

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel und den Modulen aller anderen Erweiterungen 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.

Feinde nahen! „Die Schatzkammer“ des Kalifen muss geräumt und die Schätze in Sicherheit gebracht werden. Die

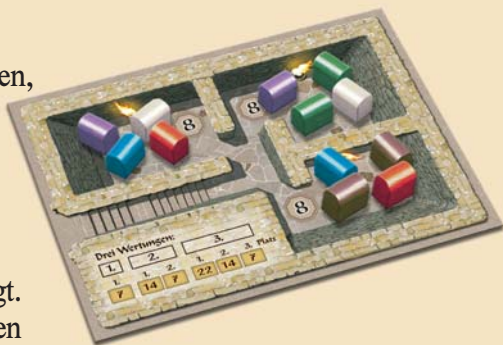


Schatztruhen werden in farblich passende Gebäude gestellt. Sie bringen bei den Wertungen zusätzlich Punkte.

## DIE SCHATZKAMMER

### ■ Spielmaterial

42 Schatztruhen in 6 Gebäudefarben,  
1 kleiner Spielplan: die Schatzkammer mit 3 Räumen  
1 Stoffbeutel.



### ■ Spielvorbereitung

Die Schatzkammer wird bereit gelegt. Alle 42 Schatztruhen kommen in den Stoffbeutel. Jeweils 4 Truhen werden aus dem Beutel gezogen und auf die 3 Räume der Schatzkammer platziert.

### ■ Wie bekommt man die Schatztruhen?

Mit diesem Erweiterungsmodul wird eine neue Zugmöglichkeit eingeführt: **Schatztruhen kaufen**.

Diese ergänzt die drei Möglichkeiten aus dem Grundspiel: Geld nehmen – Gebäude kaufen und errichten – die eigene Alhambra umbauen.

Beim Kauf darf man sich die vier Schatztruhen eines beliebigen Raumes der Schatzkammer nehmen. Dazu bezahlt man **mindestens** den Preis 8 in einer **beliebigen Kombination** von Währungen. Achtung: Wer die Schatztruhen genau passend bezahlt, bekommt **keinen** Extrazug!

*Beispiel: Der Spieler an der Reihe möchte Schatztruhen kaufen. Er bezahlt 3 Dukaten, 3 Dinar und 4 Dirham. Er nimmt sich die 4 Schatztruhen eines beliebigen Raumes der Schatzkammer. Wechselgeld erhält er nicht zurück.*

## ■ Wohin kommen die Schatztruhen?

Die Schatztruhen **müssen** in dem Zug, in dem sie gekauft wurden, auf **farblich passende Gebäude** verteilt werden. In jedes Gebäude darf nur 1 Truhe gestellt werden. Auch Gebäude, die in diesem Zug gekauft wurden, können eine Truhe erhalten, **nicht** jedoch Gebäude, die in der Reserve liegen.

Können nicht alle Truhen auf eigene Gebäude verteilt werden, gibt man die restlichen Truhen an den linken Nachbarn weiter, der nun die Möglichkeit hat, diese Truhen auf seine Gebäude zu verteilen. Bleiben auch hier Truhen übrig, wandern sie weiter. Truhen, die von **keinem** Spieler platziert werden können, gehen **zurück in den Beutel**.

Nun wird der geleerte Raum der Schatzkammer mit 4 zufällig gezogenen Truhen wieder gefüllt. Sollten **zu diesem Zeitpunkt nicht mehr ausreichend** Truhen vorhanden sein, bleibt der Raum leer. Von nun an werden keine Truhen mehr nachgelegt.

## ■ Schatztruhen in den Wertungen

Die Farbe der Truhen spielt **keine** Rolle bei den Wertungen, nur die Anzahl ist ausschlaggebend für die Anzahl der Siegpunkte, die man bekommt.

