Alhambra

2nd Edition

BigBox

Basisspiel

Seite 2 - 7

Erweiterungsmodule

Die Gunst des Wesirs _____ Seite 8
Die Wechselstuben _____ Seite 9
Die Bonuskarten _____ Seite 10
Die Plätze _____ Seite 11
Die Tore der Stadt _____ Seite 12
Die Diamanten _____ Seite 13
Die Charaktere _____ Seite 14
Die Feldlager _____ Seite 15
Die Mauern _____ Seite 16
Die Diebe _____ Seite 17
Das Wechselgeld _____ Seite 18
Der fliegende Händler _____ Seite 19
Die Schatzkammer _____ Seite 20
Die Baumeister _____ Seite 21
Die Angreifer _____ Seite 22
Die Bazare _____ Seite 23
Die neuen Wertungskärtchen _____ Seite 24
Die Macht des Sultans _____ Seite 25
Die Karawanserei _____ Seite 26
Die Künste der Mauren _____ Seite 27
Die Falkner _____ Seite 28
Die Wachtürme _____ Seite 29
Die Baustellen _____ Seite 30
Die Wechselscheine _____ Seite 31

Queenie-Erweiterungsmodule

Die Magischen Gebäude _____ Seite 32
Medina _____ Seite 33

Inlay Sortierhilfe

Seite 34-36

Ein Spiel von Dirk Henn für 2-6 Personen

Die besten Baumeister aus ganz Europa und den arabischen Ländern wollen ihre Kunstfertigkeit unter Beweis stellen.

Engagieren Sie die optimalen Bautrupps und stellen Sie sicher, stets genug passendes Geld flüssig zu haben. Denn alle wollen ihren gerechten Lohn in ihrer jeweiligen „Heimat-Währung“, egal ob Steinmetz aus dem Norden oder Gartenbauer aus dem Süden. Mit ihrer Hilfe werden Türme konstruiert, Gärten angelegt, Pavillons und Arkaden gebaut oder Serails und Gemächer eingerichtet.

Wetteifern Sie mit beim Bau der ALHAMBRA.

Alhambra

Revised Edition

Spielmaterial

- **6 Startplättchen –** zeigen den berühmten Löwenbrunnen, unterlegt in den 6 Spielerfarben.

- **54 Gebäudeplättchen –** zeigen 6 verschiedene Arten von Gebäuden. Sie dienen als Bauteile für die eigene Alhambra. Sie zeigen 0 bis 3 Stadtmauern.

- **1 Spielplan –** er zeigt in der oberen Hälfte fünf Felder zum Auslegen der Karten und des Stapels. In der unteren Hälfte ist der Bauhof mit vier Feldern für je 1 Gebäudeplättchen abgebildet. Jedes dieser Felder gehört zu einer anderen Währung.
- **1 Zähltafel –** auf der die Siegpunkte der Spieler angezeigt werden.
- **6 Zählsteine –** je 1 pro Spielerfarbe als Punkteanzeiger auf der Zähltafel.
- **6 Reservefelder mit Übersichten**

- **108 Geldkarten in vier Währungen –** mit ihnen werden die Bauteile für die eigene Alhambra im Bauhof gekauft.

Denar *Dirham* *Dukate* *Gulden*

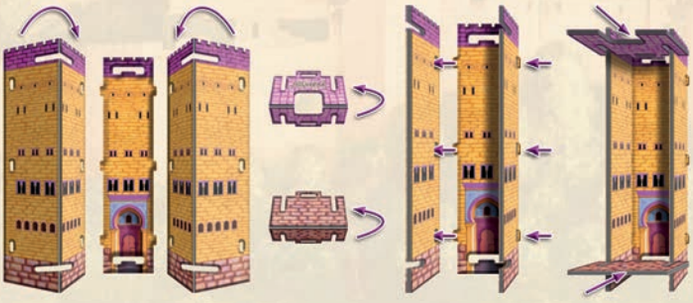
Geldkarten in vier Währungen, in den Werten von 1 bis 9

- **2 Wertungskarten –** die vor dem Spiel in den Stapel der Geldkarten eingemischt werden.

1. Wertung *2. Wertung*

- **1 Plättchenturm**

Schritt 1: *Schritt 2:* *Schritt 3:*



- **1 Spielregel**

Spielziel

Wer zum richtigen Zeitpunkt – also immer dann, wenn eine Wertung ansteht – die **meisten Gebäudeplättchen** einer Art in seine Alhambra eingebaut hat, erhält je nach Art unterschiedlich viele Punkte. Außerdem erhält jeder Spieler Punkte für das **längste zusammenhängende Stück seiner Außenmauer**.

Bei jeder weiteren Wertung gibt es mehr Punkte zu verteilen. Wer am Ende insgesamt die meisten Punkte erzielen konnte, gewinnt das Spiel.

Es gibt 6 verschiedene Arten von Gebäuden. Die nebenstehende Tabelle zeigt Häufigkeit und Preise der einzelnen Gebäude.

Name	Menge	Preis
Pavillon	7x	2-8
Serail	7x	3-9
Arkaden	9x	4-10
Gemächer	9x	5-11
Garten	11x	6-12
Turm	11x	7-13

Spielvorbereitung

- Der aus Bauhof und Geldkartenauslage bestehende **Spielplan** wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die **Zähltafel** kommt an den Rand des Tisches.
- Jeder Spieler erhält **1 Startplättchen und 1 Zählstein in der Farbe seiner Wahl**. Das Startplättchen legt er vor sich auf den Tisch, den Zählstein stellt er auf das Feld 0/100 der Zähltafel.
- Die **54 Gebäudeplättchen** werden verdeckt gemischt, gestapelt und verdeckt in den **Plättchenturm** gelegt.
- **4 Gebäudeplättchen** werden zufällig aus dem Turm gezogen und der Reihe nach auf die von 1 bis 4 nummerierten Felder des **Bauhofes** verteilt.

