de kaart gebruiken. Je mag meerdere personagekaarten bezitten. Een personagekaart waar niemand op biedt, gaat uit het spel. Na de veiling gaat het spel gewoon door en is de veilingmeester aan beurt.

Hoe personagekaarten inzetten?

De symbolen in de hoeken bovenaan de kaarten geven aan wanneer en hoe vaak je de vaardigheden van het personage mag gebruiken. Een speler mag een kaart met een ruit [ ] in een ronde slechts 1 keer gebruiken. Kaarten met een [W] werken tijdens een telling en kaarten met [Ix] worden slechts 1 keer gebruikt en gaan daarna uit het spel.

Opmerking: Wie zijn Viziersteen [eerste uitbreiding] inzet mag daarbij geen personagekaarten gebruiken.

De personagekaarten bieden de volgende mogelijkheden:

Abdul Karim *[1x] – bij de aankoop van een gebouw betaalt Abdul gepast. De speler krijgt dus een gebouw gratis en mag* **nog een beurt.**

Abdul Knihstig *[❖] – koopt een speler een gebouw met een prijs van 10 of hoger, dan mag hij meteen een* **extra open geldkaart** *op hand nemen.*

Ammar El'Schauf *[❖] – de kaart geeft de speler aan het einde van een beurt (na een eventuele plaatsing van een gebouw)* **een extra ombouwbeurt.**

Faruk Will'haben *[❖] – de speler mag meerdere geldkaarten nemen met een gezamenlijke waarde van* **maximaal** *7 (i.p.v. 5)*

Fatima *[1x] – de speler moet* **meteen** *beslissen of hij Fatima houdt* **(waarde: 8 overwinningspunten)** *of inruilt. In het laatste geval wordt Fatima omgeruild voor de* **bovenste personagekaart van de gedekte stapel.** *De nieuwe kaart wordt open gelegd en is meteen te gebruiken.*

Hakim Wahid *[W] – telt bij elke telling voor één gebouwensoort mee als een half extra gebouw. Bij elke telling mag de speler een gebouwensoort kiezen.*

Laila Wundabah *[❖] – de speler mag vóór de eigen beurt een gebouw van de bouwplaats ruilen tegen een* **nieuw gebouw (blind getrokken uit de buidel).** *Het oude gebouw gaat terug in de buidel.*

Machma Klain *[❖] – de speler mag vóór zijn beurt een eigen geldkaart tegen een openliggende geldkaart van maximaal dezelfde waarde wisselen. De andere kaart gaat naar de aflegstapel.*

Yammerad *[❖] – je mag aan het begin van je beurt de bovenste geldkaart nemen indien je minder dan drie geldkaarten op hand hebt. Is deze kaart geen geldkaart of wisselkantoor, wordt volgens de betreffende regels gespeeld en mag de speler de volgende kaart nemen.*

Yusuf E'Passuff *[W]* – bij **elke telling van de muur** krijgt de speler per drie overwinningspunten één extra punt.

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen willekeurig apart of samen met het basispel en de modules van de eerste uitbreiding te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spelmateriaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

De Veldkampen

Het Alhambra wordt uitgebreid met een nieuw soort bouwdelen: **"de veldkampen"**. Deze kunnen aangrenzende gebouwen bij de telling extra overwinningspunten opleveren wanneer ze slim worden gebouwd. De veldkampen hebben iets andere bouwregels. In principe sluiten ze aan op de stadsmuren van het Alhambra.

Spelmateriaal

8 veldkampkaartjes – die één of twee versterkingen voor de stadsmuren van het Alhambra weergeven: de bastions.

prijs — *2 bastions* — *richting waarin de waardering plaatsvindt*

Spelvoorbereiding van het spel

De veldkampen gaan samen met de gebouwenkaartjes van het basisspel in de buidel.

Spelverloop

De veldkampen komen net als de gebouwenkaartjes in het spel en worden op de bouwwerf gelegd om volgens de regels van het basisspel voor de aangegeven prijs te worden gekocht.

Veldkampen plaatsen

Net als bij de aanschaf van gebouwen moeten ook de veldkampen aan het einde van de beurt of in de reserve of in het eigen Alhambra geplaatst worden. Voor het bouwen gelden de regels van het basisspel met de volgende wijzigingen:

- De veldkampen wijzen in dezelfde richting als de startbronnen en de gebouwen.
- Een veldkamp mag enkel met een **"bastionzijde" aan de stadsmuur** van een gebouw aangelegd worden.
- Verschillende veldkampen mogen elkaar uitsluitend met hun open bastionloze zijde raken.
- De "voetgangerregels" [van het basisspel] gelden niet voor veldkampen.

Niet toegestaan: *bastion of groene zijde aan bastion.*

Toegestaan: *groene zijde tegen groene zijde en bastion tegen stadsmuur*

Niet toegestaan: *groene zijde of bastion tegen de zijde van een gebouw zonder stadsmuur.*

Veldkampen bij de telling

Bij iedere telling worden de veldkampen gewaardeerd. De kampen hebben zelf geen waarde, maar ze geven extra punten aan de gebouwen in de richting van de pijl. Je telt in de pijlrichting het aantal gebouwen in een ondoorbroken rechte lijn en zonder rekening te houden met stadsmuren op deze lijn. Voor elke gebouw ontvang je één extra punt. *(Opmerking: startbronnen en bouwhutten uit de eerste uitbreiding tellen als gebouwen.)* Veldkampen met twee pijlen worden in beide richtingen geteld.

Het veldkamp aan de linkerkant levert 5 punten op en het tegenover liggende – natuurlijk – nogmaals hetzelfde. Het veldkamp onderaan levert in totaal 2 punten op. In totaal worden hier 12 extra overwinningspunten gescoord.

