Alhambra Roll & Write

Ein Spiel von Dirk Henn
für 1-5 Spieler

Spielidee

Die Spieler bauen sechs verschiedene Gebäudearten: Pavillons, Serails, Arkaden, Gemächer, Gärten und Türme an unterschiedlichen Orten. Dabei stehen sie immer in Konkurrenz, denn alle wollen mehr Gebäude einer Art errichten als die Mitspieler. Zusätzlich gibt es Siegpunkte (SP) für das angrenzende Platzieren und somit Vervollständigen von Reihen und Spalten. Wer seine Mitspieler im Auge behält und die richtigen Würfel einsetzt und weitergibt, wird am Ende die meisten Siegpunkte haben und als Gewinner hervorgehen.

Spielmaterial

- **1 Spielerblock** – *100 Seiten doppelseitig bedruckt*

- **1 Punkteblock** – *25 Seiten doppelseitig bedruckt*

- **12 Würfel** – *6x gelb und blau*

- **1 Spielregel**

Spielaufbau – für 3-5 Spieler

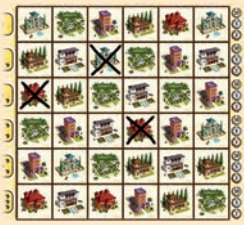
1.) Jeder Spieler nimmt sich einen **Zettel vom Spielerblock, 1 blauen** und **1 gelben Würfel** sowie einen Stift *(nicht enthalten).*

2.) Jetzt wird ein **Startspieler** zufällig bestimmt. Dieser nimmt sich einen Zettel vom Punkteblock und trägt dort die Vornamen der Spieler in den Reihen der Gebäudeübersicht ein.

3.) Angefangen beim Startspieler, dann reihum im Uhrzeigersinn würfelt jeder Spieler seine beiden Würfel, legt sie auf die entsprechenden Würfelfelder und kreuzt auf dem Gebäuderaster seines Spielerzettels das Gebäude an, welches auf dem Kreuzungspunkt des Würfelergebnisses liegt.

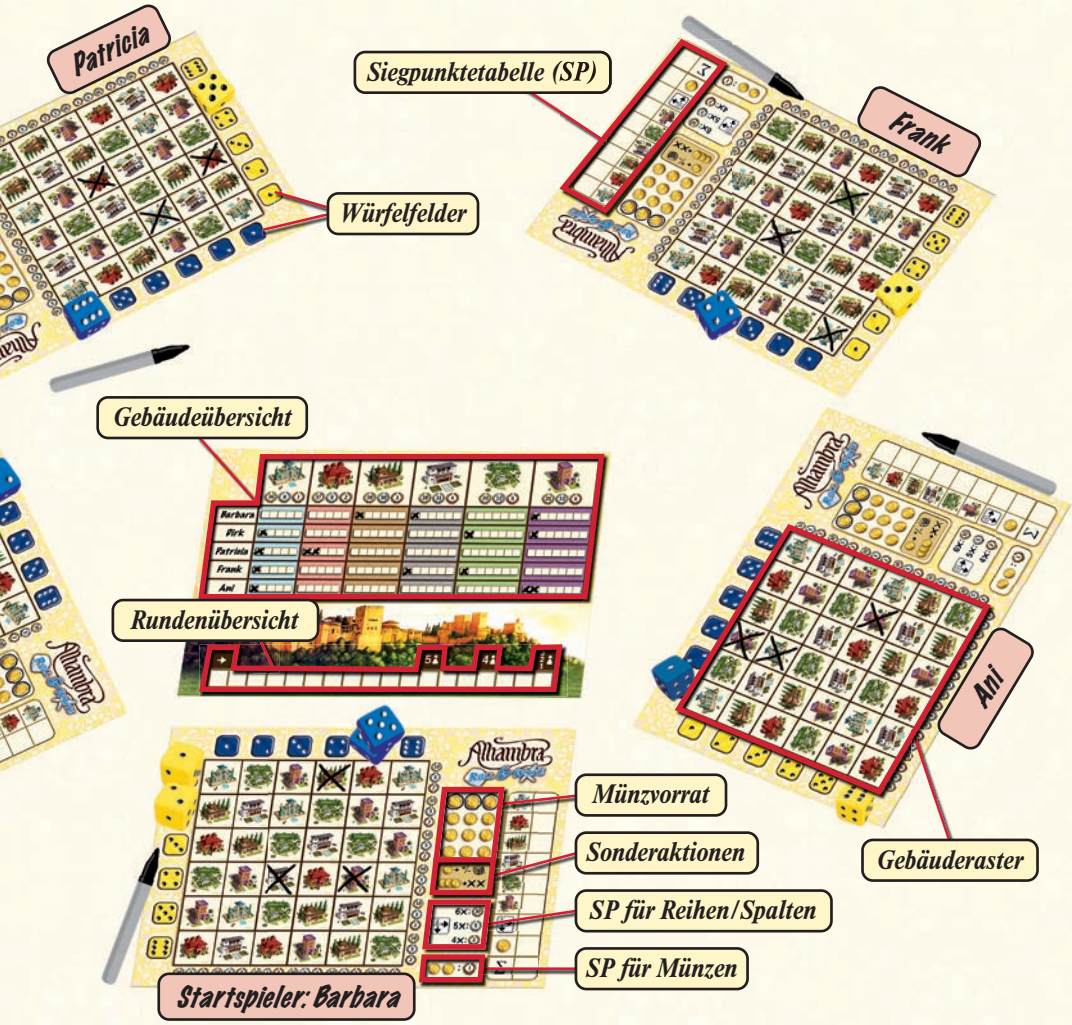
Der Startspieler notiert für jeden Spieler das angekreuzte Gebäude in der Gebäudeübersicht auf dem Punktezettel. Dazu markiert er in der Reihe des jeweiligen Spielers, in der Spalte des entsprechenden Gebäudes, das erste freie Kästchen von links mit einem **X**. Dadurch können die Spieler während des Spiels auf einen Blick sehen, wie viele Gebäude die Mitspieler schon angekreuzt haben.

