Ein Spiel von Dirk Henn für 2-6 Personen

Alhambra The Red Palace

Wetteifert mit beim Bau des Roten Palastes!

Anlässlich des 20-jährigen Jubiläums ist auf Grundlage des mehrfach preisgekrönten Klassikers „Alhambra“ dieses eigenständige Spiel entstanden. Es erweitert das klassische Spielprinzip um neue taktische Möglichkeiten und Variabilität und lässt mit insgesamt 89 Holzgebäuden den Palast in 3D und so schön wie nie zuvor auf dem Spieltisch entstehen. Die Wächter, die auf den Mauern stationiert sind, können für starke Sonderaktionen verwendet werden oder bringen Punkte am Ende des Spiels.

SPIELMATERIAL

- **54 Bodenplättchen** – *sie dienen als Baugrundstücke für die eigene Alhambra. Sie zeigen 0 bis 3 Mauerabschnitte, 0 bis 2 Wächtertürme und einen Preis. In die Ausstanzung in der Mitte wird später ein Holzgebäude gestellt.*

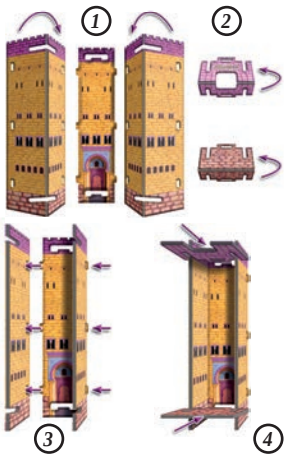
- **58 Gebäude aus Holz** – *je 9 von jeder der 6 Gebäudearten.*
  Anmerkung: Die je 2 zusätzlichen Gebäude der Arten Gärten (grün) und Türme (lila) verbleiben in der Schachtel (siehe S.9).

Pavillon *Serail* *Arkaden* *Gemächer* *Gärten* *Turm*

- **54 Gebäudeplättchen** – *je 9 von jedem der 6 Gebäudearten*

- **1 Stoffbeutel**

- **1 Plättchenturm**



- **6 Reserveplättchen** – *je 1 pro Spielerfarbe*

- **6 Startplättchen** – *je 1 pro Spielerfarbe* **und 6 Löwenbrunnen aus Holz**

- **6 Zählsteine** – *je 1 pro Spielerfarbe*

- **6 „70/140“-Punkte-Plättchen** – *je 1 pro Spielerfarbe*

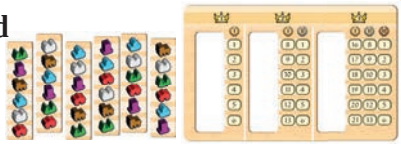
- **108 Geldkarten** – *in vier Währungen und mit den Werten von 1 bis 9.*

Denar *Dirham* *Dukate* *Gulden*

- **2 Wertungskarten**
  Die dargestellte Punkteverteilung ist nur für das Modul „Klassische Wertung“ (siehe S.9) relevant, nicht für das Grundspiel.

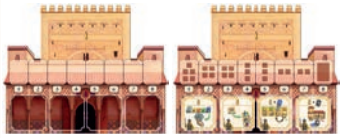
1. Wertungskarte *2. Wertungskarte*

- **1 Wertungstableau und 18 Wertungsstreifen**



- **1 Spielplan** *mit Bauhof, Geldkartenauslage, und Punkteleiste*

- **1 Wächtertableau**



Vorderseite *Rückseite*

- **1 Vorschautableau**

- **32 Wächter**

- **11 Stellplättchen**

Vorderseite: Unterschiedlich viele Stellplätze für Wächter

Rückseite: Hier können beliebig viele Wächter aufgestellt werden.

- **9 Wächter-Fähigkeitsplättchen**

- **6 Plazas** – *Bodenplättchen ohne Mauern (nicht bebaubar, daher ohne Ausstanzung)*

- **6 Mauerteile** – *zum Ausbau der eigenen Mauer*

- **6 Halbgebäude-Plättchen**

SPIELAUFBAU

1) Der **Plättchenturm** wird bereitgestellt. Die **54 Bodenplättchen** werden gemischt und verdeckt in den Turm gestapelt.

2) Der aus Bauhof und Geldkartenauslage bestehende **Spielplan** wird in die Mitte des Tisches gelegt. Das **Vorschautableau** wird oberhalb des Spielplans abgelegt.

3) **4 Bodenplättchen** werden einzeln aus dem Turm gezogen und der Reihe nach auf die von 1 bis 4 nummerierten Felder des **Bauhofes** verteilt. **3 weitere Bodenplättchen** werden gezogen und auf den von 1 bis 3 nummerierten Feldern des **Vorschautableaus** ausgelegt.

4) Die **Gebäudeplättchen** werden in den **Stoffbeutel** gegeben. Für jedes der 4 Bodenplättchen auf dem Bauhof und jedes der 3 Bodenplättchen auf dem Vorschautableau wird der Reihe nach ein Gebäudeplättchen gezogen und auf das Bodenplättchen gelegt. Der Stoffbeutel mit den restlichen Gebäudeplättchen wird neben dem Spielplan bereitgelegt.

5) Das **Wächtertableau** wird neben das Vorschautableau gelegt. Die **Wächter** werden oben auf dem Wächtertableau platziert. Für die ersten Partien empfehlen wir, die Rückseite des Wächtertableaus zu benutzen. Hier sind für den schnellen und einfachen Einstieg die Stellplättchen und Wächter-Fähigkeitsplättchen schon aufgedruckt. Sucht die aufgedruckten Wächter-Fähigkeitsplättchen heraus und legt sie auf die vorgesehenen Plätze.

Für spätere Partien gilt:

a) Die **Stellplättchen** werden gemischt und dann von links nach rechts mit der Vorderseite nach oben auf den entsprechenden Feldern platziert. Das Plättchen auf dem Feld ganz rechts wird mit der Rückseite nach oben ausgelegt. Die übrigen 3 Plättchen werden in die Schachtel zurückgelegt.

b) Die **Wächter-Fähigkeitsplättchen** werden gemischt. Es werden zufällig vier Plättchen gezogen und offen auf das Wächtertableau gelegt. Die übrigen Plättchen werden in die Schachtel zurückgelegt.