Opmerkingen

- Stadsmuren met een bastion worden als stadsmuren zonder bastion gewaardeerd.

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd.
Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

De Muren

Met de spelmodule **"de muren"** krijgen de spelers de mogelijkheid om de stadsmuur uit te breiden of bestaande gaten in de muur te sluiten. Hiervoor staan 12 houten muurdelen ter beschikking. Maar voordat een speler deze muurdelen kan bouwen, moet hij er eerst in slagen om de passende muurkaart te veroveren.

Spelmateriaal

8 speelkaarten die een bepaald muursegment tonen;
12 houten muurdelen die volgens de afbeeldingen op de kaarten in het eigen Alhambra worden gebouwd.

Voorbereiding van het spel

Wanneer de geldkaarten van het basisspel tijdens de voorbereiding van het spel in vijf stapels worden verdeeld, worden **telkens 2 muurkaarten** in de **tweede, derde, vierde en vijfde stapel** geschud. De houten muurdelen worden naast de bouwwerf klaargelegd.

Hoe worden de muurdelen in het spel gebracht?

Als er tijdens het spel een muurkaart wordt open gelegd, dan wordt deze muurkaart open naast het spelbord gelegd. *(Er kunnen meerdere muurkaarten open liggen.)* De geldkaarten naast de bouwwerf worden opnieuw aangevuld tot 4 stuks. Vanaf nu is er tijdens een beurt een nieuwe mogelijkheid: **het oprichten van een muur.**

Deze mogelijkheid is een aanvulling op de drie andere mogelijkheden uit het basisspel: geld nemen, gebouwen kopen en bouwen en het eigen Alhambra verbouwen.

Muren oprichten

Een speler mag een willekeurige open muurkaart pakken. Hij bouwt de daarop afgebeelde muren met één respectievelijk twee houten muurdelen op een willekeurig eigen gebouw na. Het maakt hierbij niet uit of hij dat kaartje zojuist heeft gekocht of het kaartje zich in het Alhambra of in de reserve bevindt.

Op de, op het gebouwenkaartje, afgedrukte muren mag niet worden gebouwd.

Deze nieuwe muren kunnen niet meer worden verwijderd. Zij horen, net als de afgedrukte muren, tot het gebouwkaartje.

Opmerkingen

- Muren mogen op elk geschikt kaartje in de eigen Alhambra worden opgericht, ook op de startbronnen.
- Bij een telling worden de muren net als de afgedrukte muren op de gebouwenkaartjes gewaardeerd.
- Ook na de bouw van een muur moet het Alhambra in overeenstemming met de basisregels zijn gebouwd.
- Bij het bouwen van een muur maakt het niet uit of deze op een kaartje met of zonder muur worden geplaatst, als er maar niet over de afgebeelde muren heen wordt gebouwd.
- Met de houten stadspoort *[uitbreiding 2]* mag enkel over afgedrukte muren heen worden gebouwd.

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd.
Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

De Dieven

"De dieven" zijn twaalf nieuwe speelkaartenwaarmee de spelers de mogelijkheid krijgen om geldkaarten te pakken uit de etalage, wanneer een andere speler aan de beurt is. Maar het is wel zo dat maar één kaart mag worden gepakt, het maakt niet uit welke waarde deze heeft. Daarna wordt de kaart uit het spel genomen.

Spelmateriaal

12 speelkaarten, steeds 3 passende kaarten voor de vier kleuren van de geldsoorten. Elke kaart toont een dief en de geldsoort, die hij kan stelen.

Voorbereiding van het spel

De dievenkaarten worden geschud en blind onder alle spelers verdeeld:
bij 2 en 3 spelers krijgt iedere speler 4 dieven,
bij 4 spelers krijgt iedere speler 3 dieven en
bij 5 en 6 spelers krijgt iedere speler 2 dieven.
Dieven die niet zijn verdeeld, worden uit het spel genomen.

Hoe worden de dieven ingezet?

Steeds wanneer een beurt volledig is beëindigd, mag een speler de normale speelvolgorde onderbreken en middels een extra actie zijn dief inzetten – om een geldkaart van de afgebeelde munteenheid van de open liggende kaarten te pakken. De uitgespeelde dief wordt daarna uit het spel genomen.

Enige uitzondering: Vóór de eigen speelbeurt mag een speler geen dief inzetten.

Opmerkingen

- Een speler mag meerdere dieven tegelijkertijd uitspelen. Na elke dief worden de openliggende geldkaarten opnieuw aangevuld tot 4.
- Een speler mag met elke uitgespeelde dief maar één geldkaart nemen. Het is niet toegestaan om meerdere geldkaarten met een totale waarde tot 5 te nemen.
- Indien meerdere spelers tegelijk een bepaalde geldkaart willen nemen dan krijgt de speler voorrang die in de spelersvolgorde als eerste aan beurt is. *(De speler die normaal gesproken aan de beurt zou zijn is de eerste speler, de speler die zojuist zijn beurt heeft beëindigd is de laatste speler in deze volgorde. Maar let op – de speler die aan de beurt is mag geen dief uitspelen.)*
- Indien een speler de vizier wil spelen *[uitbreiding 1]* en een andere speler de dief, dan is alleen de spelersvolgorde *(zoals hierboven is beschreven)* beslissend. Het is wel toegestaan om eerst een dief en vervolgens de vizier te spelen. *(Maar let op – de speler die aan de beurt is mag alleen de vizier spelen.)*

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd.
Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

Het Wisselgeld

De module **"Het wisselgeld"** brengt kleingeld in het spel. Betaalt een speler teveel bij de aankoop van een gebouw, dan krijgt hij geldmunten terug. Met deze munten kan de speler, net als met de geldkaarten, gebouwen kopen. Zij zorgen ervoor dat gepast betalen voor gebouwen in de loop van het spel eenvoudiger wordt.