Dieser Vorgang wird wiederholt, bis **jeder Spieler drei Gebäude** angekreuzt hat. Müsste ein Spieler ein Gebäude ankreuzen, welches er schon zuvor angekreuzt hat, so würfelt er solange erneut, bis er ein Gebäude ankreuzen kann, das noch nicht angekreuzt ist.



Abschließend würfelt jeder Spieler seine Würfel erneut und platziert sie auf den entsprechenden Würfelfeldern links *(gelb)* und oben *(blau)* neben dem Gebäuderaster.

Änderungen im Aufbau für das Solo-Spiel oder mit 2 Spielern; *siehe Seite 10.*



4.) **Der Startspieler nimmt sich einen zusätzlichen gelben und blauen Würfel**, würfelt diese und platziert sie ebenfalls auf die entsprechenden Würfelfelder auf seinem Spielerzettel. Liegt dort bereits ein Würfel, wird er einfach oben aufgelegt.

5.) Jeder Spieler beginnt das Spiel mit **drei Münzen**, welche auf dem Münzvorrat schon eingetragen sind, dargestellt durch den Kreis um die Münzen.
Wird eine Münze später für eine Sonderaktion benutzt, wird sie durchgekreuzt.

Die restlichen Würfel sowie der Spieler- und Punkteblock werden nicht mehr benötigt und können zurück in die Schachtel gelegt werden.

Spielablauf

Alhambra Roll & Write wird über eine feste Anzahl Runden, abhängig von der Spieleranzahl, gespielt:

Anzahl Spieler	*5*	*4*	*3, 2, 1*
Anzahl Runden	*12*	*15*	*18*

Eine Runde startet immer beim Startspieler, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Jedes Mal, wenn der Startspieler am Zug ist, markiert er die aktuelle Runde auf der Rundenübersicht.

Der aktive Spieler hat in seinem Zug zwei Aktionen zur Auswahl:

Gebäude ankreuzen oder **Münzen erhalten**

Zusätzlich zu einer Aktion kann ein Spieler mit gesammelten Münzen auch Sonderaktionen durchführen. Hat er eine der beiden Aktionen ausgeführt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel endet, nachdem die letzte Runde gespielt worden ist. Es folgt die Schlusswertung.