- Jeder erhält ein **Reservefeld mit Übersicht**, das er offen vor sich ablegt. Die Übersicht zeigt, welche Gebäudearten wie häufig im Spiel sind und wie viele Siegpunkte man mit ihnen erlangen kann.

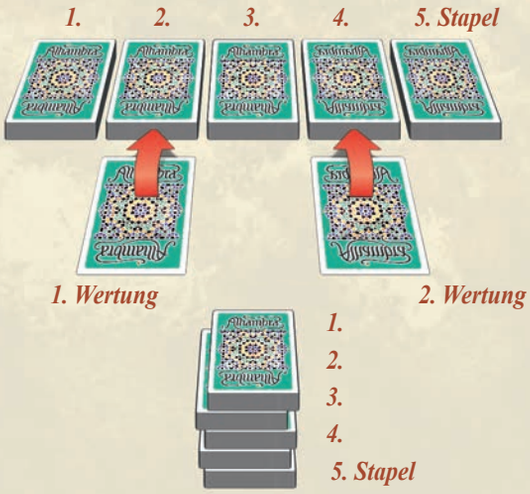
Startplättchen

Bauhof

- Aus dem **Stapel Geldkarten** werden die beiden Wertungskarten herausgesucht und zunächst beiseite gelegt; der Rest wird gemischt.
- Nun erhält jeder Spieler sein **Startgeld**. Hierzu wird vom Stapel eine Geldkarte nach der anderen gezogen und offen vor dem Spieler abgelegt, bis deren **Gesamtwert 20** oder mehr beträgt *(unabhängig von den verschiedenen Währungen)*.
  Dann bekommt der nächste Spieler sein Geld. Haben alle Spieler ihr Geld bekommen, nimmt jeder seine Karten auf die Hand. Ab jetzt bleibt das Geld eines jeden Spielers geheim.

***Anmerkung:** Damit ist sichergestellt, dass niemand Geld mit einem Gesamtwert von mehr als 28 oder weniger als 20 erhält.*

- Der Spieler, der die **wenigsten Karten** erhalten hat, wird **Startspieler**. Bei gleich vielen Karten wird es der Spieler mit dem geringeren Gesamtwert. Herrscht immer noch Gleichstand, beginnt der jüngere Mitspieler.
- Anschließend werden weitere **4 Geldkarten offen** auf die vier rechten Felder der Kartenauslage auf dem Spielplan gelegt.
- Die übrigen Geldkarten werden in fünf etwa gleich hohe Stapel aufgeteilt. In den zweiten Stapel wird die Karte „1. Wertung“ gemischt, in den vierten Stapel die Karte „2. Wertung“. Dann werden die Stapel wieder aufeinander gepackt: zuunterst kommt der fünfte Stapel, darauf der vierte, dann der dritte, der zweite und ganz oben der erste Stapel. Der Stapel wird auf dem Spielplan auf das linke Feld der Kartenauslage gelegt.



***Anmerkung:** Durch dieses besondere Verfahren wird erreicht, dass die beiden Wertungskarten weder zu früh, noch zu spät und auch nicht zu dicht nacheinander aufgedeckt werden.*

Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler läuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler am Zug muss sich für eine von drei möglichen Aktionen entscheiden:

Geld nehmen

Gebäudeplättchen kaufen

Die eigene Alhambra umbauen

Hat der Spieler ein Gebäudeplättchen gekauft, muss er es am Ende seines Spielzugs in seine Alhambra einbauen:

Gebäudeplättchen platzieren

Die Aktionen im Einzelnen:

Geld nehmen

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

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

Gebäudeplättchen kaufen

Der Spieler darf sich **ein Gebäudeplättchen** vom Bauhof nehmen. Dafür zahlt er **mindestens den aufgedruckten Preis** in der Währung, die der Bauhof für das gewählte Plättchen anzeigt. **Aber Achtung, es gibt kein Wechselgeld zurück!** Mit dem gezahlten Geld wird ein Ablagestapel gebildet.

Wichtig: Kann der Spieler den Preis genau passend bezahlen, ist er noch einmal an der Reihe und entscheidet sich wieder zwischen den drei möglichen Aktionen. Solange ein Spieler am Zug ist, werden die Gebäudeplättchen auf dem Bauhof **nicht wieder aufgefüllt**; dies geschieht **erst am Ende des Zugs**.
Das gekaufte Plättchen wird neben die eigene Alhambra gelegt. Es wird erst am Ende des Zuges eingebaut oder in die Reserve gelegt!

Beispiel:
Spieler Grün benötigt unbedingt einen Garten für seine Alhambra. Der Garten auf dem Bauhof kostet 10 Denar. Er hat zwei passende Geldkarten auf der Hand und entscheidet sich dafür, den Garten zu kaufen.

Da er jedoch nicht genau 10 Denar zahlt (sondern 11), ist sein Spielzug damit beendet. Wechselgeld gibt es nicht zurück.

Alhambra umbauen

Zum Umbau der eigenen Alhambra stehen den Spielern drei Möglichkeiten offen:

- Ein Gebäudeplättchen vom eigenen **Reservefeld an die eigene Alhambra anbauen** *(Bauregeln s. Seite 5).*
- Ein Gebäude der eigenen Alhambra **abbauen und in das Reservefeld legen.**
- Ein Gebäude vom Reservefeld gegen eines der eigenen Alhambra **austauschen**. Dabei muss das neue Gebäudeplättchen exakt an die freigewordene Position in der Alhambra gelegt werden.

Auch nach den Umbaumaßnahmen muss die Alhambra gemäß den Bauregeln *(Seite 5)* aufgebaut sein. Das Start-plättchen darf niemals umgebaut oder entfernt werden.

Beispiel:

Spieler Rot kauft ein Gebäudeplättchen und bezahlt genau passend. Er legt das Plättchen neben seine eigene Alhambra (nicht in die Reserve) und ist wegen des passenden Kaufs jetzt noch einmal am Zug.