Spelmateriaal

24 munten ter waarde van 1 in de vier geldsoorten; 1 stoffen buidel

Voorbereiding van het spel

De munten gaan in de buidel en deze wordt goed bereikbaar voor iedere speler klaargelegd.

Wie krijgt er wisselgeld?

Als een speler bij de aankoop van een gebouw teveel betaalt, kan hij aanspraak maken op wisselgeld. Voor elke twee teveel betaalde geldeenheden mag de speler één munt uit de buidel nemen.

Voorbeeld: Een speler betaalt voor het paarse gebouw 17 blauwe geldeenheden, terwijl deze maar 10 blauwe geldeenheden kost. De speler heeft 7 blauwe geldeenheden te veel betaald. Hij mag 3 munten uit de buidel nemen.

De munten worden open voor de speler op tafel gelegd. De munten hebben de waarde 1 en worden net als geldkaarten ingezet. Wanneer een speler met munten betaalt, gaan deze terug in de buidel.

Opmerkingen

- Het kan gebeuren dat in de loop van het spel de buidel leeg is. In dit geval wordt er geen wisselgeld teruggegeven.
- Het is toegestaan om bewust te veel te betalen om meer munten te verkrijgen.
- Ook wanneer iemand bij de veiling van de personagekaarten of bij de aankoop van veldkampen *[uitbreiding 2]* te veel betaalt, ontvangt hij wisselgeld.
- Ook wanneer er met diamanten *[uitbreiding 2]* te veel wordt betaald krijgt men wisselgeld.
- Wanneer aan het einde van het spel de resterende gebouwen van de bouwwerf worden verdeeld onder de spelers die het meeste geld bezitten van een bepaalde geldsoort, tellen de munten eveneens mee.

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd.
Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

De Vliegende Handelaar

Met de module **"De vliegende handelaar"** nemen bewoners intrek in de gebouwen van het paleis. Deze bewoners leveren extra punten op bij de waardering. Hierbij moet het handelaarsfiche slim worden geplaatst, want telkens als een handelaar moet wijken voor een gebouw, mag een bewoner met dezelfde kleur zijn intrek nemen.

Spelmateriaal

42 bewoners van hout, steeds 7 bewoners in de 6 gebouwenkleuren; 6 ronde handelaarsfiches.

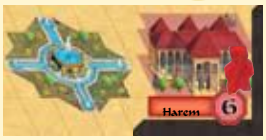
Voorbereiding van het spel

Voordat de gebouwen op de bouwwerf worden gelegd, ontvangt iedere speler een handelaarsfiche en één bewoner van elke kleur. Van deze bewoners kiest de speler verdekt drie figuren, die hij vervolgens op zijn handelaarsfiche plaatst. De overige bewoners vormen de algemene voorraad en worden naast de bouwwerf klaargelegd. Iedere speler plaatst zijn handelaarsfiche met de drie gekozen bewoners aan een willekeurige zijde van zijn startbron.

Hoe komen de bewoners de gebouwen binnen??

If a player builds a building where a trader tile has been placed *(either a new building or if he is redesigning an existing building work)*, the trader tile is first laid to one side. If the color of the building matches the color of an citizen on the trader tile, the player can place this citizen on the building tile.

Wordt er een gebouw op de plaats van een handelaarsfiche gebouwd (nieuwbouw of verbouwing), dan wordt het handelaarsfiche even opzij gelegd. Als de kleur van het gebouw overeenkomt met de kleur van één van de bewoners op de handelaarsfiche, dan mag de speler deze bewoner op het gebouwenkaartje plaatsen. Vervolgens kiest de speler een nieuwe bewoner uit de algemene voorraad en plaatst deze bewoner op zijn handelaarsfiche. Wanneer de algemene voorraad leeg is, kan geen nieuwe bewoner meer worden geplaatst. Mocht de kleur van het gebouw niet overeenkomen met de kleur van één van de bewoners op de handelaarsfiche, dan mag de speler een bewoner uit de algemene voorraad ruilen tegen één van de bewoners op zijn handelaarsfiche. In de beide gevallen wordt het handelaarsfiche helemaal aan het einde van de beurt (na het bouwen) opnieuw naast een willekeurig gebouw op een vrije plaats in het eigen Alhambra gelegd.



De bewoners in de waardering

Alle bewoners op de gebouwen worden gewaardeerd. Daarbij wordt uitgegaan van series in verschillende kleuren:
A series consists of:

- 1 kleur = 1 punt
- 2 kleuren = 3 punten
- 3 kleuren = 6 punten
- 4 kleuren = 10 punten
- 5kleuren = 15 punten
- alle 6 kleuren = 21 punten

Voorbeeld: Een speler heeft in zijn gebouwen in totaal 3 rode, 2 witte, 2 groene en 1 blauwe bewoner. Hij heeft dus drie series, die hem als volgt punten opleveren: De serie "rood-wit-groen-blauw" met 4 verschillende bewoners levert hem 10 punten op. De serie "rood-wit-groen" met 3 verschillende bewoners levert hem 6 punten op en "rood" levert hem als alleenstaande bewoner nog 1 punt op. In totaal ontvangt de speler 17 punten.

