

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen willekeurig apart of samen met het basisspel 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“ stellen de spelers in de mogelijkheid, gebouwen aan plekken in hun

alhambra te plaatsen, die tot nu toe verboden waren. Moest je tot nu toe



erop letten de weg naar een nieuw gebouw niet door een stadsmuur werd belemmerd, mag je nu een

stadspoort inzetten, om de vereiste toegang te verkrijgen.

## DE POORTEN VAN DE STAD

### ■ Spelmateriaal

6 stadspoorten van hout en  
6 spelkaarten, die een stadspoort tonen.

### ■ Voorbereiding van het spel

Iedere speler krijgt een houten stadspoort en een passende kaart.

Wanneer de geldkaarten van het basisspel tijdens de voorbereiding van het spel op de vijf stapels worden verdeeld, komen de stadspoortkaarten - zo gelijkmatig mogelijk - verdekt in de 3<sup>de</sup>, 4<sup>de</sup> en 5<sup>de</sup> Stapel terecht. De houten poorten worden opzij klaargelegd.



### ■ Hoe een stadspoort verkrijgen?

Wanneer een stadspoortkaartje wordt open gelegd wordt deze naast een houten poort of, indien er reeds een tweede toren klaarligt op de aflegstapel klaargelegd

Dan wordt nog een kaartje uit de stapel open gelegd, totdat weer vier kaarten naast de bouwplaats klaar liggen.

Vanaf nu mag je in plaats van een geldkaartje [of wisselkantoor uit de eerste uitbreiding] ook het stadspoortkaartje in de hand nemen.

## ■ Hoe wordt een stadspoort gespeeld?

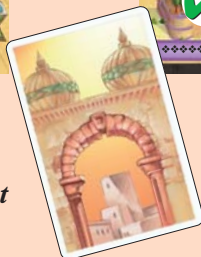
Het spelen of inzetten van een stadspoort is geen eigen spelbeurt. Het maakt het eerder mogelijk, een gebouwenplaatje te leggen, dat alleen door dubbele muren met het Alhambra verbonden en vanuit het startbron “lopend” niet bereikbaar is. Op een dubbele muur wordt een houten poort gelegd en daarmee zijn de voetgangerregels uit het basisspel weer van toepassing. Het gespeelde stadspoortkaartje wordt uit het spel genomen.



*Wanneer je een stadspoortkaartje gebruikt mag je de gebouwen op plekken passeren, 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 poortkaarten in de hand houden.
- Een speler mag meerdere poortkaarten in één beurt uitspelen.
- Het stadspoortkaartje mag ook bei de spelbeurt »Eigen alhambra verbouwen« worden gespeeld.
- Eenmaal de toren gebouwd, mogen de twee aangrenzende gebouwen niet meer verbouwd worden.

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.

Met de “**diamanten**” komt er een nieuwe (vijfde) geldsoort in het spel. Hiermee mag ieder gebouw worden gekocht, maakt niet uit, om welk



valuta de bouwplaats vraagt. De diamanten mogen echter niet in combinatie met andere geldkaarten worden gebruikt.

## DE DIAMANTEN

### ■ Spelmateriaal

11 geldkaarten in de nieuwe geldsoort „diamanten” met waarden tussen 3 en 9.

### ■ Voorbereiding van het spel

De diamanten-kaarten worden samen met de andere geldkaarten geschud en verdeeld. Dan krijgen de spelers hun startgeld en gelden vervolgens de regels van het basisspel.



### ■ Hoe diamanten verkrijgen?

Diamanten verkrijgt je op dezelfde manier als andere geldkaarten.

### ■ Hoe diamanten inzetten?

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

*Voorbeeld: een speler heeft de volgende twee diamanten-kaarten in de hand, 5 en 4, de keuze is nu aan hem: Of hij betaalt gepast met 9 Diamanten voor de harem, of hij betaald te veel voor de er arcades of het paviljoen.*

*Voorbeeld: het is niet toegestaan, bij de koop van een poort diamanten en andere geldsoorten met elkaar te combineren.*



## ■ Opmerkingen

- Diamanten mogen niet samen met een wisselkantoorkaart [eerste uitbreiding] worden ingezet.
- Als aan het einde van het spel de resterende bouwkaartjes aan de spelers verdeeld worden die het meeste geld van de desbetreffende kleur bezitten, hebben de diamanten geen waarde meer.

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen willekeurig apart of samen met het basisspel 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.

Iedere „**personage**” beschikt over een andere vaardigheid die in de dienst van zijn bezitter staat. Deze vaardigheden maken o.a. nieuwe



beurten mogelijk of brengen extra zegenpunten. Echter krijgt maar diegene een personagekaart die in staat is, het hoogste bod uit te brengen.