6) Die **Mauerteile, Plazas, Halbgebäude-Plättchen** und die **hölzernen Gebäude** werden am Rand des Spielbereichs bereitgelegt.

7) Das **Wertungstableau** wird neben den Spielplan gelegt. Nacheinander werden 3 der 18 **Wertungsstreifen** gezogen und von rechts nach links in den drei Ausstanzungen des Wertungstableaus platziert. Die übrigen Streifen werden in die Schachtel zurückgelegt.

8) **Spielermaterial:**
Jeder Spieler erhält in einer Farbe:
- **1 Startplättchen mit 1 Löwenbrunnen** darauf und ein **Reserveplättchen**, die er vor sich ablegt.
- **1 Zählstein,** den er auf das **Feld 5** der Punkteleiste stellt.
- **1 „70/140“-Punkte-Plättchen,** das er neben Feld „0“ der Punkteleiste legt. Umrundet ein Spieler während des Spiels die Punkteleiste, nimmt er das „70/140“-Punkte-Plättchen seiner Farbe zu sich und legt es mit der Seite „70“ auf sein Reserveplättchen. Bei einer weiteren Umrundung dreht er das Plättchen auf die Seite „140“.

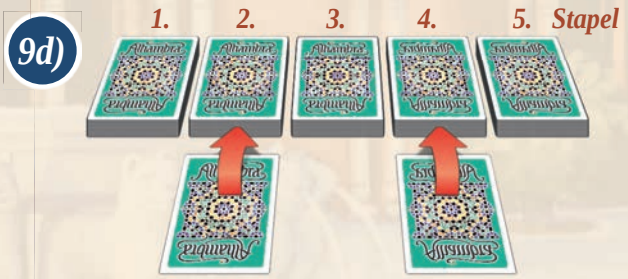
9) **Geldkarten:**

a) Aus den **Geldkarten** werden die beiden **Wertungskarten** herausgesucht und zunächst beiseite gelegt; der Rest wird gemischt.

b) Jetzt wird ein Startspieler bestimmt, der anschließend so viele **Sets mit Geldkarten** bildet, wie Spieler mitspielen. Für jedes Set zieht er eine Geldkarte nach der anderen und deckt sie auf, bis deren **Gesamtwert 20** oder mehr beträgt (unabhängig von den verschiedenen Währungen). Sind alle Sets gebildet, darf der Spieler rechts vom Startspieler (also der letzte Spieler in der Zugreihenfolge) eines dieser Sets aussuchen und als sein **Startgeld** auf die Hand nehmen, dann der Spieler rechts von ihm usw., bis nur noch ein Set für den Startspieler übrig bleibt.

c) Anschließend werden **4 Geldkarten offen** in die Geldkartenauslage auf dem Spielplan gelegt.

d) Die übrigen Geldkarten werden verdeckt in fünf etwa gleich hohe Stapel aufgeteilt. Die **1. Wertungskarte** wird in den 2. Stapel gemischt, die **2. Wertungskarte** in den 4. Stapel. Dann werden die Stapel wieder aufeinandergelegt: zuunterst der 5. Stapel, darauf der 4., dann der 3., der 2. und ganz oben der 1. Stapel. Dies ist der **Nachziehstapel**. Er wird auf dem Spielplan auf das linke Feld der Geldkartenauslage gelegt.



SPIELZIEL

Wer zum richtigen Zeitpunkt – also immer dann, wenn eine Wertung ansteht – die **meisten Gebäude** einer Art in den vor sich auf dem Tisch entstehenden Palast, nachfolgend seine „Alhambra“ genannt, eingebaut hat, erhält je nach Gebäudeart und Wertung unterschiedlich viele Punkte. Wie viele Punkte es für eine Gebäudeart gibt, zeigt der entsprechende Wertungsstreifen auf dem Wertungstableau. Es lohnt sich also das Wertungstableau im Auge zu behalten und vorauszuplanen.

Außerdem erhält jeder Spieler in jeder Wertung Punkte für seine **längste zusammenhängende Außenmauer**.

Am Ende des Spiels erhält jeder Spieler zusätzlich Punkte für die **auf der längsten zusammenhängenden Außenmauer befindlichen Wächter**.

Wer am Ende **insgesamt die meisten Punkte** erzielen konnte, gewinnt das Spiel.

SPIELVERLAUF

Beginnend mit dem Startspieler wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler am Zug **muss eine von drei** möglichen **Aktionen** ausführen:

Geld nehmen | **Gebäude kaufen** | **Alhambra umbauen**

Geld nehmen

Der Spieler darf sich **eine beliebige Geldkarte** von der Auslage nehmen oder **mehrere Geldkarten, wenn ihre Summe nicht größer als 5** ist (*die Währung spielt dabei keine Rolle*).

Die Auslage wird erst aufgefüllt, wenn der Spieler seinen Zug beendet hat.

Beispiel: Es dürfen entweder die beiden linken Geldkarten genommen werden oder eine der beiden anderen Karten.

Gebäude kaufen

Die Kombination aus einem Gebäudeplättchen/Holz-Gebäude und einem Bodenplättchen wird nachfolgend als „Gebäude“ bezeichnet.

„Gebäude“, bestehend aus Bodenplättchen und Gebäude-Plättchen

„Gebäude“, bestehend aus Bodenplättchen und Holz-Gebäude

Der Spieler darf sich **eines der vier Gebäude** vom Bauhof kaufen.

Dafür zahlt er **mindestens den auf dem Bodenplättchen aufgedruckten Preis** in der **Währung**, die der **Bauhof** für das Gebäude **anzeigt**.

Achtung: Es gibt kein Wechselgeld zurück! Das bezahlte Geld wird auf den **Ablagestapel** gelegt. Dieser wird rechts vom Spielplan aus allen abgelegten Karten gebildet.

Das Gebäude legt er zunächst neben seiner Alhambra ab, es wird erst am Ende des Zuges eingebaut.