Opmerkingen

- Op het handelaarsfiche mogen meerdere bewoners van dezelfde kleur staan, maar slechts één van deze bewoners mag intrek nemen in een gebouw.
- Op de plaats met het handelaarsfiche mag ook een gebouw worden gebouwd wanneer de bewoner- en de kleur van het gebouw niet overeenstemmen. In dat geval neemt geen bewoner intrek in het gebouw.
- Wanneer een gebouw met een bewoner wordt afgebroken, gaat de bewoner terug naar de algemene voorraad.
- Bij het plaatsen van de handelaarsfiche geldt slechts één bouwregel van het basisspel: er mag niet om een hoek worden gebouwd.
- Bewoners mogen niet op bouwhutten *[uitbreiding 1]* worden geplaatst.

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd.
Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

De Schatkamer

De vijand nadert! **"De schatkamer"** van de kalief moet leeg worden gemaakt en de schatten in veiligheid gebracht.

Schat-kisten worden in gelijkgekleurde gebouwen geplaatst en leveren bij de telling extra punten op.

Spelmateriaal

42 schatkisten in
6 gebouwenkleuren,
1 klein speelveld:
de schatkamer
met 3 ruimtes,

1 buidel

Voorbereiding van het spel

The treasure chamber is laid ready. All 42 treasure chests are placed in the bag. 4 chests are taken out of the bag and placed in the first room of the treasure chamber; this is repeated for the remaining two rooms.

Hoe krijgt men de schatkisten?

Met deze uitbreiding krijgt men een nieuwe beurtmogelijkheid: **schatkisten kopen.**
Dit is een aanvulling op de drie mogelijkheden uit het basisspel: geld nemen – gebouwen kopen en bouwen – de eigen Alhambra verbouwen.
Bij deze actie neemt men de vier schatkisten uit een willekeurige ruimte van de schatkamer. De prijs hiervoor is **minimaal** 8, te betalen in een **willekeurige** combinatie van munteenheden. Let op: wanneer je gepast betaald voor de schatkisten, krijg je **geen extra beurt.**

Voorbeeld: De speler, die aan de beurt is, wil schatkisten kopen. Hij betaalt 3 dukaten, 3 dinar en 4 dirham. Hij neemt 4 schatkisten uit een willekeurige ruimte van de schatkamer. Hij ontvangt geen wisselgeld.

Waar gaan de schatkisten?

De schatkisten moeten, in de beurt waarin ze gekocht zijn, op een **gebouw met dezelfde kleur** geplaatst worden. Op elk gebouw is slechts plaats voor 1 schatkist. Op gebouwen die in dezelfde beurt zijn gekocht is ook plaats voor een schatkist, maar **niet** op gebouwen die in de reserve liggen.
Kan de speler niet alle schatkisten plaatsen op zijn eigen gebouwen, dan geeft hij de overgebleven kisten naar de spelers links, die deze mag plaatsen. Blijven er nog steeds kisten over, dan worden deze ook weer doorgegeven. Kisten, waarvoor **niemand** plaats heeft, gaan **terug in de buidel.**
Om de lege ruimte van de schatkamer te vullen worden opnieuw 4 kisten getrokken. Zijn er **op dit moment onvoldoende kisten** voorhanden, dan blijft deze ruimte **leeg.** De schatkamer wordt vanaf nu niet meer aangevuld.

Schatkisten bij de tellingen

De kleur van de kisten speelt geen rol bij een telling. Enkel het aantal kisten is bepalend voor het aantal punten dan men krijgt.
Degene met de meeste kisten krijgt de punten voor de 1e plaats. De spelers die als tweede en derde de meeste kisten hebben, krijgen de punten voor de 2e respectievelijk 3e plaats. Een gelijkstand wordt net als bij de waardering van gebouwen afgehandeld.
De puntenverdeling is afgedrukt op het speelveld van de schatkamer.

Opmerkingen

- In het twee-speler-spel worden schatkisten, die niet geplaatst kunnen worden, altijd eerst aan Dirk (onze virtuele speler) aangeboden, die deze op passende gebouwen plaatst. Daarna worden eventueel overgebleven kisten doorgegeven.
- Wanneer een gebouw met een schatkist wordt afgebroken, gaat de schatkist terug in de buidel.
- Schatkisten mogen niet op bouwhutten *[uitbreiding 1]* geplaatst worden.

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd.
Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

De Bouwmeesters

Met **"bouwmeesterkaarten"** wordt het verbouwen van je Alhambra eenvoudiger. Dat is niet alleen gunstig in het basisspel, maar ook samen met o.a. de modulen "de bouwhutten", "de bazaren" of "de vliegende handelaar" biedt dit aantrekkelijke speelbeurt- combinaties. En omdat ze tevens als geld inzetbaar zijn de mogelijkheden nog groter!

Spelmateriaal

16 bouwmeesterkaarten, steeds 4 geldkaarten in de verschillende munteenheden met een extra functie.

Voorbereiding van het spel

De bouwmeesterkaarten worden geschud. Iedere speler krijgt ongezien 2 kaarten en neemt deze op hand. Daarna krijgen alle spelers hun startgeld.
Wanneer de geldkaarten uit het basisspel in vijf stapels verdeeld worden, worden door de **3e stapel** en de **5e stapel steeds 3 bouwmeesterkaarten** geschud. Bij **6 spelers** komt in de **5e stapel** slechts **1 bouwmeesterkaart.** Doen er minder dan 5 spelers mee, dan gaan de overgebleven bouwmeesterkaarten uit het spel.

Hoe krijgt men bouwmeesterkaarten?

Bouwmeesterkaarten verkrijgt men op dezelfde wijze als geldkaarten.

Hoe worden bouwmeesterkaarten ingezet?

De bouwmeesterkaarten hebben **twee verschillende functies:**

Geldfunctie

In de eerste plaats is elke bouwmeesterkaart een normale geldkaart met een waarde van "3" (in een van de verschillende munteenheden). In principe zijn dezelfde regels als voor het geld van toepassing (bijv. meerdere kaarten tot een som van 5 nemen).