Ein Spielzug im Detail

Der aktive Spieler muss sich für eine von zwei Aktionsmöglichkeiten entscheiden:

Gebäude ankreuzen

Der Spieler wählt auf seinem Gebäuderaster einen Kreuzungspunkt eines beliebigen Würfelpaares *(gelber und blauer Würfel)*. Liegen alle 4 Würfel auf unterschiedlichen Würfelfeldern, hat der Spieler 4 Kreuzungspunkte zur Auswahl.

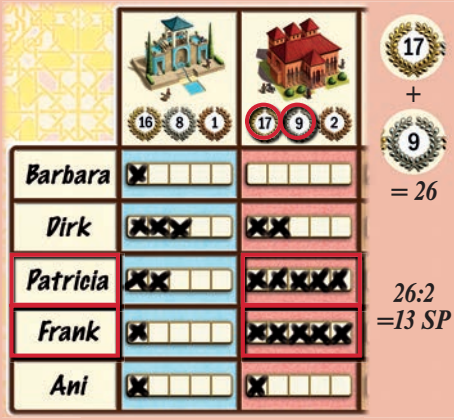
Ist das Gebäude auf dem gewählten Kreuzungspunkt schon angekreuzt, so muss der Spieler einen anderen Kreuzungspunkt wählen. Sind auf allen Kreuzungspunkten die Gebäude schon angekreuzt, muss der Spieler die Aktion: **Münzen erhalten** wählen.

Ist das Gebäude auf dem Kreuzungspunkt noch nicht angekreuzt, kreuzt der Spieler das Gebäude an. Der Startspieler markiert auf dem Punktezettel in der Reihe des Spielers, in der dem Gebäude entsprechenden Spalte das nächste freie Kästchen mit einem X.

Beispiel: Frank hat die Auswahl von 3 Gebäuden. Auf einem Kreuzungspunkt ist das Gebäude bereits angekreuzt.

In dem Fall, dass dann alle Kästchen in der Spalte eines Gebäudes markiert sind, erhält der Spieler am Ende der Runde die SP für den ersten Platz *(sofern noch verfügbar)*. Falls mehrere Spieler in der gleichen Runde alle Kästchen markiert haben, teilen sie sich die SP *(abgerundet)* für die entsprechenden Plätze. Weitere Spieler, die alle Kästchen in den folgenden Runden markieren, können dann nur noch die SP für den zweiten bzw. dritten Platz erhalten.
Der Spieler notiert sich die entsprechenden SP auf seiner Siegpunktetabelle beim entsprechenden Gebäude.

Hinweis: *Für eine bessere Übersicht können die Spieler die bereits vergebenen Plätze auf dem Punktezettel durchstreichen.*



Beispiel: Patricia und Frank haben in der gleichen Runde alle Kästchen des Serails markiert. Sie teilen sich somit die SP für den ersten und zweiten Platz und erhalten beide 13 SP.

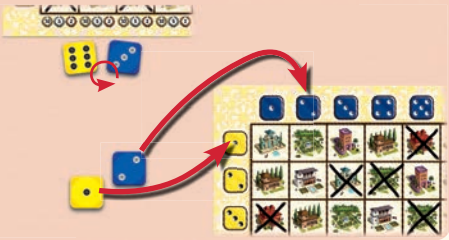
Jetzt nimmt der Spieler das zum angekreuzten Gebäude gehörige Würfelpaar *(gelber und blauer Würfel)* von den Würfelfeldern und legt es vor sich ab.

Das auf dem Spielerzettel verbliebene Würfelpaar gibt er an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter ohne die Augenzahl zu verändern.

Beispiel: Patricia gibt ihr unbenutztes Würfelpaar an ihren linken Nachbarn, Frank weiter. Frank platziert die Würfel auf seinen Würfelfeldern, ohne die Augenzahlen zu verändern.

Dieser Mitspieler platziert die Würfel ihren Augenzahlen entsprechend auf seinen Würfelfeldern. Liegt auf einem Feld schon ein Würfel, wird der andere einfach oben aufgesetzt.

Zum Abschluss seines Zuges würfelt der Spieler seine zwei vor sich liegenden Würfel und platziert sie auf seinen Würfelfeldern, für die nächste Runde.