Wer die meisten Truhen hat, bekommt die Punkte für den 1. Platz. Wer die zweit- oder drittmeisten Truhen hat, bekommt entsprechend die Siegpunkte für den 2. bzw. 3. Platz. Bei Gleichstand mehrerer Spieler wird wie in den Wertungen der Gebäude verfahren.

Die Verteilung der Siegpunkte ist auf dem Plan der Schatzkammer abgedruckt.

## ■ Anmerkungen

- Beim 2-Personen-Spiel werden Schatztruhen, die nicht platziert werden können, immer zuerst an Dirk (unser virtueller 3. Spieler) weitergegeben, bei dem sie auf passende Gebäude platziert werden. Ein eventueller Rest wird dann weitergegeben.
- Wird ein Gebäude mit Schatztruhe abgebaut, wird die Truhe zurück in den Beutel gelegt.
- Truhen dürfen nicht auf Bauhütten [*1. Erweiterung*] platziert werden.

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel und den Modulen aller anderen Erweiterungen 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 „**Baumeisterkarten**“ erleichtern den Umbau der Alhambra.

Das ist nicht nur im Grundspiel von

Vorteil. Auch im Zusammenspiel mit anderen Modulen wie „Bauhütten“,



„Bazare“ oder „Fliegender Händler“ bieten sie reizvolle Spielzug-Kombinationen.

Dass sie auch als Geld einsetzbar sind, rundet den Gesamteindruck noch zusätzlich ab.

## DIE BAUMEISTER

### ■ Spielmaterial

16 Baumeisterkarten, je 4 Geldkarten in den verschiedenen Währungen mit einer Zusatzfunktion.

### ■ Spielvorbereitung

Die Baumeisterkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält davon 2 Karten verdeckt auf die Hand. Danach bekommt jeder Spieler sein Startgeld.

Wenn die Geldkarten des Grundspiels in die fünf Stapel aufgeteilt werden, werden je 3 Baumeisterkarten in den 3. Stapel und 5. Stapel eingemischt. Bei 6 Spielern kommt in den 5. Stapel nur 1 Baumeisterkarte.

Bei weniger als 5 Spielern bleiben Baumeisterkarten übrig. Sie werden aus dem Spiel genommen.

### ■ Wie bekommt man Baumeisterkarten?

Baumeisterkarten erhält man wie andere Geldkarten auch.



## ■ Wie setzt man Baumeisterkarten ein?

Die Baumeisterkarten haben zwei verschiedene Funktionen.

### Geldfunktion

Zunächst ist jede Baumeisterkarte eine normale Geldkarte mit dem Wert „3“ (in den verschiedenen Währungen). Auch für diese Karten gelten alle Regeln, die das Geld betreffen (z.B. Karten im Gesamtwert von „5“ nehmen).

### Baufunktion

Alternativ zu ihrer Geldfunktion ermöglicht die Baumeisterkarte dem Spieler **am Ende seines Zuges (nach dem eventuellen Einsetzen gerade gekaufter Gebäude) einen zusätzlichen Umbauzug**. Man darf pro Zug nur 1 Baumeisterkarte zum Umbauen einsetzen.

Anders als normale Geldkarten kommen Baumeisterkarten nach dem Ausspielen (egal in welcher Funktion) aus dem Spiel.



*Beispiel: Ein Spieler hat zwei Baumeister-Karten (in Gulden) und eine weitere Karte (9 Gulden) auf der Hand. Er kann nun den Turm kaufen oder er hebt seine Baumeister-Karten für eine spätere Verwendung auf.*

## ■ Anmerkungen

- Ammar-El'Schau, [eine Charakterkarte der 2. Erweiterung] darf zusammen mit 1 Baumeisterkarte am Ende eines Spielzuges eingesetzt werden.

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel und den Modulen aller anderen Erweiterungen 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.