Bouwfunctie

De bouwmeesterkaart kan in plaats van geld ook worden gebruikt om aan het einde van een beurt (na het eventueel aanleggen van zojuist gekochte gebouwen) een extra verbouwbeurt te krijgen. Per beurt mag er slechts 1 bouwmeesterkaart worden gebruikt om te verbouwen. Ongeacht de gebruikte functie gaan de bouwmeesterkaarten, in tegenstelling tot de geldkaarten, na gebruik uit het spel.

Voorbeeld: een speler heeft twee bouwmeesterkaarten (in guldens) en een andere kaart (9 gulden) op hand. Hij kan nu het paarse gebouw kopen of hij bewaart zijn bouwmeesterkaart voor later.

Opmerkingen

- Ammar-El'Schauf *[een personage uit uitbreiding 2]* mag samen met 1 bouwmeesterkaart aan het einde van een beurt worden ingezet.

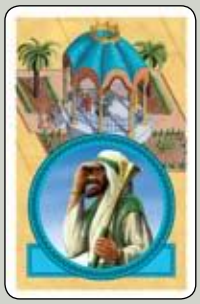
Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd.
Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

De Aanvallers

Het Alhambra is in gevaar! **"Aanvallers"** liggen op de loer. En wat zelfs nog erger is: wanneer muren ont breken en gebouwen dus onbeschermd zijn, kan dit leiden tot verlies van punten!

Spelmateriaal

4 aanvalskaarten, om aan te geven uit welke richting de aanvallers komen 6 verkennerskaarten, om vooraf informatie in te winnen over de aanval.



Voorbereiding van het spel

De aanvalskaarten worden geschud en als gedekte stapel klaargelegd. De verkennerskaarten worden ook geschud en de twee bovenste kaarten worden opengedraaid.

Aanvalskaarten

Een aanvalskaart geeft aan vanuit welke richting het Alhambra aangevallen wordt.
Onbeschermde gebouwenkaartjes (aan de rand en zonder muur) leiden tot verlies van punten bij de getroffen speler. Onderaan de aanvalskaart is af te lezen hoeveel punten bij elke telling per open gebouwenzijde worden afgetrokken.

De aanval vindt plaats
Direct na een telling wordt de bovenste aanvalskaart opengedraaid om te bepalen uit welke richting wordt aangevallen. Het Alhambra van elke speler wordt vergeleken met deze aanvalsrichting. Hierbij wordt uitgegaan, dat de gebouwenkaartjes van een speler naar het noorden wijzen (alle daken geven het noorden aan).

Aanval na de 1e telling
Voor elke open zijde (aan de rand zonder muur) van een **gebouwenkaartje (ook de startbron!)** in de aanvalsrichting wordt bij de speler 1 punt afgetrokken (spelers kunnen niet onder de nul eindigen).

Aanval na de 2e telling
Voor elke open zijde worden nu 2 punten afgetrokken.

Aanval na de 3e telling
Voor elke open zijde in de aangegeven aanvalsrichting worden 3 punten afgetrokken. Voor elke open zijde in een naburige windrichting wordt nogmaals 1 extra punt afgetrokken.

Voorbeeld: De aanval na de 1e telling treft in totaal 3 open zijden van dit Alhambra. Hiervoor krijgt de speler 3 punten aftrek.
Na de 3e telling worden ook de naburige windrichtingen van de aanvalsrichting getroffen. Er worden 12 punten afgetrokken.

De verkennerskaarten

Degene die een gebouw koopt - gelijk aan een open verkennerkaart - en daarbij gepast betaald, krijgt de verkenner en mag daarmee de bovenste aanvalskaart van de stapel bekijken. Daarna wordt de aanvalskaart weer teruggelegd. De gebruikte verkennerkaart gaat uit het spel. Na de 1e en 2e telling worden steeds 2 nieuwe verkennerkaarten omgedraaid. Kaarten die er eventueel nog liggen, gaan uit het spel.

Opmerking/ Variant met open aanvalskaarten

- Met de Vizier *(uitbreiding 1)* en "Abdul Karim" *(een personage uit uitbreiding 2)* wordt gepast betaald en kan dus ook de verkenner worden genomen.
- De actuele aanvalskaart ligt open. De verkennerskaarten vervallen.

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd.
Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

De Bazaars

Het Alhambra wordt uitgebreid met een nieuw soort bouwdelen: **"de bazaars"**. Wanneer deze op een gunstige plaats worden gebouwd kunnen gebouwen eromheen met een overeenkomende kleur tot 24 punten opleveren bij de eindtelling.

Spelmateriaal

8 gebouwenkaartjes met daarop verschillende bazaars. Elke bazaar toont een munteenheid en 3 gebouwenkleuren.

Voorbereiding van het spel

De bazaars gaan samen met de gebouwenkaartjes in de buidel.

Spelverloop

Wordt bij het aanvullen van de bouwwerf een bazaar getrokken, dan wordt deze open **naast** de bouwwerf gelegd. De bouwwerf wordt gewoon aangevuld tot er 4 gebouwen liggen.

De bazaar wordt net als een gebouwenkaartje gekocht. De **munt** op het kaartje geeft aan met **welke munteenheid** betaald moet worden.

De **prijs** is gelijk aan het **gebouwenkaartje**, dat op de bouwwerf bij deze munteenheid ligt. Een bazaar kan **alleen met een gepast bedrag** betaald worden. Daarna is de speler **nogmaals** aan de beurt.

Voor het bouwen en verbouwen van bazaars gelden dezelfde regels uit het basisspel als voor gebouwen.

