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.

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

5, Alhambra

De nieuwe waarderingskaarten

Spelmateriaal

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

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.

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

Een telling met de nieuwe waarderingskaarten

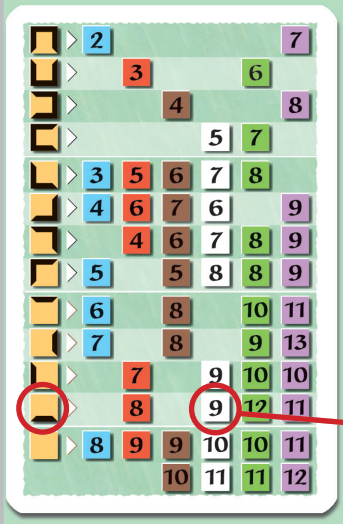
Bij een waardering krijgen spelers, net als in het basisspel, punten voor de gebouwen in hun Alhambra. De puntenverdeling is echter gewijzigd. De hoeveelheid punten per gebouwensoort is nu te vinden door op het puntenbord naar de waarderingskaart ernaast te kijken. Waar tot nu de "torens" altijd de meeste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

Regel_Erw_5_NL_neu.indd 1 17.09.13 11:24

■ 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.

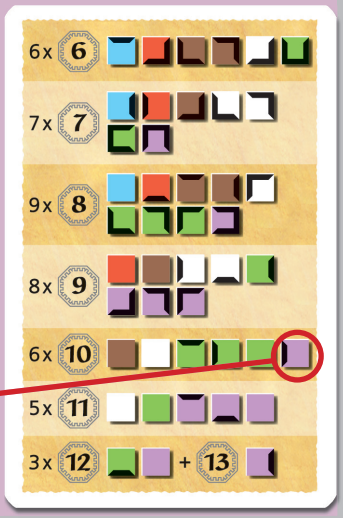
Overzichtskaart voor de spelmodule:

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.

Regel_Erw_5_NL_neu.indd 2 17.09.13 11:24

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

5, Alhambra

De macht van de sultan

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.

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.

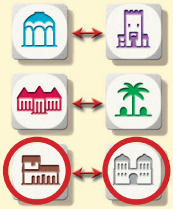
** [zie achterzijde spelregels "Nieuwe waarderingskaarten"]*

Regel_Erw_5_NL_neu.indd 3 17.09.13 11:24

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".

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.*

Regel_Erw_5_NL_neu.indd 4 17.09.13 11:24

“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.

5. Alhambra

De karavanserai

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”.

Regel_Erw_5_NL_neu.indd 5 17.09.13 11:24

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.*

Regel_Erw_5_NL_neu.indd 6 17.09.13 11:24

*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.*

5, Alhambra

De kunst van de metselaars

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.

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

Regel_Erw_5_NL_neu.indd 7 17.09.13 11:24

De markeersteen komt op het deel van de tegel met dit aantal zwartje vierkantjes. Komen hier meerdere delen voor in aanmerking, dan komt de steen op het veld met het hoogste getal. Dit kost geen geld of beurt.

Aantal gebouwen aanpassen

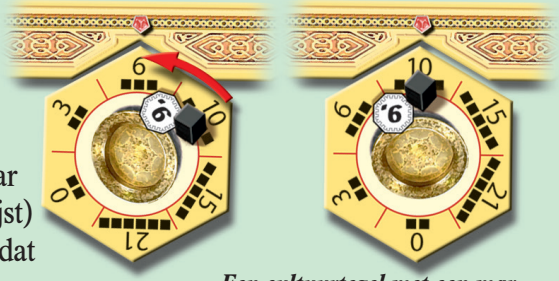
Heeft een speler nieuwe gebouwen in zijn Alhambra of reserve geplaatst, dan past hij aan het einde van zijn beurt de positie van de markeersteen aan op de betreffende cultuurtegels.

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



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

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.*

© Copyright 2008 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

Regel_Erw_5_NL_neu.indd 8 17.09.13 11:24