Er entscheidet sich, noch ein Gebäudeplättchen zu kaufen und kann noch einmal genau passend zahlen. Er legt es wiederum neben seine Alhambra zu seinem in diesem Zug bereits vorher gekauften Plättchen.

Also hat er noch einen Spielzug. Er entscheidet sich nun, seine Alhambra umzubauen. Er entfernt ein Gebäudeplättchen aus seiner Alhambra und tauscht es gegen eins aus seiner Reserve aus, welches bereits zu Beginn seines Zuges in seiner Reserve lag.

Erst danach baut er seine gerade erworbenen Gebäudeplättchen möglichst optimal in seine Alhambra ein oder legt sie auf sein Reservefeld. Sein Spielzug ist damit beendet.

Ende des Spielzuges

Gebäudeplättchen platzieren

Ein neues Gebäudeplättchen muss **am Ende des Zuges** noch platziert werden. Der Spieler baut es entweder in seine **eigene Alhambra** ein oder er legt es auf sein **Reservefeld**. Hier dürfen beliebig viele Gebäudeplättchen liegen.

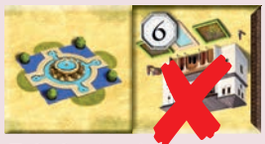
Hat der Spieler mehrere Gebäudeplättchen erworben, kann er sie **in beliebiger Reihenfolge** in seine Alhambra einbauen oder in die Reserve legen.

Alhambra-Bauregeln

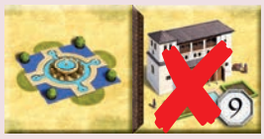
Beim Ausbau der Alhambra gelten folgende Bauregeln:

- Alle Gebäudeplättchen haben **dieselbe Ausrichtung** wie das eigene Startplättchen *(d.h. alle Dächer zeigen stets nach oben)*.
- Es dürfen **nur gleiche Seiten aneinandergrenzen**, d.h. die sich berührenden Seiten zeigen beide eine Stadtmauer oder eben nicht.
- Jedes neue Gebäudeplättchen muss **„zu Fuß“** vom Startplättchen aus erreichbar sein, ohne dass dabei eine Stadtmauer überquert werden muss oder die Plättchen verlassen werden müssen.
- Jedes neue Plättchen muss **mit mindestens einer Seite** an die Alhambra angrenzen *(d.h. nicht „über Eck“ bauen)*.
- Es dürfen **keine „Löcher“** entstehen *(vollständig umbaute leere Bereiche)*.

Nicht erlaubt sind folgende Kombinationen:

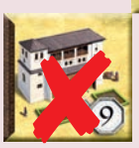


Falsche Ausrichtung



Seite mit Stadtmauer trifft auf Seite ohne Stadtmauer

„Fußgänger-Regel“ verletzt: Man kommt vom Startplättchen nicht zum Turm, ohne eine Stadtmauer zu überqueren.



Gebäudeplättchen berühren sich nicht mit mindestens einer Seite.

Die Platzierung der Arkaden erzeugt einen vollständig umbauten leeren Bereich.

Sind alle neu erworbenen Plättchen eingebaut oder liegen in der Reserve, ist der Spielzug zu Ende.

Die Geldkarten werden wieder auf vier Stück ergänzt. Ist der Stapel mit den Geldkarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet einen neuen verdeckten Stapel.

Die Gebäudeplättchen werden ebenfalls auf vier ergänzt.

Anmerkung: *Beim Ergänzen der Gebäudeplättchen wird der Bauhof immer von Feld 1 zu Feld 4 aufgefüllt.*

Wertungen

Im Spiel gibt es insgesamt **3 Wertungen.** Die ersten beiden Wertungen finden dann statt, wenn die entsprechende Karte vom Stapel mit den Geldkarten gezogen wird.
Die dritte und letzte Wertung findet am Spielende statt.

Wird eine **Wertungskarte** aufgedeckt, wird sie vor den Spieler gelegt, der als nächstes an der Reihe ist. Die Geldauslage wird vollständig aufgefüllt.

Bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt, findet die Wertung statt. Sind alle Punkte vergeben, kommt die Wertungskarte aus dem Spiel und der Spieler beginnt seinen Zug.

Bei **jeder** Wertung werden **sowohl Siegpunkte für Gebäudemehrheiten** als auch für **Außenmauern** der Alhambra vergeben.

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

Siegpunkte für die Außenmauern

Zunächst erhält der Spieler Punkte für sein **längstes zusammenhängendes Stück Außenmauer**. Jede Plättchenkante mit einem Stück Außenmauer bringt **1 Punkt.**

Doppelt liegende Stadtmauern, also Innenmauern, bringen **keine** Siegpunkte.

Siegpunkte für Mehrheiten bei den Gebäuden

Für jede Gebäudeart werden Punkte vergeben. Ob ein Spieler Punkte für eine bestimmte Gebäudeart kassiert, hängt je nach Wertung davon ab, ob er **die meisten, zweitmeisten oder drittmeisten einer Gebäudeart besitzt.**

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

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

Wertung 1

Die **erste Wertung** findet statt, sobald die 1. Wertungskarte aufgedeckt wird.

Nur wer jeweils die **meisten Gebäude einer Art** in seiner Alhambra hat, bekommt bei dieser Wertung Punkte. Wie viele Punkte er erhält, ist auf der Wertungskarte für den 1. Platz neben jeder Gebäudeart angegeben.

Beispiel:
Der Spieler mit den meisten Gemächern bekommt 4 Punkte.

Wertung 2

Bei der **2. Wertung** (sie findet statt, wenn die 2. Wertungskarte aufgedeckt wird) **kassieren die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Gebäuden einer Art.**

Die Spieler bekommen so viele Punkte, wie auf der Wertungskarte für die jeweilige Platzierung angegeben.

Beispiel:
Der Spieler mit den meisten Türmen bekommt 13 Punkte. Derjenige mit den zweitmeisten Türmen bekommt immerhin noch 6 Punkte.