Dit gebouw kost nu 7 gulden.

Waardering van de bazaars

Bazaars leveren **alleen** bij de **laatste telling** punten op. Om te bepalen hoeveel punten een bazaar oplevert, wordt gekeken hoeveel gebouwen eromheen (maximaal 8) met de kleur overeenkomen met de bazaar. **Ook diagonaal aangrenzende** gebouwen worden hierbij vergeleken. De gebouwen worden vergeleken met de kleuren, die op de bazaar zijn afgebeeld. Het **aantal gebouwen** van een overeenkomende kleur rond een bazaar wordt met het **aantal overeenkomende kleuren** vermenigvuldigd. De uitkomst hiervan is het aantal punten, dat een speler voor deze bazaar krijgt.

Voorbeeld:

Rondom deze bazaar liggen 6 gebouwen, 2 plaatsen zijn leeg. Hiervan hebben 4 gebouwen een overeenkomende kleur met de bazaar. Alle 3 de kleuren zijn in een gebouw rondom de bazaar te vinden. Dit levert op: 4 gebouwen x 3 kleuren = 12 punten.

Zou het paarse gebouw in het voorbeeld ontbreken, dan levert het aanzienlijk minder punten op: 3 gebouwen x 2 kleuren = 6 punten.

Opmerkingen

- A building can, if it is situated in the right position, count towards Een gebouw kan bij een gunstige ligging ook voor meerdere bazaars tellen.
- Muren hebben **geen** invloed op de waardering van bazaars.
- Bazaars en bouwhutten *[uitbreiding 1]* leveren elkaar geen punten op bij een telling.
- Er kunnen meerdere bazaars naast de bouwwerf aangeboden worden.
- Is er geen gebouw in de werf aanwezig om de prijs te bepalen (omdat is zojuist is gekocht), dan kan de betreffende bazaar **op dit moment niet** gekocht worden.
- Aan het einde van het spel worden onverkochte bazaars niet verdeeld onder de spelers.
- Met de "vizier" *[uitbreiding 1]* en "Abdul Karim" *(een personagekaart uit uitbreiding 2)* mogen bazaars worden gekocht.
- Wanneer de "vliegende handelaar" *[uitbreiding 3]* moet wijken voor een bazaar, worden er geen bewoners op de bazaar geplaatst. Er mag wel een bewoner, zoals gebruikelijk, worden geruild.

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd.
Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

De Nieuwe Waarderingskaarten

Met de spelmodule **"De nieuwe waarderingskaarten"** wordt de telling van 6 gebouwensoorten veranderd. De verdeling van punten is bij elke telling anders.

Spelmateriaal

18 waarderingskaarten, elk met een andere volgorde van de 6 gebouwensoorten, en 1 puntenbord met uitsparingen om drie 3 kaarten in te leggen.

Voorbeeld: Bij de 1e telling levert de meeste "tuinen" 1 punt op (in het basisspel is dit 5 punten).

Voorbereiding van het spel

Schud de 18 waarderingskaarten en trek 3 kaarten. Leg deze kaarten van boven naar beneden in de drie uitsparingen van het puntenbord. De overgebleven kaarten gaan uit het spel.

Opmerking: De waarderingskaarten uit het basisspel worden tezamen met de nieuwe kaarten geschud. Wanneer deze worden getrokken volgt een telling zoals gebruikelijk.

Een telling met de nieuwe waarderingskaarten

Bij een waardering krijgen spelers, net als in het basisspel, punten voor de gebouwen in hun Alhambra. De puntenverdeling is echter gewijzigd. De hoeveelheid punten per gebouwensoort is nu te vinden door op het puntenbord naar de waarderingskaart ernaast te kijken. Waar tot nu de "torens" altijd de meeste punten opleverden, kan dit nu het geval zijn bij bijvoorbeeld de "harem".

Opmerking: De puntenverdeling op de waarderingskaarten en de tabel op het reserveveld worden in principe niet gebruikt.

Overzichtskaarten

Op de overzichtskaarten is op de voor- en achterzijde een overzicht van alle beschikbare gebouwen uit het basisspel te vinden. Het ene overzicht is gesorteerd naar muren en het andere naar prijs.

Overzichtskaart voor de spelmodule:

De Macht Van De Sultan

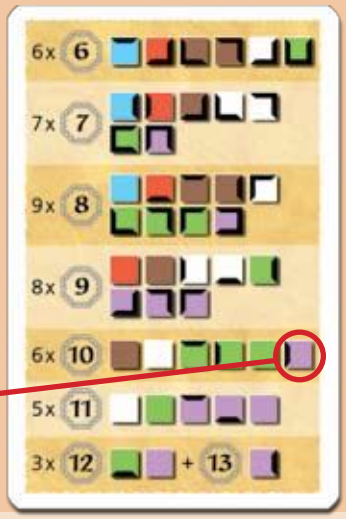
De kaarten tonen alle 54 gebouwenkaartjes gesorteerd naar vorm van muren.
De 6 kleuren geven de 6 gebouwensoorten aan.
De cijfers in de vakken geven de prijs aan.

Voorbeeld: Kamer 9 met een muur aan de onderzijde.

Overzichtskaart voor de spelmodule:

De Kunst Van De Metselaars

De kaarten tonen 44 gebouwenkaartjes met een prijs van 6 of hoger, gesorteerd naar prijs. De 6 kleuren geven de 6 gebouwensoorten aan. Elk vak geeft tevens de positie van de muren aan.



Voorbeeld: Toren 10 met een muur aan de linkerzijde.