Anmerkung: *Bei Gebäuden mit Wächtertürmen werden die Wächter erst am Ende des Zuges auf das Gebäude gestellt.*

Beispiel: Max benötigt unbedingt einen Garten für seine Alhambra. Der Garten auf dem Bauhof kostet 10 Denar. Er hat zwei Dinar-Geldkarten auf der Hand und entscheidet sich dafür, den Garten zu kaufen. Da er jedoch nicht genau 10 Denar zahlt (sondern 11), erhält er keine weitere Aktion – sein Spielzug ist beendet. Wechselgeld gibt es nicht zurück.

Wichtig: Hat der Spieler den Preis genau passend bezahlt, erhält er sofort **1 weitere Aktion**, bei der er wieder eine der drei möglichen Aktionen ausführen muss. Auf diese Weise kann ein Spieler mehrere Aktionen in einem Zug ausführen. Kauft ein Spieler so mehrere Gebäude in einem Zug, so werden sie **alle erst am Ende des Zuges eingebaut**.

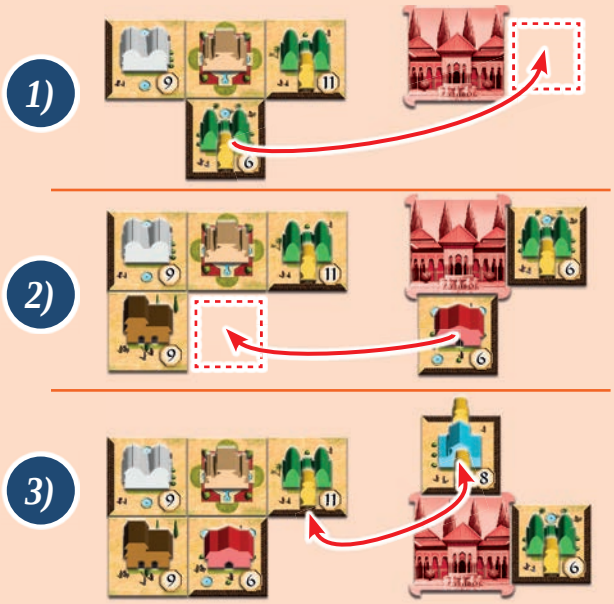
Alhambra umbauen

Zum Umbau der eigenen Alhambra nutzt der Spieler eine der drei folgenden Möglichkeiten:

1) Ein Gebäude der Alhambra **abbauen und in die Reserve legen**.
2) Ein Gebäude aus der **Reserve in die Alhambra einbauen** (Bauregeln, siehe S. 7).
3) Ein Gebäude aus der Reserve gegen eines der Gebäude in der Alhambra **austauschen**. Dabei muss das neue Gebäude exakt an die freigewordene Position in der Alhambra gelegt werden.

Auch nach dem Umbau muss die Alhambra den Bauregeln (siehe S. 7) entsprechen. Das Startplättchen darf **niemals** umgebaut oder entfernt werden.

Anmerkung: *Bei einem Umbau verbleiben die Wächter auf dem Gebäude.*



Wächterfähigkeiten

Solange ein Spieler **am Zug** ist, darf er, zusätzlich zu den oben beschriebenen Aktionen, **eine oder mehrere Wächterfähigkeiten nutzen**. Sobald ein Spieler am Ende seines Spielzuges Gebäude einbaut, dürfen **keine Wächterfähigkeiten mehr** genutzt werden. Jede Fähigkeit darf **pro Spielzug nur einmal** genutzt werden!

Um eine Wächterfähigkeit zu nutzen, bezahlt der Spieler zunächst die **Kosten**, die **oben** auf dem Wächter-Fähigkeitsplättchen angegeben sind. Dazu stellt er den (ggfs. die) für die Nutzung des Wächterplättchens benötigten **Wächter aus seiner Alhambra oder aus der Reserve** auf die nächsten freien Felder eines Stellplättchens: Die **Stellplättchen** werden **von links nach rechts aufgefüllt**. Auf den Stellplättchen ist in Form von Qudaraten angegeben, wie viele Wächter dort abgestellt werden können. Sind auf dem am weitesten links liegenden Plättchen alle Plätze belegt, werden die Wächter auf das nächste Plättchen gestellt, usw. Eventuell bezahlte Geldkarten kommen auf den Ablagestapel.

Nur in dem Fall, dass ein Spieler **keinen Wächter** besitzt, kann er bei der Bezahlung von Wächterfähigkeiten die Abgabe eines Wächters auch durch Abgabe von Punkten ersetzen, falls er genügend Punkte hat (benötigte Karten werden trotzdem bezahlt!).

Das Ersetzen kostet:

Vor der 1. Wertung	*Zwischen 1. und 2. Wertung*	*Nach der 2. Wertung*
1 Punkt	*2 Punkte*	*3 Punkte*

In beiden Fällen darf er dann die Wächterfähigkeit nutzen und dreht das **genutzte Wächterfähigkeitsplättchen** auf die **Rückseite**.

Die verschiedenen Wächterfähigkeiten:

Nach dem Kauf eines Gebäudes darf der Spieler das **Gebäudeplättchen** gegen ein anderes Gebäudeplättchen des Bauhofs **tauschen** (die Bodenplättchen werden nicht getauscht!). Diese Aktion kostet **1 Wächter plus eine beliebige Geldkarte der Währung** des Platzes, auf dem das getauschte Gebäudeplättchen zuvor lag.

Für **1 Wächter und 1 beliebige Geldkarte** (zusätzlich zum Gebäudepreis) darf der Spieler ein **Gebäude vom Vorschautableau** kaufen. Dieses **muss** er allerdings **passend** in **einer** Währung seiner Wahl bezahlen.

Für 1 Wächter erhält der Spieler **1 Mauerteil**, das er am Ende seines Spielzuges auf einem in diesem Spielzug gekauften Gebäude (ggfs. auch auf einer Plaza) einsetzt. Wenn alle 6 Mauerteile vergeben sind, kann diese Fähigkeit nicht mehr genutzt werden.