Beispiel:
Kim 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

Die **3. Wertung** findet am Ende des Spiels statt, sobald der Bauhof nicht mehr vollständig aufgefüllt werden kann *(siehe Kapitel Spielende).*

Bei dieser Wertung erhält der Spieler mit den drittmeisten Gebäuden auch noch Punkte.

Die **Punkte** werden entsprechend der Punkteübersicht **für den 1., 2. und 3. Platz** vergeben.

Diese Punkte werden bei der 3. Wertung verteilt.

Beispiel:
Der Spieler mit den meisten Pavillons bekommt 16 Punkte.
Derjenige mit den zweitmeisten Pavillons bekommt 8 Punkte.
Der Spieler mit den drittmeisten Pavillons bekommt 1 Punkt.

Spielende

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

Die restlichen Gebäudeplättchen vom Bauhof werden jetzt noch an die Spieler vergeben, die in der jeweiligen Währung das meiste Restgeld auf der Hand haben *(der Preis der Gebäude spielt jetzt keine Rolle mehr)*. Diese Gebäudeplättchen dürfen noch gemäß den Bauregeln eingebaut werden.

Anmerkung: *Bei Gleichstand bleibt das Gebäudeplättchen auf dem Bauhof liegen.*

Es kommt dann zur dritten und letzten Wertung.

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

Sonderregel für das Spiel zu zweit

Es gelten die Alhambra-Spielregeln mit folgenden Änderungen:

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

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

Es werden **bei Spielbeginn 6 aus dem Turm genommene Gebäudeplättchen** für Dirk beiseite gelegt – gut sichtbar für beide Spieler.

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

Unmittelbar **nach der 1. Wertung bekommt Dirk 6 weitere Plättchen**, die ebenfalls aus dem Turm genommen werden und zu Dirks anderen Gebäudeplättchen gelegt werden.

Nach der 2. Wertung bekommt Dirk nochmals Gebäudeplättchen. Doch diesmal nicht unbedingt 6 Stück sondern **ein Drittel – abgerundet – der noch im Turm verbliebenen Plättchen**.

Für die beiden Spieler ändert sich nur eine Regel: Immer wenn sie ein Gebäudeplättchen kaufen, dürfen sie es nicht nur an ihre Alhambra anbauen oder auf ihr Reservefeld legen. **Sie dürfen das Gebäudeplättchen auch Dirk schenken.**

Download on the App Store
GET IT ON Google Play

est. 1989
QUEEN GAMES

© Copyright 2003/2019 | Queen Games 53842 Troisdorf, Germany

Die Gunst des Wesirs

Mit dem Spielmodul „Die Gunst des Wesirs" wird es den Spielern ermöglicht, die allgemeine Zugreihenfolge zu unterbrechen, um eine Sonderaktion durchzuführen: Den Kauf eines Gebäudeplättchens. Das hat jedoch seinen Preis. Das Gebäude muss genau passend bezahlt werden und auf den auf den Bonuszug muss man verzichten!

Spielmaterial

- **6 Wesirplättchen** *(wacher Wesir)* und Rückseite *(schlafender Wesir).*

Änderungen in der Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält vor Spielbeginn das Wesirplättchen in seiner Farbe, das er mit der wachen Seite nach oben offen vor sich legt. Man kann den Wesir nur nutzen, wenn er wach ist *(wache Seite nach oben)*. Nicht benötigte Plättchen kommen aus dem Spiel.

Änderungen im Spielablauf

Die Gunst des Wesirs in Anspruch nehmen

Jedesmal, wenn ein Spielzug eines beliebigen Spielers komplett beendet ist, darf ein Spieler die normale Zugreihenfolge unterbrechen und als **Sonderaktion** ein Gebäudeplättchen des Bauhofes kaufen und platzieren. Allerdings muss er dazu folgende Bedingungen erfüllen:

- Sein Wesir muss wach sein *(wache Seite nach oben)*.
- Er muss das Gebäudeplättchen genau passend bezahlen *(können)*.

Außerdem verzichtet der Spieler auf seinen anschließenden zusätzlichen Spielzug, den er normalerweise bei passender Bezahlung erhalten hätte.

Der Spieler dreht seinen Wesir um (schlafende Seite nach oben), dieser schläft nun. Er nimmt sich das gewünschte Gebäude, bezahlt es genau passend und platziert es entsprechend den Bauregeln oder legt es in seine Reserve. Er hat keinen Bonuszug.

Der Bauhof wird dann wieder auf 4 Gebäude aufgefüllt.

Anschließend wird die normale Spielreihenfolge wieder aufgenommen und es geht bei demjenigen Spieler weiter, der eigentlich an der Reihe gewesen wäre.

Neue Aktion: Den Wesir wieder aufwecken

Hierzu dreht man den Wesir wieder auf die wache Seite. Ab sofort steht einem die Sonderaktion wieder zur Verfügung.

Anmerkungen

- Sollten mehrere Spieler gleichzeitig ihren Wesir einsetzen wollen, hat derjenige den Vorrang, der in der Spielerreihenfolge am weitesten vorne ist. *(Der Spieler, der eigentlich am Zug wäre, ist der Erste – der Spieler, der gerade seinen Zug beendet hat, ist der Letzte in dieser Reihenfolge.)*
  Alle anderen Spieler dürfen sich danach wieder neu entscheiden, ob sie ihren Wesir einsetzen wollen.
- Wenn bei Spielende die letzten Gebäudeplättchen verteilt werden, kann der Wesir nicht mehr eingesetzt werden.
- Bei Spielende ist es egal, ob ein Wesir wach ist oder nicht.
- Der Einsatz des Wesirs erlaubt einem Spieler **nicht**, sich einen Platz *[siehe Seite 11]* zu nehmen.