Dann ist der nächste Spieler am Zug. Dieser ist der einzige Spieler mit 4 Würfeln.

Münzen erhalten

Der Spieler betrachtet alle vier Kreuzungspunkte der vier Würfel und erhält für jedes schon angekreuzte Gebäude auf einem Kreuzungspunkt eine Münze.

Anmerkung: *Wenn ein angekreuztes Gebäude doppelt oder vierfach durch Würfel-Kombinationen getroffen wird, erhält der Spieler auch 2 bzw. 4 Münzen.*

Er umkreist die entsprechende Anzahl Münzen in seinem Münzvorrat.

Sind alle Münzen im Vorrat umkreist, kann der Spieler keine weiteren Münzen erhalten.

Beispiel: Patricia erhält 3 Münzen, da sich auf 3 Kreuzungspunkten bereits angekreuzte Gebäude befinden.

Beispiel: Alle Würfelkombinationen zeigen auf zwei gleiche Kreuzungspunkte mit einem angekreuzten Gebäude. Somit erhält Patricia 4 Münzen.

Jetzt nimmt der Spieler alle 4 Würfel von seinem Spielerzettel und würfelt sie erneut.

Dann sucht er sich ein Würfelpaar *(gelber und blauer Würfel)* aus und legt sie auf die entsprechenden Würfelfelder seines Spielerzettels.

Das andere Würfelpaar gibt er, ohne die Augenzahlen zu verändern, an den linken Nachbarn weiter, welcher sie auf seinen Würfelfeldern platziert.

Beispiel: Patricia würfelt alle 4 Würfel und behält ein Würfelpaar. Das andere Würfelpaar gibt sie an ihren linken Nachbarn.

Dann ist der nächste Spieler am Zug.

Münzen ausgeben für Sonderaktionen

Münzen können von einem Spieler während seines Zuges *(abhängig von der Aktion)* abgegeben werden, um eine oder mehrere Sonderaktionen durchzuführen.

Wird eine Münze für eine Sonderaktion ausgegeben, so streicht der Spieler eine umkreiste Münze in seinem Münzvorrat durch.

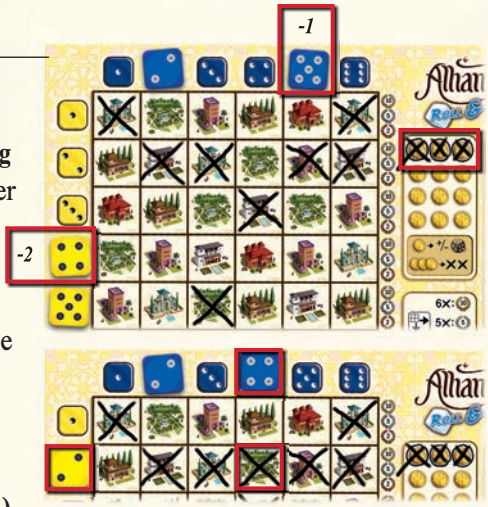
Hat ein Spieler keine Münze oder nicht mehr genug Münzen für eine Sonderaktion, so kann er diese nicht ausführen.

Sonderaktionen

1. Augenzahl verändern

Für eine Münze kann der Spieler **vor seinem Zug** einen Würfel um eine Augenzahl nach oben oder nach unten drehen. Der Spieler kann mehrere Münzen vor seinem Zug ausgeben, um einen Würfel mehrfach und/oder mehrere Würfel zu drehen. Es ist nicht möglich, von einer 1 auf eine 6 oder umgekehrt zu drehen.

Nach dem Drehen des oder der Würfel führt der Spieler eine der beiden Aktionsmöglichkeiten durch (Gebäude ankreuzen oder Münzen erhalten).



Beispiel: Frank gibt 3 Münzen aus, um die Augenzahl des gelben Würfels zweimal und die des blauen Würfels einmal nach unten zu drehen.

2. Zwei Gebäude ankreuzen

Für drei Münzen kann der Spieler, **nachdem er ein Gebäude bei** Gebäude ankreuzen angekreuzt hat, *mit den zwei Würfeln, die er nicht für das angekreuzte Gebäude benutzt hat,* ein weiteres Gebäude ankreuzen. Der Startspieler markiert beide Gebäude auf dem Punktezettel.