Für **1 Wächter** gilt ein **überbezahlter Kauf** als **passend bezahlt**. Der Spieler hat also nach diesem überbezahlten Kauf trotzdem noch eine weitere Aktion.

Für **1 Wächter** darf der Spieler **1 Geldkarte** aus der Auslage nehmen, egal welchen Wert die Geldkarte hat.

Für **1 Wächter** darf der Spieler ein auf dem Bauhof ausliegendes **Gebäudeplättchen** beim Kauf durch ein zufälliges, aus dem **Stoffbeutel gezogenes Gebäudeplättchen ersetzen**. Das „alte" Gebäudeplättchen wird zurück in den Stoffbeutel geworfen.

Für **1 Wächter** erhält der Spieler eine **Plaza** (ein unbebaubares Bodenplättchen ohne Mauern). Wenn alle Plazas vergeben sind, kann diese Fähigkeit nicht mehr genutzt werden.

Für **1 Wächter** darf der Spieler einen seiner Wächter **auf einen beliebigen Mauerabschnitt versetzen** (dieser muss keinen Wächterturm zeigen).

Für **2 Wächter** erhält der Spieler ein **Halbgebäude-Plättchen.** Dieses zählt in allen Wertungen wie ein halbes Gebäude der darauf dargestellten Art und löst so einen Gleichstand zu Gunsten seines Besitzers auf. Wenn alle Halbgebäude-Plättchen vergeben sind, kann diese Aktion nicht mehr ausgeführt werden.

Beispiel (1. Wertung):
Laura und Tim haben je 2 Gärten in ihrer Alhambra. Da Laura das Garten-Halbgebäude-Plättchen besitzt, erhält sie die Punkte.

Ende des Spielzugs

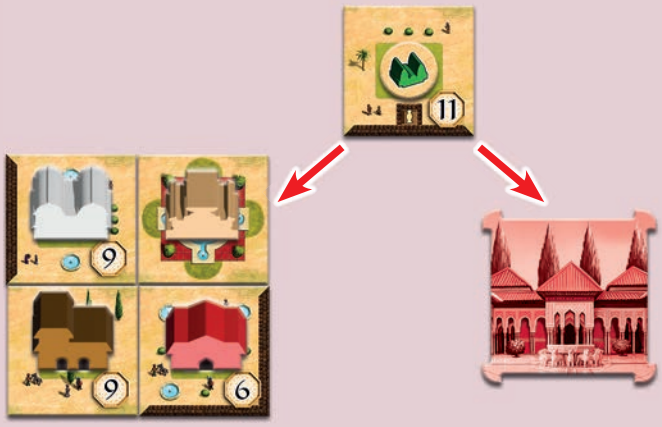
Kann der Spieler keine weiteren Aktionen mehr ausführen, endet sein Spielzug und er baut nun alle in diesem Zug gekauften Gebäude ein:

Gebäude einbauen

Für jedes beiseite gelegte Gebäude entscheidet sich der Spieler nun, es entweder in die **eigene Alhambra** einzubauen **oder** es in der **Reserve zu platzieren**.

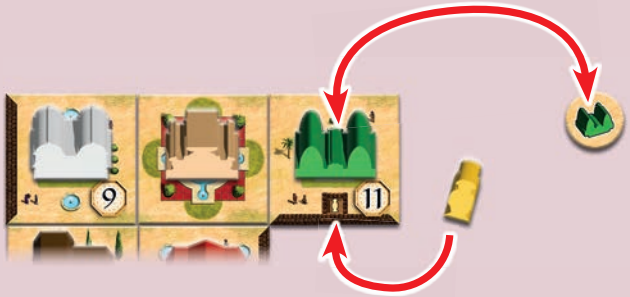
Beim Einbau sind die **Bauregeln** zu beachten (siehe S.7).

In der Reserve dürfen beliebig viele Gebäude platziert werden. Hat der Spieler mehrere Gebäude, kann er sie **in beliebiger Reihenfolge** einbauen oder platzieren.



Gibt es auf den Gebäuden **Wächtertürme**, wird auf jeden Turm ein Wächter aus dem Vorrat des Wächtertableaus gestellt.

Zuletzt tauscht der Spieler die **Gebäudeplättchen** gegen entsprechende Holz-Gebäude aus dem Vorrat. Das Gebäudeplättchen wird zurück in die Schachtel gelegt.



Sind alle Gebäude in der Alhambra eingebaut oder in der Reserve platziert, ist der **Spielzug zu Ende**.

- Genutzte **Wächterfähigkeits-Plättchen** werden wieder **auf die Vorderseite** gedreht.
- Die Gebäude auf dem **Bauhof** sowie auf dem **Vorschautableau** werden der Reihe nach **aufgefüllt**:
  Zunächst wird der Bauhof mit Gebäuden vom Vorschautableau ergänzt. Auf dem Vorschautableau rutschen die Gebäude immer entlang der Pfeile auf. Jeweils das Gebäude auf **Feld 3** (mit dem Pfeil nach unten) rutscht zuerst in den Bauhof: Es wird auf das **niedrigste freie Feld des Bauhofs** gelegt. Auf dem Vorschautableau verbliebene Gebäude werden weiter nach rechts geschoben, der nächste freie Platz des Bauhofs wird aufgefüllt, usw. Alle jetzt eventuell noch nicht besetzten Plätze des Bauhofs und alle freien Plätze des Vorschautabelaus werden der Reihe nach, beginnend mit dem niedrigsten noch freien Feld des Bauhofs, aus dem Plättchenturm bzw. aus dem Stoffbeutel aufgefüllt.

Beispiel:
Am Ende des Spielzuges sind zwei Plätze auf dem Bauhof leer. Der mit „1“ gekennzeichnete Platz wird mit dem 12er-Turm vom Vorschautableau aufgefüllt, auf den Platz mit der „3“ rutscht der 5er-Serail. Der 9er-Pavillon wird auf dem Vorschautableau nach rechts verschoben und die zwei freigewordenen Plätze werden mit Plättchen aus Turm und Beutel aufgefüllt.

