

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel und den Modulen der 1. Erweiterung kombiniert werden können. Dabei gelten zunächst die Regeln des Grundspiels. Regeländerungen und -ergänzungen sowie das neue Spielmaterial finden Sie für jedes Spielmodul getrennt auf einem anderen Blatt.

„Die Tore der Stadt“

erlauben es den Spielern, Gebäude an Stellen ihrer Alhambra zu platzieren, die bislang verboten waren. Musste man vorher darauf achten,



dass keine Stadtmauer den Weg zum neuen Gebäude versperrte, darf nun ein Stadttor eingesetzt werden, um den notwendigen Zugang zu verschaffen.

DIE TORE DER STADT

■ Spielmaterial

6 Stadttore aus Holz und
6 Spielkarten, die ein Stadttor zeigen.

■ Spielvorbereitung

Für jeden Spieler kommen ein Stadttor aus Holz und eine entsprechende Karte ins Spiel.

Wenn die Geldkarten des Grundspiels während der Spielvorbereitung in die fünf Stapel aufgeteilt werden, kommen **die Stadttorkarten** – möglichst gleichmäßig verteilt – verdeckt in den 3., 4. und 5. Stapel. Die Holztore werden bereitgelegt.



■ Wie bekommt man ein Stadttor?

Wird eine Stadttorkarte aufgedeckt, wird diese neben den Holztoren offen bereitgelegt **oder** auf den Ablagestapel geworfen, falls noch eine Stadttorkarte ausliegt.

Dann wird eine weitere Karte vom Stapel aufgedeckt, bis wieder vier Karten neben dem Bauhof bereitliegen.

Ab jetzt darf man anstelle einer Geldkarte [oder Wechselstube aus der 1. Erweiterung] auch die Stadttorkarte auf die Hand nehmen.

■ Wie wird ein Stadttor eingesetzt?

Das Auspielen bzw. Einsetzen eines Stadttores ist kein eigener Spielzug. Vielmehr erlaubt es, ein Gebäudeplättchen zu legen, das nur durch Doppelmauer(n) mit der Alhambra verbunden ist und nicht „zu Fuß“ vom Startbrunnen aus erreichbar ist. Auf eine entstandene Doppelmauer wird ein Holztor gesetzt und damit die Fußgänger-Regel wieder erfüllt. Die eingesetzte Stadttorkarte kommt aus dem Spiel.



Durch das Benutzen einer Stadttorkarte darf man nun Gebäude an Stellen platzieren, die gemäß »Fußgänger-Regel« bislang nicht erlaubt waren.



Das eingesetzte Stadttor „öffnet“ die Stadtmauer, sodass die »Fußgänger-Regel« wieder befolgt werden kann.



■ Anmerkungen

- Ein Spieler darf mehrere Torkarten auf der Hand halten.
- Ein Spieler darf mehrere Torkarten in einem Zug einsetzen.
- Die Stadttorkarte darf auch beim Spielzug »Eigene Alhambra umbauen« eingesetzt werden.
- Weder ein platziertes Stadttor noch die beiden darunter liegenden Gebäudeplättchen dürfen umgebaut werden.

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel und den Modulen der 1. Erweiterung kombiniert werden können. Dabei gelten zunächst die Regeln des Grundspiels. Regeländerungen und -ergänzungen sowie das neue Spielmaterial finden Sie für jedes Spielmodul getrennt auf einem anderen Blatt.

Mit den „Diamanten“ ist eine neue (fünfte) Währung ins Spiel gekommen. Mit ihr darf jedes Gebäudeplättchen gekauft werden, egal, welche



Währung der Bauhof erfordert. Die Diamanten dürfen jedoch nicht mit Geldkarten anderer Währungen beim Bezahlen kombiniert werden.

DIE DIAMANTEN

■ Spielmaterial

11 Geldkarten in der neuen Währung Diamanten mit den Werten 3 bis 9.

■ Spielvorbereitung

Die Diamanten-Karten werden zusammen mit den anderen Geldkarten gemischt. Dann erhalten die Spieler ihr Startgeld und es wird gemäß den Regeln des Grundspiels weiter verfahren.



■ Wie bekommt man Diamanten?

Diamanten erhält man wie andere Geldkarten auch.

■ Wie setzt man Diamanten ein?

Mit den Diamanten wird eine neue (fünfte) Währung in das Spiel eingeführt. Mit ihnen kann man beliebige Plättchen vom Bauhof kaufen. Diamanten ersetzen dabei jede andere Währung. Allerdings dürfen sie **nicht mit anderen Währungen kombiniert werden.**

Beispiel: Ein Spieler hat zwei Diamanten-Karten mit den Werten 5 und 4 auf der Hand. Er hat nun die Wahl: Entweder bezahlt er 9 Diamanten passend für das Serail; oder er überzahlt die Arkaden oder den Pavillon.