Anschließend würfelt der Spieler alle 4 Würfel. Dann sucht er sich ein Würfelpaar aus und legt es auf die Würfelfelder. Das andere Würfelpaar gibt er *(ohne die Augenzahlen zu verändern)* an den linken Nachbarn weiter, welcher sie auf seinen Würfelfeldern platziert.

Beispiel: Ani gibt 3 Münzen aus und kreuzt in ihrem Zug gleich zwei Türme an.

Spielende und Schlusswertung

Ist die letzte Runde für die jeweilige Spieleranzahl gespielt, endet das Spiel und es folgt die Schlusswertung. Alle in der Schlusswertung erhaltenen Siegpunkte (SP) notieren die Spieler auf ihrem Spielerzettel in der Siegpunktetabelle.

Schlusswertung

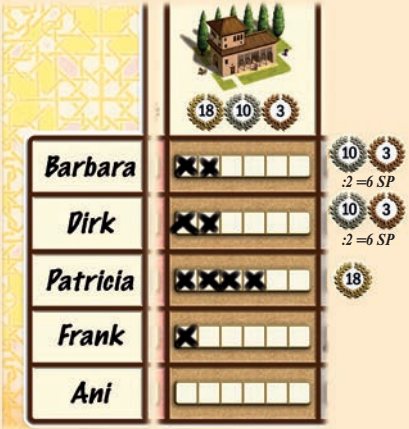
1. Gebäudearten

Zunächst werden für jede Gebäudeart SP vergeben.

Die Spieler mit den meisten, zweitmeisten und drittmeisten Gebäuden einer Art erhalten entsprechend ihrer Platzierung die auf der Punkteübersicht angezeigten SP für den 1. bis 3. Platz.

Haben mehrere Spieler gleich viele Gebäude einer Art gebaut, so werden die SP der entsprechenden Plätze geteilt. Dabei wird immer abgerundet.

Anmerkung: *Um an einer Wertung für den 1., 2. oder 3. Platz teilzunehmen, muss ein Spieler mindestens ein Gebäude der Gebäudeart gebaut (angekreuzt) haben.*



Beispiel: Patricia ist auf dem ersten Platz und erhält 18 SP. Barbara und Dirk teilen sich die SP für den zweiten und dritten Platz (abgerundet) und bekommen jeweils 6 SP. Frank geht leer aus.

Wurden während des Spiels schon SP an Spieler vergeben, so können in der Schlusswertung bei der entsprechenden Gebäudeart nur noch die SP für die übrigen Plätze vergeben werden.

Ein Spieler, der schon SP erhalten hat, kann jetzt keine weiteren SP erhalten.

Beispiel: Da Ani schon während des Spiels die SP für den ersten Platz erhalten hat, bekommt Barbara die 13 SP für den zweiten und Dirk 6 SP für den dritten Platz.

2. Reihen & Spalten

Die Spieler erhalten SP für mindestens vier angekreuzte Gebäude in einer Reihe und/oder Spalte *(bei 4 oder 5 Kreuzen müssen die Kreuze nicht zusammenhängen)*. Für jede Reihe und jede Spalte kontrolliert der Spieler die Anzahl der angekreuzten Gebäude.
Er erhält jeweils folgende SP:

Angekreuzte Gebäude in einer Reihe/Spalte	*4*	*5*	*6*
Siegpunkte (SP)	*2*	*5*	*10*

Die SP der Reihen und Spalten rechnet der Spieler zusammen und trägt das Ergebnis in der Siegpunktetabelle ein.

Beispiel: Dirk hat in einer Reihe und zwei Spalten genug Gebäude angekreuzt, um insgesamt 17 SP zu bekommen.

3. Münzen

Für jeweils zwei umkreiste, aber nicht durchgestrichene Münzen erhalten die Spieler noch 1 SP.

Beispiel: Dirk erhält 1 SP für seine drei übrig-gebliebenen Münzen.