- Die **Geldkarten-Auslage** wird auf vier Karten ergänzt.
  Wird eine Wertungskarte gezogen, wird sie vor den nächsten Spieler am Zug gelegt. Die Auslage wird erst vollständig aufgefüllt, danach findet eine Wertung statt (siehe Wertung, S. 7).
  Ist der Stapel mit den Geldkarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet einen neuen verdeckten Stapel.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Bauregeln

• Alle Gebäude haben **dieselbe Ausrichtung** *(am **Preis** in der **unteren rechten Ecke** des Bodenplättchens zu erkennen).*

• Es dürfen **nur gleiche Seiten aneinandergrenzen**, d.h. die sich berührenden Seiten zeigen beide einen Mauerabschnitt oder keinen Mauerabschnitt. Die Wächtertürme spielen hierbei keine Rolle.

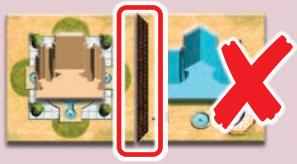
• **Fußgänger-Regel:** Jedes neue Gebäude muss „zu Fuß" vom Startplättchen aus erreichbar sein, ohne dass dabei ein Mauerabschnitt überquert werden muss oder die Plättchen verlassen werden müssen.

• Jedes neue Gebäude muss **mit mindestens einer Seite** an die Alhambra angrenzen *(Diagonal d.h. über Eck darf nicht angebaut werden).*

• Es dürfen **keine „Löcher"** entstehen (vollständig umbaute leere Bereiche).

***Nicht** erlaubt sind folgende Kombinationen:*

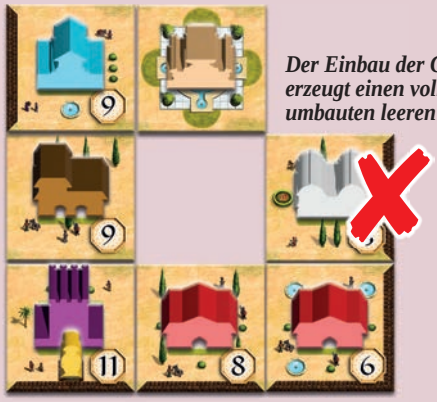
Falsche Ausrichtung



Seite mit Mauerabschnitt trifft auf Seite ohne Mauerabschnitt

„Fußgänger-Regel" verletzt: Man kommt vom Startplättchen nicht zum Turm, ohne einen Mauerabschnitt zu überqueren.

Gebäudeplättchen berühren sich nicht mit mindestens einer Seite.



Der Einbau der Gemächer erzeugt einen vollständig umbauten leeren Bereich.

WERTUNGEN

Im Spiel gibt es insgesamt **3 Wertungen**. Die ersten beiden Wertungen finden dann statt, wenn die erste oder zweite Wertungskarte vom Stapel mit den Geldkarten aufgedeckt wird. Die dritte und letzte Wertung findet am Spielende statt.

***Hinweis:** Die Wertungskarten werden beim Grundspiel nur genutzt, um die erste und zweite Wertung auszulösen. Die Punkteverteilung entnimmt man dem Wertungstableau.*

Nach der ersten und zweiten Wertung kommt die entsprechende Karte danach aus dem Spiel.

Bei **jeder** Wertung werden **sowohl Punkte für Gebäudemehrheiten** als auch für die **längste zusammenhängende Außenmauer** der Alhambra vergeben.

Bei der 3. Wertung erhält jeder Spieler zusätzlich Punkte für die **Wächter auf seiner längsten zusammenhängenden Außenmauer**.

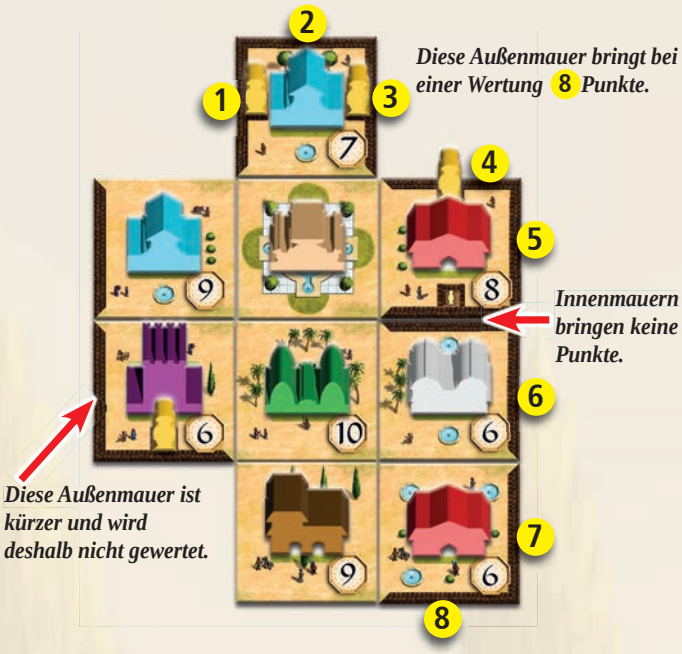
Alle Punkte, die ein Spieler erhält, werden auf der Punkteleiste abgetragen. Jeder zieht seinen Zählstein um so viele Felder nach vorn, wie er Punkte erhalten hat.

Punkte für die Außenmauern

In jeder Wertung erhält der Spieler zunächst Punkte für seine **längste zusammenhängende Außenmauer**:

Jeder Mauerabschnitt, der zur Außenmauer gehört, bringt **1 Punkt**.

Innenliegende Mauerabschnitte bringen **keine** Punkte.



Punkte für Mehrheiten bei den Gebäuden

Achtung: *Gebäudeplättchen in der Reserve zählen bei Wertungen nicht mit!*

Kommt es bei der Wertung einer Gebäudeart zu einem Gleichstand, besitzen also mehrere Spieler gleich viele Gebäude dieser Art, werden die Punkte der entsprechenden Plätze addiert und anschließend geteilt. Dabei wird immer abgerundet.

Wertung 1

Bei der **1. Wertung** erhält nur der Spieler mit den **meisten Gebäuden** einer Art **Punkte**.