Die Wechselstuben

„Die Wechselstuben" sind sechs neue Spielkarten, die wie Geldkarten auf die Hand genommen werden können. Sie erleichtern das passende Bezahlen ungemein, da mit ihrer Hilfe zwei Währungen statt einer benutzt werden dürfen. Leider darf man eine Wechselstube nur für einen Kauf nutzen, danach kommt sie auf den Ablagestapel.

Spielmaterial

- **6 Wechselstuben**, welche jeweils zwei verschiedene Währungen zeigen

Änderungen in der Spielvorbereitung

Wenn die Geldkarten des Basisspiels während der Spielvorbereitung in die fünf Stapel aufgeteilt werden, kommen **je 2 Wechselstuben** verdeckt in den **2., 3. und 4. Stapel**.

Änderungen im Spielablauf

Wie kommt man an Wechselstuben?

Wird eine Wechselstube vom Stapel aufgedeckt, legt man sie *(wie jede andere Karte auch)* offen in die Kartenauslage.

Hier liegen stets höchstens vier Karten, egal ob Wechselstuben oder Geldkarten.

Der Spieler am Zug darf sich nun anstelle des Geldes **eine** Wechselstube nehmen.

Man darf beliebig viele Wechselstuben auf der Hand halten.

Wie setzt man die Wechselstube ein?

Ein Gebäudeplättchen muss normalerweise mit der Währung bezahlt werden, die im Bauhof direkt neben dem Gebäudeplättchen zu sehen ist.

Wenn diese Währung auch auf der Wechselstubenkarte abgebildet ist, darf man die Wechselstube ausspielen und dann **genau ein Gebäudeplättchen** in jeder beliebigen Kombination der beiden abgebildeten Währungen bezahlen.

Beispiel: Ein Spieler hat folgende vier Karten auf der Hand, 7 und 2 Denar (blau), 9 Gulden (gelb) und die gelb-blaue Wechselstube. Diese Karten ermöglichen es ihm, den abgebildeten Garten oder den Pavillon zu kaufen.

Er hat nun die Wahl: Entweder er bezahlt 9 Gulden plus 2 Denar für den Garten; oder er bezahlt 7 Denar passend für den Pavillon. <u>In einem der beiden Fälle</u> setzt er seine Wechselstube ein, die er dann abwerfen muss. Er darf seine Wechselstube nicht zweimal einsetzen.

Anmerkungen

- Wenn der Stapel mit den Geldkarten aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel – **inklusive** abgeworfener Wechselstuben – gemischt und bildet einen neuen verdeckten Stapel.
- Am Ende eines Spielzuges werden die Geldkarten – auch wenn eine oder mehrere Wechselstuben dabei sind – wieder auf **insgesamt** 4 Stück aufgefüllt.
- Wenn bei Spielende die letzten Gebäudeplättchen verteilt werden, dürfen Wechselstuben **nicht** mehr eingesetzt werden.

Die Bonuskarten

Aufgedeckte „Bonuskarten" zählen bei den Wertungen wie Gebäudeplättchen. Da man sie erst später aufgedeckt, können sie bei der Feststellung der Mehrheiten für so manche Überraschung sorgen. Allerdings darf man sie nur aufdecken, wenn man genau das abgebildete Gebäude auch in der eigenen Alhambra eingebaut hat!

Spielmaterial

- **10 Bonuskarten**, welche jeweils ein bestimmtes Gebäudeplättchen zeigen.

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Bonuskarten werden gemischt und folgendermaßen an alle Spieler verdeckt verteilt:

Bei **2 und 3 Spielern** erhält jeder_____**3 Bonuskarten**,
bei **4 und 5 Spielern er**hält jeder_____**2 Bonuskarten**
und bei **6 Spielern** erhält jeder_____**1 Bonuskarte**.

Nicht verteilte Bonuskarten kommen verdeckt aus dem Spiel.

Änderungen im Spielablauf

Die Wirkung der Bonuskarten

Jede Bonuskarte zeigt ein ganz bestimmtes Gebäudeplättchen.

Anmerkung: *Die 10 Karten zeigen all diejenigen Gebäudeplättchen, die über keinerlei Stadtmauer verfügen. Karten gleicher Gebäudeart unterscheidet man am Preis.*

Wer im Laufe des Spiels das Gebäude in seine Alhambra platziert, zu welchem er die passende Bonuskarte besitzt, kann diese dann jederzeit aufdecken. Eine aufgedeckte Bonuskarte zählt bei den Wertungen wie ein extra Gebäudeplättchen der abgebildeten Art.

Beispiel: Ein Spieler hat in seine Alhambra den Garten ohne Stadtmauer mit dem Preis „10" eingebaut, die passende Bonuskarte hat er aufgedeckt. Bei einer Wertung hätte dieser Spieler nun 2 Gärten.

Anmerkungen

- Baut ein Spieler ein Gebäudeplättchen wieder ab, zu dem er bereits die passende Bonuskarte aufgedeckt hatte, muss er diese Bonuskarte zurück auf die Hand nehmen. Weder die Bonuskarte noch das Gebäudeplättchen in der Reserve zählen bei einer Wertung. Erst wenn das Gebäudeplättchen wieder in die Alhambra eingebaut wird, zählt auch die hierzu passende, wieder aufgedeckte Bonuskarte.
- Eine passende Bonuskarte darf man jederzeit aufdecken, falls das Gebäudeplättchen schon in der eigenen Alhambra verbaut ist, d.h. auch während einer Wertung.
- Es kann durchaus sinnvoll sein, eine Bonuskarte erst später aufzudecken, um z.B. die anderen Mitspieler über die tatsächlichen Mehrheitsverhältnisse im Unklaren zu lassen. Während der dritten Wertung, bei der bekanntlich die meisten Siegpunkte verteilt werden, kann man dann eventuell für die eine oder andere Überraschung sorgen.