## DE PERSONAGE

### ■ Spelmateriaal

10 Spelkaarten, die elk een personage voorstellen, de personagekaarten.

### ■ Voorbereiding van het spel

Bij het verdelen van de geldkaarten van het basisspel tijdens de voorbereiding van het spel komen

telkens 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 terug bieden. De speler met het hoogste bod krijgt de personagekaart en legt deze open voor zich neer. Vanaf nu mag deze speler de werking van de kaart gebruiken. Je mag meerdere personagekaarten bezitten. Een personagekaart waar niemand een bod op doet 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 bovenop de kaarten tonen wanneer en hoe vaak je de vaardigheden van de 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 de benoeming [Ix] worden slechts 1 keer gebruikt en gaan daarna uit het spel. *Opmerking: Wie zijn Vizersteen [eerste uitbreiding] inzet mag daarnaast geen personagekaarten gebruiken.*

---

De personagekaarten hebben de volgende vaardigheden:

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

**Abdul Knihstig [♠]** – i[o]- koopt een speler een gebouw met een **prijs van 10** of hoger, dan mag hij meteen een **extra open geldkaart** in de 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 voor een som van **hoogstens 7** (anders 5).

**Fatima [Ix]** – de speler moet **meteen** beslissen of hij Fatima behoud (8 zegepunten) of inruilt. In dat laatste geval wordt Fatima ingeruild tegen de **bovenste personagekaart van de afgedekte stapel**. De nieuwe kaart wordt open gelegd en is meteen werkzaam.

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

**Laila Wundabah [♠]** – de speler mag **vóór** de eigen beurt een **gebouw van de bouwplaats** ruilen tegen een **blind getrokken nieuw gebouw**. 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 na de aflegstapel.

**Yammerad [♠]** – je mag bij het begin van de beurt de bovenste geldkaart nemen **indien je minder dan drie geldkaarten** in de hand hebt. Is deze kaart geen geldkaart, wordt volgens de regels gespeld en mag de speler de volgende kaart nemen.

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

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen willekeurig apart of samen met het basisspel 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 spel materiaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

Een nieuwe soort van bouwdelen neemt intrek in het Alhambra:

“de veldkampen”.

Deze kunnen aangrenzende gebouwen bij de waardering extra zegepunten opleveren



wanneer ze passend worden ingebouwd. De veldkampen hebben iets andere bouwregels. In principe sluiten ze aan de stadsmuren van het alhambra.

## DE VELDKAMPEN

### ■ Spelmateriaal

8 veldkampplaatjes – die één of twee versterkingen voor de stadsmuren van het alhambra aanduiden, de zogenaamde bastions.

### ■ Voorbereiding van het spel

De veldkampen worden gemengd met de gebouwenkaartjes van het basisspel en komen samen met hun in de buidel.



prijs

2 bastions

richting van de waardering

### ■ Spelverloop

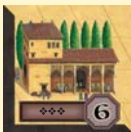
De veldkampen komen net zoals de gebouwenplaatjes in het spel, worden op de bouwplaats geplaatst en kunnen volgens de regels van het basisspel voor de aangegeven prijs worden aangekocht.

### Veldkampen plaatsen

Net als bij de koop van gebouwenplaatjes 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 raken met hun open, bastionloze, zijden.
- De “voetgangerregels” [van het basisspel] gelden niet voor veldkampen.

Niet toegestaan:  
Bastion of groene kant aan bastion.

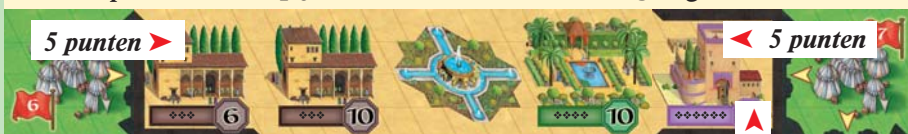


Niet toegestaan:  
Groene kant of bastion tegen de kant van een gebouw zonder stadsmuur

Toegestaan: groene kant tegen groene kant en bastion tegen stadsmuur

## Veldkampen in de waardering

Bij iedere telling worden de veldkampen in aanmerking genomen. De kampen hebben zelf geen waarde, maar ze brengen extra zegepunten op voor de gebouwen. Je telt in de pijlrichting het aantal bouwstenen in rechte lijn en zonder rekening te houden met stadsmuren binnen deze lijn. Voor elke bouwsteen ontvang je één extra zegepunt. (Opmerking: startbronnen en bouwhutten uit de eerste uitbreiding tellen hier als gebouwen). Veldkampen met twee pijlen worden in beide richtingen geteld.



Het veldkamp aan de linke kant brengt 5 punten en het tegenover liggende – natuurlijk – nogmaals dezelfde som. Het veldkamp onderaan brengt in totaal 2 punten. In totaal werden hier 12 extra zegepunten gescoord.



## Opmerking:

- Stadsmuren met een bastion tellen net als stadsmuren zonder bastion.