Wie viele Punkte er erhält, zeigt die erste Tabelle ganz links auf dem Wertungstableau an.

Beispiel 1. Wertung:

Laura hat die meisten Gemächer in ihrer Alhambra und erhält 3 Punkte.

Wertung 2

Bei der **2. Wertung** erhalten **die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Gebäuden** einer Art **Punkte**.

Wie viele Punkte die beiden Spieler jeweils erhalten, zeigt die mittlere Tabelle auf dem Wertungstableau an.

Beispiel 2. Wertung:

Max und Nina haben jeweils 4 Türme. Sie teilen sich die Punkte für den 1. und 2. Platz:

13 + 6 = 19 Punkte. Beide bekommen also abgerundet je 9 Punkte.

Wertung 3 (Spielende)

Bei der **3. Wertung** erhalten **die Spieler mit den meisten, zweitmeisten und drittmeisten Gebäuden** einer Art **Punkte**.

Wie viele Punkte die drei Spieler jeweils erhalten, zeigt die dritte Tabelle ganz rechts auf dem Wertungstableau an.

Jeder Wächter auf der **längsten zusammenhängenden Außenmauer** bringt nun Punkte ein. Der Wert pro Wächter kann auf dem Wächtertableau abgelesen werden: Die Zahl unter dem Stellplättchen, auf dem sich der am weitesten rechts platzierte Wächter befindet, entspricht dem Punktewert pro Wächter.

Beispiel 3. Wertung:

Tim hat die meisten Gärten und bekommt 17 Punkte.

Laura hat die zweitmeisten Gärten und bekommt 9 Punkte.

Max erhält mit den drittmeisten Gärten 2 Punkte.

Beispiel Wächter-Wertung:

Bei Spielende steht der (von links nach rechts gesehen) letzte Wächter auf dem Stellplättchen, unter dem 4 Punkte angegeben sind. Die 3 Wächter auf der längsten zusammenhängenden Außenmauer (siehe Bild oben auf dieser Seite) bringen also insgesamt 12 Punkte ein. Der Wächter, der auf dem kürzeren Mauerstück steht, bringt keine Punkte ein.

SPIELENDE

Das **Spiel ist beendet**, sobald nach dem Zug eines Spielers der **Bauhof nicht mehr komplett aufgefüllt** werden kann.

Die **restlichen 1–3 Gebäude vom Bauhof** werden jetzt noch an die Spieler vergeben, die in der jeweils benötigten **Währung die höchste Geldsumme auf der Hand** haben (der Preis der Gebäude spielt jetzt keine Rolle mehr). Diese Gebäude, einschließlich ihrer Wächter, dürfen noch gemäß den Bauregeln eingebaut werden.

Anmerkung: *Bei Gleichstand bei der höchsten Summe bleibt das Gebäude auf dem Bauhof liegen.*

Es kommt dann zur **3. Wertung** (siehe S.8).

Wer nach der letzten Wertung mit seinem Spielstein **auf der Punkteleiste am weitesten vorn** liegt, hat **gewonnen**.
Bei Gleichstand teilen sich diese Spieler den Sieg.

SONDERREGELN FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

Es gelten die gleichen Spielregeln mit folgenden Änderungen:

Jede Geldkarte gibt es genau dreimal. **Eine davon wird nun aussortiert**, d.h. es spielen nur **72 Geldkarten** mit.

Es kann mit der Vorder- oder Rückseite des **Wächtertableaus** gespielt werden.

Es gibt einen **imaginären dritten Spieler**. Nennen wir ihn einfach Dirk. Dirk **baut zwar keine Alhambra, sammelt aber trotzdem Gebäude und Wächter. Dirk führt keine Spielzüge durch.**

Zu Spielbeginn werden **6 Bodenplättchen** aus dem Turm und **6 Gebäudeplättchen** aus dem Stoffbeutel genommen. Die Gebäudeplättchen werden durch die entsprechenden Holzgebäude aus dem Vorrat ersetzt und für Dirk beiseite gelegt, – gut sichtbar für beide Spieler. Die auf diesen Plättchen abgebildeten **Wächter** werden **zur Hälfte** (aufgerundet) auf die am weitesten links liegenden freien Felder **auf die Stellplättchen** gestellt.

Bei **Wertungen** bekommt auch Dirk **Punkte für Gebäudemehrheiten**, eine Außenmauer wird für ihn jedoch nicht gewertet.

Unmittelbar **nach der 1. Wertung** bekommt Dirk wie zu Spielbeginn **6 weitere Gebäude**. Die **Hälfte der Wächter** (aufgerundet) darauf wird wiederum auf die **Stellplättchen** versetzt.

Nach der 2. Wertung bekommt Dirk nochmals **Gebäude**, diesmal jedoch nicht unbedingt 6 Stück, sondern **ein Drittel – abgerundet – der noch im Turm verbliebenen Bodenplättchen und die gleiche Zahl an Gebäudeplättchen**. Wiederum wird die **Hälfte der Wächter** (aufgerundet) dieser Gebäude auf die **Stellplättchen** versetzt.

Nach der **3. Wertung** erhält Dirk **keine weiteren Gebäude**.

Für die beiden Spieler ändert sich nur eine Regel: Immer wenn sie am Ende ihres Spielzuges ein **Gebäude einbauen**, dürfen sie es nicht nur in ihrer Alhambra einbauen oder in ihre Reserve platzieren, sie dürfen das Gebäude auch **Dirk schenken.** In diesem Fall werden die darauf enthaltenen Wächter **alle** auf die Stellplättchen gesetzt.

SPIELVARIANTEN UND ERWEITERUNGSMODULE

Zusätzliche Holzgebäude „Gärten“ und „Turm“:

Für die Besitzer des klassischen Alhambra Spiels haben wir je 2 zusätzliche Holzgebäude „Gärten“ und „Turm“ beigelegt, damit sie wahlweise ihr klassisches Spiel mit allen diesem Spiel beiliegenden Holzgebäuden aufwerten können.