Beispiel: Nicht erlaubt ist der Kauf des Turmes mit einer Kombination aus Diamanten und Gulden.



■ Anmerkungen

- Diamanten dürfen **nicht** zusammen mit einer Wechselstuben-Karte [1. Erweiterung] eingesetzt werden.
- Wenn bei Spielende die restlichen Gebäudeplättchen des Bauhofes an die Spieler verteilt werden, die jeweils das meiste Geld der entsprechenden Währung vorweisen können, gelten **Diamanten nicht**.
- Mit Diamanten darf auch ein Gebot für eine **Charakter-Karte** bezahlt werden.

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel und den Modulen der 1. Erweiterung kombiniert werden können. Dabei gelten zunächst die Regeln des Grundspiels. Regeländerungen und -ergänzungen sowie das neue Spielmaterial finden Sie für jedes Spielmodul getrennt auf einem anderen Blatt.

Jeder der „**Charaktere**“ hat eine andere Fähigkeit, die er in die Dienste seines Besitzers stellt. Sie ermöglichen u.a. neue Spielzüge, bringen Extra-



Siegpunkte oder zusätzliche Geldkarten. Allerdings bekommt eine Charakterkarte nur, wer in der Lage ist, das höchste Gebot abzugeben.

DIE CHARAKTERE

■ Spielmaterial

10 Spielkarten, welche jeweils eine Person zeigen, die **Charakterkarten**.

■ Spielvorbereitung

Wenn die Geldkarten des Grundspiels während der Spielvorbereitung in die fünf Stapel aufgeteilt werden, kommen je 2 **Charakterkarten** verdeckt in den 2., 3. und 4. Stapel. Die restlichen Charakterkarten werden verdeckt beiseite gelegt.



■ Wie bekommt man Charakterkarten?

Wird eine Charakterkarte vom Stapel aufgedeckt, wird das Spiel **sofort unterbrochen** und die Karte versteigert. Der Spieler, der als nächstes an der Reihe ist, übernimmt die Rolle des Auktionators und macht das erste Gebot oder passt. Reihum muß nun jeder das Gebot **erhöhen oder passen**. Man darf nur Beträge bieten, die man in **einer** Währung bezahlen kann (eine Wechselstubenkarte darf genutzt werden). Wer passt, darf für diese Karte kein Gebot mehr abgeben. Der Spieler mit dem höchsten Gebot bekommt die Charakterkarte, legt sie offen vor sich ab und darf ab jetzt die Wirkung der Karte für sich nutzen. Man darf beliebig viele Charakterkarten besitzen. Eine Charakterkarte, für die niemand ein Gebot abgibt, kommt ganz aus dem Spiel. Nach der Versteigerung geht es mit dem Spieler weiter, der Auktionator war.

■ Wie setzt man Charakterkarten ein?

Die Symbole in den oberen Ecken der Karten zeigen, wann und wie oft die Fähigkeiten der Charaktere genutzt werden können. Ein Spieler darf in einer Runde nur 1 Karte mit Rautensymbol [❖] nutzen. Karten mit einem [W] wirken während einer Wertung und Karten mit der Bezeichnung [1x] kommen nach ihrem Einsatz ganz aus dem Spiel.

*Anmerkung: Wer seinen Wesirstein einsetzt [1. Erweiterung], darf dabei **keine** Charakterkarte verwenden.*

Die Charakterkarten haben folgende Fähigkeiten:

Abdul Karim [1x] – Bei einem Gebäudekauf bezahlt Abdul genau passend, der Spieler bekommt also das **Gebäude kostenlos** und einen **Bonuszug**.

Abdul Knihstig [❖] – Kauft der Spieler ein Gebäude zu einem **Preis von 10** oder mehr, darf er sich sofort **eine offene Geldkarte** auf die Hand nehmen.

Ammar El'Schauf [❖] – bietet dem Spieler am Ende des Zuges (nach dem eventuellen Platzieren neuer Gebäude) **einen zusätzlichen Umbauzug**.

Faruk Will'haben [❖] – erlaubt, mehrere Geldkarten zu nehmen, wenn ihre Summe **nicht größer als 7** ist (statt sonst 5).

Fatima [1x] – Der Spieler muss sich **sofort** entscheiden, ob er Fatima behält (Wert: **8 Siegpunkte**) oder austauscht. In dem Fall wird Fatima gegen die oberste verdeckte **beiseite gelegte** Charakterkarte ausgetauscht. Die neue Karte wird offen ausgelegt und kann sich ab sofort auswirken.