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd.
Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel.
Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina

De Macht Van De Sultan

Door de spelmodule **"De macht van de sultan"** krijgen de spelers de mogelijkheid om buiten hun beurt gebouwen kaartjes te kopen. Het soort gebouw wordt echter bepaald door de dobbelsteen!

Spelmateriaal

8 sultankaarten,
8 markeerstenen,
1 gebouwen-dobbelsteen
met daarop de symbolen
van de 6 gebouwensoorten
en 6 overzichtskaarten*.

Voorbereiding van het spel

Nadat de geldkaarten uit het basisspel over vijf stapels zijn verdeeld, worden 3 sultankaarten in de 1e, 2 kaarten in de 2e en 3 kaarten door de 3e stapel geschud. Leg de markeerstenen en de dobbelsteen naast de bouwwerf. Iedere speler ontvangt een overzichtskaart Each player is given one overview card.

Er wordt een sultankaart gedraaid

Elke opengedraaide sultankaart komt naast de bouwwerf te liggen (Er kunnen daar meerdere kaarten liggen). Vervolgens gooit een speler de gebouwen-dobbelsteen en legt het resultaat van de worp vast met een markeersteen op de kaart. De geldkaarten naast de bouwwerf worden verder aangevuld tot 4. Openliggende sultankaarten worden op dezelfde wijze gekocht als gebouwen (actie "Gebouwenkaartjes kopen"). De prijs voor een sultankaart is altijd 7. De munteenheid is op de kaart aangegeven. Als een speler gepast betaald, is hij nog eens aan de beurt. De koper legt de kaart met de markeersteen voor zich neer. Wanneer de gemarkeerde gebouwensoort hem niet bevalt, verwijdert hij de markeersteen en dobbelt eenmaal. Nu kiest hij ofwel het symbool dat hij heeft gegooid of het symbool aan de andere zijde van de dobbelsteen (de niet-zichtbare zijde) en legt zijn keuze vast met de markeersteen op de sultankaart.

De volgende symbolen bevinden zich aan de andere zijde van de gebouwen-dobbelsteen.

Voorbeeld: Gooit de speler een "arcade", dan kan hij dit symbool kiezen of een "kamer".

** [zie achterzijde spelregels "Nieuwe waarderingskaarten"]*

Wanneer gebruik je een sultankaart??

Wordt een gebouwenkaartje getrokken bij het aanvullen van de bouwwerf (tijdens of aan het einde van het spel), dan mag een speler met een sultankaart met een markeersteen op de betreffende gebouwensoort, deze kosteloos nemen. Hij moet deze direct in zijn Alhambra plaatsen of in zijn reserve leggen. De ingezette sultankaart gaat uit het spel. Willen meerdere spelers op hetzelfde moment een sultankaart gebruiken, dan gaat de speler voor, die als eerste speler in de speelvolgorde aan beurt zou komen.

Belangrijk: Houd in de gaten, dat aan het einde van een beurt altijd eerst de geldkaarten worden aangevuld (gevolgd door een eventuele waardering). Daarna worden de tegels op de bouwwerf pas aangevuld.

Wil geen van de spelers met een geschikte sultankaart het gebouw hebben, dan komt het op de bouwwerf te liggen. Vervolgens wordt de bouwwerf verder aangevuld.

Opmerkingen:

- Direct na de actie "Macht van de sultan" komt eventueel de actie "Gunst van de vizier" [uitbreiding 1].
- Met een vizier [uitbreiding 1] kan men geen sultankaart kopen.
- Met wisselkantoren [uitbreiding 1], diamanten [uitbreiding 2] en munten [uitbreiding 3] kan men ook een sultankaart kopen.
- Het nieuwe gebouw dat met Laila Wundabah [een personage uit uitbreiding 2] uit de zak wordt getrokken, kan men ook nemen met een sultankaart

Spel met twee spelers:

- Dirk ontvangt na de 1e en 2e waardering gebouwenkaartjes. Deze kunnen niet met een sultankaart worden genomen.
- Het is toegestaan een met een sultankaart verkregen gebouw aan Dirk te schenken.

5, Alhambra

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd.
Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

De Karavanserai

"De karavanserai" is een bijzondere geldkaart. De waarde van deze kaart stijgt langzaam en kan op elk moment worden gebruikt. Maar om deze kaart te krijgen moet men beschikken over verschillende gebouwensoorten in het Alhambra.

Spelmateriaal

8 karavanserai-kaarten,
8 markeenstenen

Voorbereiding van het spel

Leg de 8 karavanserai-kaarten en de markeerstenen klaar.

Kopen van een karavanserai

Een karavanserai-kaart wordt op dezelfde wijze gekocht als gebouwen (actie "Gebouwenkaartjes kopen"). Iedere speler kan maximaal 2 kaarten kopen.
De kosten van een kaart wordt bepaald door het aantal verschillende gebouwensoorten, dat een speler in zijn Alhambra heeft gebouwd (gebouwen in de reserve tellen niet mee). De kaart kost 8 als de speler 4 gebouwensoorten heeft, maar zijn alle soorten aanwezig, dan kost deze kaart slechts 2. Dit bedrag moet in één munteenheid naar keuze betaald worden. Als een speler gepast betaald, is hij nog eens aan de beurt.
Om een karavanserai-kaart te kopen moet een speler op dat moment minstens 4 gebouwensoorten in zijn Alhambra hebben, voor de tweede kaart zijn 5 gebouwensoorten nodig *(kijk hierbij alleen naar de 6 gebouwensoorten uit het basisspel)*. Koopt een speler een karavanserai, dan kiest hij er een uit, legt deze voor zich en plaatst een markeersteen op veld "0".