Die Plätze

Eine neue Art von Gebäuden hält Einzug in die Alhambra: „Die Plätze". Passend eingebaut kann ein Platz maximal wie drei Gebäudeplättchen der zugehörigen Art zählen. Aber nicht nur für Gebäudemehrheiten sind die Plätze wichtig; auch Stadtmauern können mit ihrer Hilfe besser geplant werden. Leider darf jeder nur drei davon einsetzen.

Spielmaterial

- **24 Gebäudeplättchen**, die sechs verschiedene Plätze zeigen. Für jede Gebäudeart des Basisspiels gibt es Plätze in der gleichen Farbe.

Es gibt 3 blaue

… 4 braune

… 5 grüne

… 3 rote

… 4 weiße

und 5 lila Plätze.

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Plätze werden nach Farben sortiert, jeder der 6 Stapel gemischt und verdeckt neben den Bauhof gelegt. Anschließend wird von jedem Stapel der oberste Platz aufgedeckt.

Änderungen im Spielablauf

Neue Aktion: Platz errichten

Man darf sich **einen** beliebigen, offen liegenden Platz von einem der sechs Stapel nehmen.

Dann wird der nächste Platz des Stapels aufgedeckt.

Ist ein Stapel aufgebraucht, steht diese Sorte nicht mehr zur Verfügung. Ein Platz kostet kein Geld *(und kann deshalb auch nicht passend bezahlt werden: d.h. dafür gibt es keinen Extra-Spielzug).*

Am Ende des Spielzuges platziert man den Platz *(eventuell mit weiteren Gebäudeplättchen)* gemäß den Bauregeln in die eigene Alhambra ein oder legt ihn in seine Reserve.

Jeder Spieler darf höchstens **drei Plätze** besitzen, dazu zählen auch Plätze in der Reserve. Die Regeln für den **Umbau der Alhambra** gelten **auch** für die Plätze.

Wertungsänderungen

- Bei einer Wertung zählt ein Platz wie **null bis drei** Gebäudeplättchen der gleichen Farbe. Grenzt ein Platz an **ein** gleichfarbiges Gebäude, zählt er wie **ein** weiteres Gebäude, bei **2 oder 3** gleichfarbigen Nachbargebäuden zählt der Platz entsprechend wie **2 oder 3** Gebäude dieser Art, sofern sich jeweils zwischen Platz und gleichfarbigem Nachbargebäude **keine Stadtmauer** befindet.
- Die Stadtmauern auf den Plätzen werden wie üblich gewertet.

Beispiel: Der Spieler hat bereits 3 Plätze platziert und darf keinen weiteren nehmen.

Diese Alhambra umfasst: 1 Garten, 1 Turm, 5 Arkaden. Der lila Platz zählt nicht, da er zwar zum Turm benachbart, aber durch eine Stadtmauer von ihm getrennt ist.

Der obere braune Platz hat zwei Arkaden als Nachbarn ohne Stadtmauer dazwischen, und zählt deshalb wie 2 Arkaden bei einer Wertung.

Der untere braune Platz hat eine Arkade benachbart und zählt deshalb selbst wie 1 Arkade.

Die Tore der Stadt

„Die Tore der Stadt" erlauben es den Spielern, Gebäude an Stellen ihrer Alhambra zu platzieren, die bislang verboten waren. Musste man vorher darauf achten, dass keine Stadtmauer den Weg zum neuen Gebäude versperrte, darf nun ein Stadttor eingesetzt werden, um den notwendigen Zugang zu schaffen.

Spielmaterial

- **6 Stadttore** aus Holz
- **6 Stadttorkarten**

Änderungen in der Spielvorbereitung

Für jeden Spieler kommen ein Stadttor aus Holz und eine entsprechende Karte ins Spiel.

Wenn die Geldkarten des Basisspiels während der Spielvorbereitung in die fünf Stapel aufgeteilt werden, kommen **die Stadttorkarten** – möglichst gleichmäßig verteilt – verdeckt in den **3., 4. und 5. Stapel**.

Die Holztore werden bereitgelegt.

Änderungen im Spielablauf

Wie bekommt man ein Stadttor?

Wird eine Stadttorkarte aufgedeckt, wird diese neben den Holztoren offen bereitgelegt **oder** auf den Ablagestapel geworfen, falls noch eine Stadttorkarte ausliegt.

Dann wird eine weitere Karte vom Stapel aufgedeckt, bis wieder vier Karten in der Auslage bereitliegen.

Ab jetzt darf man anstelle einer Geldkarte *[oder Wechselstube, siehe Seite 9]* auch die Stadttorkarte auf die Hand nehmen.

Wie wird ein Stadttor eingesetzt?

Das Ausspielen bzw. Einsetzen eines Stadttores ist kein eigener Spielzug. Vielmehr erlaubt das Stadttor, ein Gebäudeplättchen zu legen, das nur durch Doppelmauer(n) mit der Alhambra verbunden ist und nicht „zu Fuß" vom Startplättchen aus erreichbar ist. Auf eine entstandene Doppelmauer wird ein Holztor gesetzt und damit die Fußgänger-Regel wieder erfüllt. Die eingesetzte Stadttorkarte kommt aus dem Spiel.

Durch das Benutzen einer Stadttorkarte darf man nun Gebäude an Stellen platzieren, die gemäß „Fußgänger-Regel" bislang nicht erlaubt waren.

Das eingesetzte Stadttor „öffnet" die Stadtmauer, so dass die „Fußgänger-Regel" wieder befolgt werden kann.

Anmerkungen

- Ein Spieler darf mehrere Stadttorkarten auf der Hand halten.
- Ein Spieler darf mehrere Stadttorkarten in einem Zug einsetzen.
- Die Stadttorkarte darf auch beim Spielzug „Eigene Alhambra umbauen" eingesetzt werden.
- Weder ein platziertes Stadttor noch die beiden darunter liegenden Gebäudeplättchen dürfen umgebaut werden.

Die Diamanten

Mit den „Diamanten" ist eine neue (fünfte) Währung ins Spiel gekommen. Mit ihr darf jedes Gebäudeplättchen gekauft werden, egal, welche Währung der Bauhof erfordert. Die Diamanten dürfen jedoch nicht mit Geldkarten anderer Währungen beim Bezahlen kombiniert werden.