Klassische Wertung:

In der klassischen Wertung werden die Wertungen nicht über das Wertungstableau, sondern durch die zwei Wertungskarten und die nebenstehende Tabelle durch-geführt: Für die 1. und 2. Wertung wird die auf der jeweiligen Wertungskarte aufgedruckten Tabelle verwendet. Für die 3. Wertung wird die hier gezeigte Tabelle benutzt. Wertungstableau und -streifen bleiben dann in der Schachtel.

Benutzung der Erweiterungsmodule „Medina“, „Die Basare“ und „Die Feldlager“:

Die drei folgenden Module können in beliebiger Kombination mit dem Grundspiel und auch mit der klassischen Wertung benutzt werden.

MEDINA

Keiner will ein Handwerksviertel, also eine Medina, vor seiner Tür haben. Aber wer die wenigsten Handwerksviertel besitzt, bekommt wirtschaftliche Probleme und Minuspunkte.

Spielmaterial

- **9 Medina-Holzgebäude**
- **9 Medina-Bodenplättchen**

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die 9 Medina-Bodenplättchen werden mit den übrigen Bodenplättchen gemischt und in den Plättchenturm gelegt. Die Medina-Holzgebäude werden zu den anderen Holzgebäuden in den Vorrat gelegt.

Änderungen im Spielverlauf

Wenn ein Medina-Bodenplättchen aus dem Turm gezogen wird, kommt es genau wie die regulären Bodenplättchen auf das Vorschautableau oder den Bauhof. Allerdings wird kein Gebäudeplättchen aus dem Stoffbeutel darauf gelegt. Stattdessen wird direkt ein Medina-Holzgebäude aus dem Vorrat darauf gestellt.

Erwirbt ein Spieler eine Medina (Bodenplättchen + Holzgebäude), gelten die gleichen Bauregeln wie für andere Gebäude, einschließlich der Möglichkeit, es zunächst in der Reserve zu platzieren oder später umzubauen.

Wertungsänderungen

Die Medinas werden zuletzt gewertet. Bei der 1. Wertung erhält der Spieler, der die wenigsten Medinas in seiner Alhambra eingebaut hat, Minuspunkte; bei der 2. Wertung gibt es Minuspunkte für die 2 Spieler mit den wenigsten Medinas und bei der 3. Wertung für die 3 Spieler mit den wenigsten Medinas:

	1. Wertung	*2. Wertung*	*3. Wertung*
Spieler mit den wenigsten Medinas	*-3*	*-6*	*-9*
Spieler mit den zweitwenigsten Medinas	*0*	*-3*	*-6*
Spieler mit den drittwenigsten Medinas	*0*	*0*	*-3*

Gleichstand

Bei gleicher Anzahl an Medinas ist das jeweilige Plättchen mit dem höchsten Kaufpreis entscheidend: Derjenige Spieler mit dem niedrigeren Kaufpreis bekommt die höhere Zahl an Minuspunkten.

	Eingebaute Medinas	3. Wertung
Spieler A		-3
Spieler B		-6
Spieler C		-9

Beispiel:
Spieler C hat die wenigsten Medinas und bekommt 9 Minuspunkte. Spieler A und B haben beide 3 Medinas. Da der höchste Kaufpreis einer Medina von Spieler B eine 5 und von Spieler A eine 8 ist, bekommt Spieler A 3 Minuspunkte, während Spieler B 6 Minuspunkte bekommt.

Spezialfall: Gar keine Medina eingebaut

Alle Wertungen: Alle Spieler, die keine Medina in ihrer Alhambra eingebaut haben, erhalten zusätzlich zu den normalen Minuspunkten weitere Minuspunkte laut Tabelle:

1. Wertung:	*2. Wertung:*	*3. Wertung:*
1 Minuspunkt	*2 Minuspunkte*	*3 Minuspunkte*

Spezialfall: Mehrere Spieler ohne Medina

Bei der 1. Wertung: Alle Spieler ohne Medina teilen die 3 Minuspunkte unter sich auf (aufrunden).

Bei der 2. Wertung: Die Minuspunkte für den 1. und 2. Platz werden summiert und auf alle diese Spieler aufgeteilt (aufrunden).

Bei der 3. Wertung: Falls 2 Spieler keine Medina eingebaut haben, werden die Minuspunkte für den 1. und 2. Platz summiert und geteilt (aufrunden!), die Minuspunkte für den 3. Platz werden wie gewöhnlich vergeben. Falls 3 oder mehr Spieler keine Medina eingebaut haben, werden die 18 Punkte auf alle Beteiligten verteilt (aufrunden!).

Beispiel:

3. Wertung			
Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D
-11	-11	-3	0

DIE BASARE

Optimal eingebaut bringen die Basare für farblich passende Nachbargebäude bis zu 24 zusätzliche Siegpunkte, aber nur in der letzten Wertung.

Spielmaterial

- **8 Basar-Holzgebäude**
- **8 Basar-Bodenplättchen**, mit verschiedenen Kombinationen:

Jeder Basar zeigt **oben links** eine bestimmte **Währung** und **unten** die **Farben von 3 Gebäudearten**.

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Basar-Bodenplättchen werden mit den übrigen Bodenplättchen gemischt und in den Plättchenturm gelegt. Die Basar-Holzgebäude werden zu den anderen Holzgebäuden in den Vorrat gelegt.

Änderungen im Spielverlauf

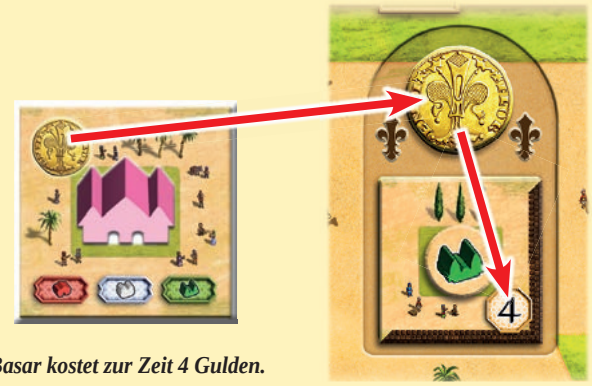
Wird beim Auffüllen des Bauhofs oder Vorschautableaus ein Basar-Bodenplättchen gezogen, wird es offen **neben** den Spielplan gelegt. Es wird kein Gebäudeplättchen aus dem Stoffbeutel darauf gelegt. Stattdessen wird direkt ein Basar-Holzgebäude aus dem Vorrat darauf gestellt.