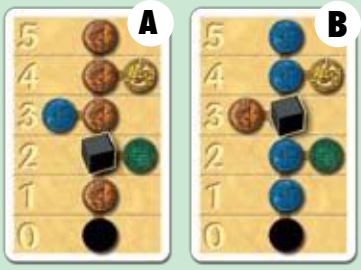
Een karavanserai-kaart gebruiken

Heeft een speler één of twee karavanserai-kaarten in zijn bezit, dan schuift hij aan het begin van zijn beurt één markeersteen een veld verder.
De markeersteen kan enkel omhoog, naar links of naar rechts worden verplaatst, dus nooit omlaag. Het is toegestaan de steen niet te verplaatsen.
De positie van de markeersteen geeft recht op een bepaalde hoeveelheid geld in de aangegeven munteenheid. Het volledige bedrag wordt als een geldkaart van deze munteenheid bij het betalen gebruikt. Gebruikt de speler (een deel van) dit geld, dan gaat de markeersteen op deze karavanserai terug naar het veld "0". Aan het begin van de volgende ronde kan de steen weer omhoog.

De pijlen in de afbeelding geven aan in welke richting de markeersteen kan verplaatsen.

startpositie van de markeersteen

Bezit een speler 2 karavanserai-kaarten, dan mag hij toch <u>maximaal één markeersteen</u> doorschuiven. Dit voorbeeld laat de flexibiliteit van de karavanserai zien: Laat de speler de markeerstenen staan, dan beschikt over 2 dukaten en 3 dinar. Verplaatst de steen op kaart A, dan beschikt hij over 2 dirham of 3 dukaten. Verplaatst de steen op kaart B, dan beschikt hij over 3 dukaten of 4 dinar.



Opmerkingen:

- *Met een vizier [uitbreiding 1] kan men geen karavanserai-kaart kopen.*
- *Is een speler, buiten de normaal speelvolgorde, aan de beurt vanwege de Gunst van de Vizier [uitbreiding 1] of de Macht van de Sultan [uitbreiding 5], dan mag hij de markeersteen op zijn karavanserai niet doorschuiven.*
- *Yammerad [een personage uit uitbreiding 2]: karavanserai-kaarten tellen niet bij de geldkaarten, die een speler op hand heeft.*
- *Bij de verdeling van de gebouwenkaartjes aan het einde van het spel aan de spelers met de meeste geld van een bepaalde munteenheid, telt het actuele bedrag van elke karavanserai ook mee.*

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd.
Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

De Kunst Van De Metselaars

Met de **"De kunst van de metselaars"** komen cultuurtegels in het spel. Deze ontvangt men voor meerdere gebouwen met dezelfde prijs en zijn een nieuwe manier om punten te verdienen.

Spelmateriaal

20 zeshoekige cultuurtegels, 20 markeerstenen 10 aanlegstroken en 6 overzichtskaarten*.

Voorbereiding van het spel

Sorteer de cultuurtegels naar waarde en leg ze gedekt (bruine zijde omhoog) neer in gedekte stapels. Leg de markeerstenen en aanlegstroken klaar. Iedere speler ontvangt een overzichtskaart.

Cultuurtegels krijgen en markeren

Heeft een speler, aan het einde van zijn beurt, twee of meer gebouwen met dezelfde prijs in zijn Alhambra en/of reserve, dan mag hij, mits hij deze nog niet bezit, één cultuurtegel met dezelfde prijs en een aanlegstrook pakken. Betreft deze regel meerdere prijzen, dan mag de speler ook de andere betreffende tegel nemen.
(Bezit men reeds een aanlegstrook met nog lege plaatsen, dan gebruikt men deze eerst, alvorens een nieuwe te pakken).

Elke nieuwe cultuurtegel wordt open met de waarde "0" tegen de edelsteen aan de aanlegstrook gelegd. Vervolgens markeert de speler het aantal gebouwen met dezelfde prijs in zijn Alhambra en reserve door de markeersteen te plaatsen op de betreffende cultuurtegel.

Aantal gebouwen aanpassen
Heeft een speler nieuwe gebouwen in zijn Alhambra of reserve geplaatst, dan past hij aan het einde van zijn beurt de positie van de markeersteen aan op de betreffende cultuurtegels.

Cultuurtegels ontwikkelen

Bezit een speler minstens één cultuurtegel dan heeft hij een extra beurtmogelijkheid: cultuurtegels ontwikkelen. Met deze actie worden alle cultuurtegels in het bezit van de speler één veld, volgens de wijzers van de klok, verder gedraaid. Tegels waarvan het deel met de markeersteen naar de edelsteen wijst, worden niet verder gedraaid. Bij elke waardering ontvangen de spelers punten voor hun cultuurtegels.

Een cultuurtegel met een markeersteen bij de edelsteen kan niet verder worden gedraaid.

Het getal in het deel dat wijst naar de edelsteen (naar boven wijst) geeft het aantal punten aan, dat een speler krijgt.

Opmerkingen:

- Alleen gebouwen uit het basisspel worden geteld.
- Iedere speler kan slechts één cultuurtegel van elke soort bezitten.
- Na het verkrijgen van gebouwenkaartjes buiten de speelvolgorde (met de „Vizier" en/of „Sultan" - uitbreiding 1 en 5), krijgt een speler ook cultuurtegels en past de positie van zijn markeerstenen aan.
- Een cultuurtegel kan slechts tot het hoogste getal op de tegel worden ontwikkeld. Spelers krijgen nooit meer punten, dan op de tegel is weergegeven.
- Gebouwen met een prijs van „12" of „13" gelden als gebouwen met dezelfde prijs.

Spel met twee spelers: • Dirk ontvangt **geen** cultuurtegels.

** [zie achterzijde spelregels "Nieuwe waarderingskaarten"]*

QUEEN
GAMES