Jetzt zählen alle Spieler ihre SP zusammen und wer das höchste Gesamtergebnis hat ist der Sieger.
Bei Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

Variante für Solo und 2-Spieler

Für das Solo-Spiel werden zwei, für das 2-Spieler-Spiel ein imaginärer Spieler eingeführt, so dass immer eine Partie zu dritt gespielt wird. Die imaginären Spieler erhalten keine SP, aber jede Runde wird ein Gebäude auf dem Punktezettel angekreuzt, das die Platzierungen und SP der Spieler bei der Schlusswertung beeinflusst.

Änderungen im Spielaufbau – Solo & 2-Spieler Spiel

1.) Für alle imaginären Spieler wird ein Würfelpaar bereitgelegt.

2.) Der Startspieler trägt alle imaginären Spieler auf der Gebäudeübersicht in einer eigenen Reihe ein und würfelt für jeden imaginären Spieler drei Mal, um die drei Startgebäude des imaginären Spielers zu erwürfeln. Diese trägt er auch in den entsprechenden Spalten der Gebäudeübersicht ein.

Da die imaginären Spieler keine Gebäude auf den Spielerblöcken ankreuzen, führt also ein gleiches Würfelergebnis zu einem weiteren Gebäude der gleichen Art.

Beispiel:

1. Wurf: *2. Wurf:* *3. Wurf:*

Beispiel Aufbau für ein 2-Spieler-Spiel:

Änderungen im Spielablauf – 2-Spieler Spiel

Das Würfelpaar, welches von einem Spieler an den nächsten Spieler weitergeben wird, wird nur zwischen den beiden Spielern hin und her gegeben. Beide Spieler führen ihre jeweiligen Züge wie im Mehrpersonenspiel aus, dann ist der imaginäre Spieler an der Reihe.

Der imaginäre Spieler erhält keine Würfel von einem anderen Spieler.

Der Startspieler würfelt das Würfelpaar des imaginären Spielers und notiert das entsprechende Gebäude auf dem Punktezettel.

Hat ein imaginärer Spieler alle Gebäude einer Sorte angekreuzt, so belegt er genau wie ein „echter“ Spieler den entsprechenden Platz und die SP stehen nicht mehr zur Verfügung.

Sollte der imaginäre Spieler dann dieses Gebäude nochmals würfeln, wird solange erneut gewürfelt, bis ein Gebäude angekreuzt werden kann.

Beispiel: Für den imaginären Spieler Dirk muss erneut gewürfelt werden, da er beim Pavillon schon alle Kästchen markiert hat.

Bei der Schlusswertung wird der imaginäre Spieler in der Rangfolge für die Mehrheiten berücksichtigt, ohne dass seine SP notiert werden.

Beispiel:

Änderungen im Spielablauf – Solo-Spiel

Läuft gleich den Änderungen bei Zwei Spielern, jedoch muss der Spieler, nachdem er am Zug war, für beide imaginären Spieler den Zug ausführen.

Der Spieler gibt das ungenutzte Würfelpaar nicht weiter, sondern lässt es auf seinem Spielerzettel liegen. Er würfelt dann das benutzte Würfelpaar erneut und legt es für den nächsten Zug dazu.

Es geht im Solo Spiel darum, so viele SP wie möglich zu bekommen.

Je höher die Punktzahl, desto effektiver hat man die Partie bestritten.

Beispiel: Barbara würfelt ihr benutztes Würfelpaar erneut und legt es auf den entsprechenden Würfelfeldern sofort wieder ab.

Varianten für das Solo-Spiel

Für eine größere Herausforderung im Solospiel kann man sich dafür entscheiden, gegen 3 oder 4 imaginäre Spieler zu spielen. Dann werden die Rundenzahlen für die entsprechende Spielerzahl gespielt.

Beispiel für ein Solo Spiel mit 3 imaginären Spielern.

Es ist auch möglich, anstatt um eine möglichst hohe Punktzahl zu kämpfen, gegen die imaginären Spieler zu spielen.

Dann erhalten diese alle Gebäudepunkte und zum Spielende noch folgende Extrapunkte, da sie keine SP für Reihen, Spalten und Goldmünzen bekommen:

2 imaginäre Spieler	*21 Extrapunkte*
3 imaginäre Spieler	*18 Extrapunkte*
4 imaginäre Spieler	*15 Extrapunkte*

© Copyright 2020 | Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989 QUEEN GAMES