Spielmaterial

- **10 Diamanten-Karten** in der neuen Währung Diamanten mit den Werten 3 bis 9.

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Diamanten-Karten werden zusammen mit den anderen Geldkarten gemischt. Dann erhalten die Spieler ihr Startgeld und es wird gemäß den Regeln des Basisspiels weiter verfahren.

Änderungen im Spielablauf

Wie bekommt man Diamanten?

Diamanten bekommt man wie andere Geldkarten auch.

Wie setzt man Diamanten ein?

Mit den Diamanten wird eine neue (fünfte) Währung in das Spiel eingeführt. Mit ihnen kann man beliebige Plättchen vom Bauhof kaufen. Diamanten ersetzen dabei jede andere Währung. Allerdings dürfen sie **nicht mit anderen Währungen kombiniert** werden.

Beispiel: Ein Spieler hat zwei Diamanten-Karten mit den Werten 5 und 4 auf der Hand. Er hat nun die Wahl: Entweder bezahlt er 9 Diamanten passend für das Serail; oder er überzahlt die Arkaden oder den Pavillon.

Nicht erlaubt ist der Kauf des Turmes mit einer Kombination aus Diamanten und Gulden.

Anmerkungen

- Diamanten dürfen **nicht** zusammen mit einer **Wechselstubenkarte** *[siehe Seite 9]* eingesetzt werden.
- Wenn **bei Spielende** die restlichen Gebäudeplättchen des Bauhofes an die Spieler verteilt werden, die jeweils das meiste Geld der entsprechenden Währung vorweisen können, **gelten Diamanten nicht**.
- Mit Diamanten darf auch ein Gebot für eine **Charakterkarte** *[siehe Seite 14]* bezahlt werden.

Die Charaktere

Jeder der „Charaktere" hat eine andere Fähigkeit, die er in die Dienste seines Besitzers stellt. Sie ermöglichen u.a. neue Spielzüge, bringen Extra-Siegpunkte oder zusätzliche Geldkarten. Allerdings bekommt eine Charakterkarte nur, wer in der Lage ist, das höchste Gebot abzugeben.

Spielmaterial

- **10 Charakterkarten**, welche jeweils eine Person zeigen

Änderungen in der Spielvorbereitung

Wenn die Geldkarten des Basisspiels während der Spielvorbereitung in die fünf Stapel aufgeteilt werden, kommen je 2 Charakterkarten verdeckt in den **2., 3. und 4. Stapel**. Die restlichen Charakterkarten werden verdeckt beiseite gelegt.

Änderungen im Spielablauf

Wie bekommt man Charakterkarten?
Wird eine Charakterkarte vom Stapel aufgedeckt, wird das Spiel **sofort unterbrochen** und die Karte versteigert. Der Spieler, der als nächstes an der Reihe ist, übernimmt die Rolle des Auktionators und macht das erste Gebot oder passt. Reihum muss nun jeder das Gebot **erhöhen oder passen**. Man darf nur Beträge bieten, die man in **einer** Währung bezahlen kann *(eine Wechselstubenkarte darf genutzt werden)*. Wer passt, darf für diese Karte kein Gebot mehr abgeben. Der Spieler mit dem höchsten Gebot legt die entsprechenden Geldkarten ab, bekommt die Charakterkarte, legt sie offen vor sich ab und darf ab jetzt die Wirkung der Karte für sich nutzen. Man darf beliebig viele Charakterkarten besitzen. Eine Charakterkarte, für die niemand ein Gebot abgibt, kommt ganz aus dem Spiel. Nach der Versteigerung geht es mit dem Spieler weiter, der vorher Auktionator war.

Wie setzt man Charakterkarten ein?
Die aufgedruckten Symbole der Karten zeigen, wann und wie oft die Fähigkeiten der Charaktere genutzt werden können. Ein Spieler darf in einer Runde nur 1 Karte mit ⌛ nutzen. Karten mit einem 👑 wirken während einer Wertung und Karten mit dem 1× kommen nach ihrem Einsatz ganz aus dem Spiel. ***Anmerkung:*** *Wer seinen **Wesir** einsetzt [siehe Seite 8], darf dabei keine Charakterkarte verwenden.*

Die Charakterkarten haben folgende Fähigkeiten:

Die Gauklerin 1× *– Der Spieler muss sich **sofort** entscheiden, ob er die Gauklerin behält (**Wert: 8 Siegpunkte**) oder austauscht. In dem Fall wird die Gauklerin gegen die oberste verdeckt beiseite gelegte Charakterkarte ausgetauscht. Die neue Karte legt der Spieler offen aus und kann sie ab sofort benutzen.*

Der Bettler ⌛ *– Man darf sich bei Zugbeginn die oberste Geldkarte vom Stapel nehmen, falls man **keine, nur 1 oder 2 Geldkarten** auf der Hand hat. Ist dies keine Geld- oder Wechselstubenkarte, wird nach der entsprechenden Regel verfahren. Der Spieler darf eine weitere Karte ziehen.*

Der reiche Gönner 1× *– Bei einem Gebäudekauf bezahlt er ohne Abgabe von Geldkarten genau passend, der Spieler bekommt also das **Gebäude kostenlos** und **einen** Bonuszug.*

Der Geizhals ⌛ *– Kauft der Spieler ein Gebäude zu einem **Preis von 10** oder mehr, darf er sich sofort eine **offene Geldkarte** auf die Hand nehmen.*

Der Baumeister ⌛ *– bietet dem Spieler am Ende des Zuges (nach dem eventuellen Platzieren neuer Gebäude) **einen zusätzlichen Umbauzug**.*

Der Händler ⌛ *– erlaubt, mehrere Geldkarten zu nehmen, wenn ihre Summe **nicht größer als 7** ist (statt sonst 5).*