Gefahr für die Alhambra. „Angreifer“ sind gesichtet worden! Und was fast noch schlimmer ist: Unsere



Siegpunkte sind gefährdet, denn durch fehlende Mauern ungeschützte Gebäude bedeuten Punktabzug.

## DIE ANGREIFER

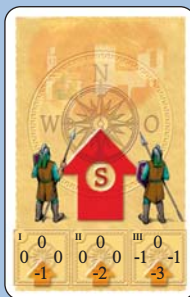
### ■ Spielmaterial

4 Angriffskarten, die zeigen, aus welcher Richtung die Angreifer kommen.

6 Kundschafterkarten, mit deren Hilfe man die Angriffe ausspähen kann.

### ■ Spielvorbereitung

Die Angriffskarten werden gemischt und verdeckt bereit gelegt. Die Kundschafterkarten werden ebenfalls gemischt und die **beiden obersten** davon aufgedeckt.



### ■ Die Angriffskarten

Eine Angriffskarte zeigt die Richtung an, aus der ein Angriff auf die Alhambra erfolgt. Gebäudeplättchen, die in dieser Richtung ungeschützt sind (d.h. am Rand und ohne Mauer), verursachen einen Abzug von Siegpunkten beim betroffenen Spieler.

Am unteren Ende der Angriffskarte erkennt man, wie viele Siegpunkte bei den drei Wertungen pro offener Gebäudeseite abgezogen werden.

#### Der Angriff findet statt

Direkt im Anschluss an eine Wertung wird die oberste Angriffskarte aufgedeckt. Sie legt fest, aus welcher Richtung die Alhambra angegriffen wird. Die Auslage jedes Spielers wird nun mit dieser Angriffsrichtung verglichen. Dabei gelten die ausgelegten Gebäudeplättchen eines Spielers als nach Norden ausgerichtet (d.h. alle Dächer zeigen stets nach Norden).

## Angriff nach der 1. Wertung

Für jede offene Seite (am Rand ohne Mauer) eines **Gebäudeplättchens** sowie des **Startbrunnens** in dieser Richtung wird dem Spieler je 1 Siegpunkt abgezogen (unter Null kann man aber nicht fallen).

## Angriff nach der 2. Wertung

Für jede offene Seite werden dem Spieler 2 Siegpunkte abgezogen.

## Angriff nach der 3. Wertung

Für jede offene Seite in der Haupt-Angriffsrichtung werden dem Spieler 3 Siegpunkte abgezogen. Für jede offene Seite in den beiden benachbarten Himmelsrichtungen wird jeweils 1 weiterer Siegpunkt abgezogen.



*Beispiel: Der Angriff nach der 1. Wertung trifft auf insgesamt 3 offene Seiten dieser Alhambra. Dem Spieler werden 3 Siegpunkte abgezogen.*

*Nach der 3. Wertung werden auch die benachbarten Seiten der Hauptangriffsrichtung in Mitleidenschaft gezogen. Es werden hier 12 Punkte abgezogen.*

## Die Kundschafterkarten

Wer ein – zur offenen Kundschafterkarte – passendes Gebäude kauft und passend bezahlt, bekommt den Kundschafter und darf sich damit die oberste Karte des Stapels mit den Angriffskarten anschauen.

Anschließend wird die Angriffskarte wieder verdeckt zurückgelegt. Der verwendete Kundschafter wird aus dem Spiel genommen. Nach der 1. und 2. Wertung werden jeweils 2 neue Kundschafterkarten aufgedeckt, eventuell noch offen ausliegende Kundschafter kommen aus dem Spiel.

## Anmerkung / Variante mit offener Angriffskarte

Beim „Wesir“ [1. Erweiterung] und „Abdul Karim, der reiche Gönner“ [2. Erw.] wird passend bezahlt. Dies ermöglicht auch den Kundschafter.

Die aktuelle Angriffskarte wird aufgedeckt. Die Kundschafter entfallen.