Hakim Wahid [W] – zählt bei jeder Wertung für **eine** Gebäudeart wie ein halbes Gebäude extra. (Bei jeder Wertung sucht sich der Spieler eine Gebäudeart aus.)

Laila Wundabah [❖] – darf vor dem eigenen Zug **ein Gebäude des Bauhofs** gegen ein neues Gebäude (verdeckt aus dem Beutel gezogen) **austauschen**. Das alte Gebäude kommt zurück in den Beutel.

Machma Klain [❖] – darf vor seinem Zug eine eigene Geldkarte gegen eine **höchstens gleich hohe** offen ausliegende Karte **tauschen**. Die andere wandert auf den Ablagestapel.

Yammerad [❖] – Man darf sich bei Zugbeginn die oberste Geldkarte vom Stapel nehmen, falls man **weniger als 3 Geldkarten** auf der Hand hat. Ist dies keine Geld- oder Wechselstubenkarte, wird nach der entsprechenden Regel verfahren. Der Spieler darf eine weitere Karte ziehen.

Yusuf E'Passuff [W] – Bei jeder Wertung **der Mauer** bekommt der Spieler für je 3 Siegpunkte 1 Punkt extra.

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel und den Modulen der 1. Erweiterung kombiniert werden können. Dabei gelten zunächst die Regeln des Grundspiels. Regeländerungen und -ergänzungen sowie das neue Spielmaterial finden Sie für jedes Spielmodul getrennt auf einem anderen Blatt.

Eine weitere Art von Bauteilen erhält

Einzug in die Alhambra: „Die Feldlager“: Passend eingebaut bringt ein

Feldlager für jedes in gerader Linie angrenzende Gebäudeplättchen einen



extra Siegpunkt bei jeder Wertung. Die Feldlager unterliegen etwas anderen Baueregeln – prinzipiell

schließen sie sich außen an die Stadtmauern an.

DIE FELDLAGER

■ Spielmaterial

8 Feldlagerplättchen – sie zeigen jeweils ein oder zwei Verstärkungen für die Stadtmauern der Alhambra, die so –genannten Bastionen.

■ Spielvorbereitung

Die Feldlager werden mit den Gebäudeplättchen des Grundspiels gemischt und kommen mit ihnen in den Beutel.



Preis

2 Bastionen

Richtung, in die gewertet wird.

■ Spielablauf

Die Feldlager kommen wie die Gebäudeplättchen ins Spiel, werden auf dem Bauhof platziert und können gemäß den Regeln des Grundspiels zum aufgedruckten Preis gekauft werden.

Feldlager platzieren

Wie beim Kauf von Gebäudeplättchen müssen auch die Feldlager am Ende des Zuges entweder in die Reserve oder in der eigenen Alhambra platziert werden. Dabei gelten die Bauregeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Feldlager haben die gleiche Ausrichtung wie Startbrunnen und Gebäude.
- Feldlager dürfen **nur mit Bastion(en) an Stadtmauer(n)** eines Gebäudeplättchens angelegt werden.
- Feldlager dürfen **einander** nur mit ihren Seiten ohne Bastion berühren.
- Die »Fußgänger-Regel« [aus dem Grundspiel] gilt **nicht** für Feldlager.

Nicht erlaubt:
Bastion oder grüne Seite an Bastion.



Nicht erlaubt:
Grüne Seite oder Bastion an Gebäudeseite ohne Stadtmauer.

Erlaubt: Grüne Seite an grüne Seite sowie Bastion an Stadtmauer.

Feldlager in der Wertung

Bei **jeder Wertung** werden die Feldlager berücksichtigt. Sie selbst haben keinen Punktwert, bringen jedoch für **Gebäude in Pfeilrichtung extra Siegpunkte**. Man zählt hierzu in Richtung des aufgedruckten Pfeiles die Gebäude, die sich in **gerader lückenloser Linie** befinden. (Anmerkung: Innen liegende Stadtmauern unterbrechen diese Linie nicht.) Jedes dieser Gebäudeplättchen bringt **1 Siegpunkt**.

(Anmerkung: Startbrunnen und Bauhütten [aus der 1. Erweiterung] zählen hier wie Gebäude mit.)

Feldlager mit **zwei Pfeilen** werden in **beide Richtungen** gewertet.



Das Feldlager links bringt 5 Punkte, das gegenüberliegende - natürlich - nochmals die gleiche Summe. Das Feldlager unten bringt insgesamt 2 Punkte ein. Insgesamt wurden hier 12 extra Siegpunkte erzielt.

Anmerkungen

- Stadtmauern mit Bastion werden genauso gewertet wie Stadtmauern ohne Bastion.