Es werden solange weitere Boden- und Gebäudeplättchen gezogen, bis Bauhof und Vorschautableau wieder vollständig befüllt sind.

Der Basar kann nun wie ein Gebäude gekauft werden. Die **Münze oben links** auf dem Bodenplättchen zeigt die **benötigte Währung** an.

Der **Preis** entspricht dem **Gebäude**, welches auf dem Bauhof bei der entsprechenden Währung liegt. Ein Basar darf **nur passend bezahlt** werden. Der Spieler ist **hat danach noch eine Aktion.**

Erwirbt ein Spieler einen Basar (Bodenplättchen + Holzgebäude), gelten die gleichen Bauregeln wie für andere Gebäude, einschließlich der Möglichkeit, es zunächst in der Reserve zu platzieren oder später umzubauen.



Dieser Basar kostet zur Zeit 4 Gulden.

Wertungsänderungen

Basare erzielen **nur** in der **letzten Wertung** Punkte.

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

Als **farblich passend** gilt ein Gebäude, wenn seine Farbe auf dem Basar abgebildet ist. Die **Anzahl** dieser **farblich passenden Gebäude** in Nachbarschaft zum Basar wird mit der **Anzahl** der **passenden, unterschiedlichen Farben multipliziert.**

Das Ergebnis sind die Punkte, die der Spieler für diesen Basar bekommt.

Beispiel:

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

Alle 3 Farben des Basars sind als Gebäude in der Nachbarschaft vorhanden. Das ergibt: 4 Gebäude × 3 Farben = 12 Punkte.

Würde der Turm in diesem Beispiel fehlen, fiele das Ergebnis deutlich magerer aus: 3 Gebäude × 2 Farben = 6 Punkte.

Anmerkungen

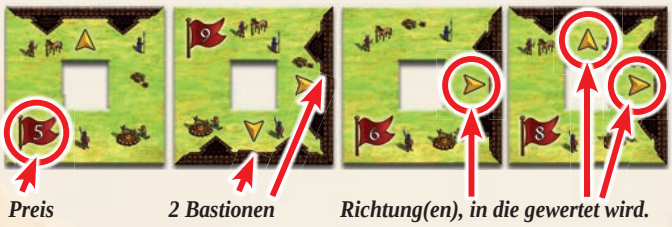
- Ein Gebäude kann, bei passender Lage, auch für mehrere Basare zählen.
- Die Wertung eines Basars wird durch Mauern **nicht** beeinflusst.
- Es können beliebig viele Basare neben dem Spielplan im Angebot liegen.
- Fehlt das Preis bestimmende Gebäude im Bauhof *(es wurde gerade erworben)*, kann der entsprechende Basar **momentan nicht gekauft** werden.
- Unverkaufte Basare werden bei Spielende **nicht** an die Spieler verteilt.

DIE FELDLAGER

Passend eingebaut bringt ein Feldlager für jedes in gerader Linie angrenzende Gebäude einen extra Punkt bei jeder Wertung. Die Feldlager unterliegen etwas anderen Bauregeln – prinzipiell schließen sie sich außen an die Mauern an.

Spielmaterial

- **8 Feldlager-Holzgebäude**
- **8 Feldlager-Bodenplättchen** – sie zeigen jeweils ein oder zwei Verstärkungen für die Mauern der Alhambra, die sogenannten Bastionen.



Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Feldlager-Bodenplättchen werden mit den anderen Bodenplättchen gemischt und kommen mit ihnen in den Plättchenturm. Die Feldlager-Holzgebäude werden zu den anderen Holzgebäuden in den Vorrat gelegt.

Änderungen im Spielverlauf

Die Feldlager-Bodenplättchen kommen wie die anderen Bodenplättchen ins Spiel: Sie werden auf das Vorschau-tableau bzw. den Bauhof gelegt und können gemäß den Regeln des Grundspiels zum aufgedruckten Preis gekauft werden. Allerdings wird kein Gebäudeplättchen aus dem Stoffbeutel darauf gelegt. Stattdessen wird direkt ein Feldlager-Holzgebäude aus dem Vorrat darauf gestellt.

Feldlager einbauen/platzieren

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

- Feldlager müssen die **gleiche Ausrichtung** wie die anderen Gebäude haben – erkennbar an der Zahl in der Fahne.
- Feldlager dürfen **nur mit Bastion(en)** an **Mauer-abschnitte eines Gebäudes** angelegt werden.
- Feldlager dürfen **einander** nur mit ihren Seiten ohne Bastion berühren.
- Die „Fußgänger-Regel" gilt **nicht** für Feldlager.

Wertungsänderungen

Bei **jeder Wertung** werden die Feldlager berücksichtigt. Sie selbst haben keinen Punktwert, bringen jedoch für **Gebäude in Pfeilrichtung extra Punkte**.

Man zählt hierzu in Richtung des aufgedruckten Pfeiles die Gebäude, die sich in **gerader lückenloser Linie** befinden.

Anmerkung: *Innenmauern unterbrechen diese Linie nicht.*

Jedes dieser Gebäude bringt **1 Punkt**.

Anmerkung: *Startplättchen und Plazas zählen hier wie Gebäude.*

Feldlager mit **2 Pfeilen** werden in **beide Richtungen** gewertet.

Beispiel:
Das Feldlager links bringt 4 Punkte, das gegenüberliegende nochmals die gleiche Summe ein. Das Feldlager unten bringt insgesamt 2 Punkte ein. Insgesamt wurden hier 10 Punkte durch Feldlager erzielt.

Anmerkungen

- Bei der Wertung der längsten zusammenhängenden Außenmauer zählen Mauerabschnitte mit angrenzender Bastion genauso viel wie ohne Bastion.

est. 1989 QUEEN GAMES

© Copyright 2023 | Queen Games 53842 Troisdorf, Germany