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel und den Modulen aller anderen Erweiterungen 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 Gebäuden erhält Einzug in die Alhambra: „Die Bazare“. Optimal eingebaut bringen sie



für farblich passende Nachbargebäude bis zu 24 zusätzliche Siegpunkte; leider nur in der letzten Wertung.

## DIE BAZARE

### ■ Spielmaterial

8 Gebäudeplättchen, die verschiedene Bazare zeigen. Jeder Bazar zeigt eine bestimmte Währung und die Farben von 3 Gebäudearten.

### ■ Spielvorbereitung

Die Bazare kommen zusammen mit den Gebäudeplättchen in den Stoffbeutel.



### ■ Spielablauf

Wird beim Auffüllen des Bauhofs ein Bazar aus dem Beutel gezogen, wird er offen neben den Bauhof gelegt. Es werden solange weitere Gebäudeplättchen gezogen, bis wieder 4 Gebäude auf dem Bauhof liegen.

Der Bazar kann nun wie jedes Gebäudeplättchen gekauft werden. Die Münze auf dem Plättchen zeigt die benötigte Währung an.

Der Preis entspricht dem des Gebäudeplättchens, welches auf dem Bauhof bei der entsprechenden Währung liegt. Ein Bazar darf nur passend bezahlt werden. Der Spieler ist nochmal an der Reihe.

Bazare werden genauso platziert oder umgebaut wie die Gebäude aus dem Grundspiel, sie unterliegen den gleichen Regeln.



Dieser Bazar kostet zur Zeit 4 Gulden.

## ■ Wertung der Bazare

Bazare erzielen **nur** in der **letzten** Wertung Siegpunkte.

Für die Ermittlung der Siegpunkte, die ein Bazar einbringt, wird festgestellt, wie viele farblich passende Gebäude benachbart zum Bazar platziert sind (maximal 8 Gebäude). **Auch diagonal** angrenzende Gebäude gelten als **benachbart**.

Als farblich passend gilt ein Gebäude, wenn seine Farbe auf dem Bazar abgebildet ist. Die **Anzahl** dieser **passenden Gebäude** in Nachbarschaft zum Bazar wird mit der **Anzahl** der beteiligten **passenden Farben** **multipliziert**. Das Ergebnis sind die Siegpunkte, die der Spieler für diesen Bazar bekommt.



*Beispiel:*

*Der Bazar hat 6 Nachbargebäude, 2 Plätze sind unbesetzt. 4 dieser Gebäude passen farblich zum Bazar.*

*Alle 3 Farben des Bazars sind als Gebäude in der Nachbarschaft vorhanden. Das ergibt: 4 Gebäude x 3 Farben = 12 Siegpunkte.*

*Würde der Turm in diesem Beispiel fehlen, fiel das Ergebnis deutlich magerer aus: 3 Gebäude x 2 Farben = 6 Siegpunkte.*

## ■ Anmerkungen

- Ein Gebäude kann, bei passender Lage, auch für mehrere Bazare zählen.
- Die Wertung eines Bazars wird durch Mauern **nicht** beeinflusst.
- Bazare und Bauhütten [1. Erweiterung] werden als Nachbarn **nie** gewertet.
- Es können **beliebig** viele Bazare neben dem Bauhof im **Angebot** liegen.
- Fehlt das Preis bestimmende Gebäude im Bauhof (es wurde gerade erworben), kann der entsprechende Bazar **momentan nicht** gekauft werden.
- Unverkaufte Bazare werden bei Spielende **nicht** an die Spieler verteilt.
- Mit „Wesir“ [1. Erweiterung] und „Abdul Karim, der reiche Gönner“ [Charakterkarte, 2. Erweiterung] können Bazare gekauft werden.
- Muss „Der fliegende Händler“ [3. Erweiterung] einem Bazar weichen, so dürfen die Bewohner **nicht** in den Bazar einziehen. Ein Bewohner darf wie gehabt getauscht werden.