Der Weise 👑 *– zählt bei jeder Wertung für **eine** Gebäudeart wie ein halbes Gebäude extra. (Bei jeder Wertung sucht sich der Spieler eine Gebäudeart aus.)*

Die Tänzerin ⌛ *– darf vor dem eigenen Zug **ein Gebäude des Bauhofs** gegen ein neues Gebäude (verdeckt aus dem Turm gezogen) **austauschen**. Das alte Gebäude wird zurück in den Turm geschoben.*

Der Geldwechsler ⌛ *– darf vor seinem Zug eine Geldkarte von der Hand auf den Ablagestapel legen und sich dafür eine höchstens gleich hohe offen ausliegende Karte beliebiger Währung aus der Auslage nehmen.*

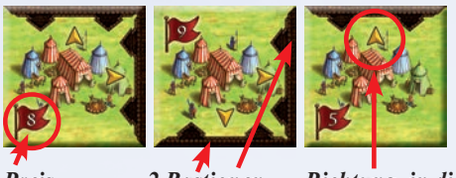
Die Stadtwache 👑 *– Bei jeder **Wertung der Mauer** bekommt der Spieler für je 3 Mauersegmente 1 Punkt extra.*

Die Feldlager

Eine weitere Art von Bauteilen hält Einzug in die Alhambra: „Die Feldlager". Passend eingebaut bringt ein Feldlager für jedes in gerader Linie angrenzende Gebäudeplättchen einen extra Siegpunkt bei jeder Wertung. Die Feldlager unterliegen etwas anderen Bauregeln – prinzipiell schließen sie sich außen an die Stadtmauern an.

Spielmaterial

- **8 Feldlagerplättchen** – sie zeigen jeweils ein oder zwei Verstärkungen für die Stadtmauern der Alhambra, die sogenannten Bastionen.



Preis *2 Bastionen* *Richtung, in die gewertet wird.*

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Feldlager werden mit den anderen Gebäuden gemischt und kommen mit ihnen in den Turm.

Änderungen im Spielablauf

Die Feldlager kommen wie die Gebäudeplättchen ins Spiel, werden auf dem Bauhof platziert und können gemäß den Regeln des Basisspiels zum aufgedruckten Preis gekauft werden.

Feldlager platzieren

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

- Feldlager haben die gleiche Ausrichtung wie Startplättchen und Gebäude.
- Feldlager dürfen **nur mit Bastion(en) an Stadtmauer(n)** eines Gebäudeplättchens angelegt werden.
- Feldlager dürfen **einander** nur mit ihren Seiten ohne Bastion berühren.
- Die „Fußgänger-Regel" *[aus dem Basisspiel]* gilt **nicht** für Feldlager.

Wertungsänderungen

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

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

Anmerkung: *Innen liegende Stadtmauern unterbrechen diese Linie nicht.*

Jedes dieser Gebäudeplättchen bringt **1 Siegpunkt**.

Anmerkung: *Startplättchen und Plätze [siehe Seite 11] zählen hier wie Gebäude mit.*

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

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

Anmerkungen

- Stadtmauern mit Bastion werden genauso gewertet wie Stadtmauern ohne Bastion.

Die Mauern

Mit dem Spielmodul „Die Mauern" wird es den Spielern ermöglicht, den Bau ihrer Stadtmauer zu erweitern oder vorhandene Löcher zu schließen. Dabei stehen 12 Mauerteile aus Holz zur Verfügung. Allerdings muss der Spieler zum Bau der Mauerstücke zuvor die passende Mauerkarte aus der Auslage ergattern.

Spielmaterial

- **8 Mauerkarten,** die je ein bestimmtes Mauersegment zeigen.
- **12 Holzstäbchen,** die nach der Vorgabe einer der Karten als Mauer in die eigene Alhambra eingebaut werden.

Änderungen in der Spielvorbereitung

Wenn die Geldkarten des Basisspiels während der Spielvorbereitung in die fünf Stapel aufgeteilt werden, werden **je 2 Mauerkarten** in den **2., 3., 4. und 5 Stapel** eingemischt. Die Holzstäbchen werden neben dem Bauhof bereitgelegt.

Änderungen im Spielablauf

Wie kommen die Mauerkarten ins Spiel?

Wird während des Spiels eine Mauerkarte aufgedeckt, wird diese neben dem Plan offen bereitgelegt.
(Es können auch mehrere Karten offen ausliegen.)

Die Währungskarten in der Auslage werden wieder auf 4 ergänzt.

Ab jetzt gibt es eine neue **Aktion: Mauer errichten**:

Ein Spieler darf sich eine beliebige offen ausliegende Mauerkarte nehmen. Er baut nun die dort dargestellten Mauern wie abgebildet mit einem bzw. zwei Holzstäbchen auf einem beliebigen eigenen Gebäudeplättchen nach. Dabei ist es egal, ob das Plättchen gerade neu gekauft wurde oder sich in der Alhambra bzw. in der Reserve befindet.

Die vorhandenen aufgedruckten Mauern dürfen hierbei nicht überbaut werden.

Die neue Mauer(n) dürfen bis zum Spielende nicht mehr verändert werden und gehören, wie aufgedruckte Mauern, zum Gebäudeplättchen.

Anmerkungen

- Mauern dürfen auf jedem geeigneten Gebäudeplättchen der eigenen Alhambra errichtet werden, auch auf dem Startplättchen.
- Bei den Wertungen zählen die Mauern wie die aufgedruckten Mauern der Gebäudeplättchen.
- Auch nach dem Bauen einer Mauer muss die Alhambra gemäß den Bauregeln aufgebaut sein.
- Beim Bau einer Mauer ist es egal, ob diese auf ein Plättchen mit aufgedruckten Mauern oder ohne aufgedruckte Mauern platziert werden, solange die abgebildeten Mauern des Gebäudeplättchens nicht überbaut werden.
- Mit einem Stadttor aus Holz *[siehe Seite 12]* dürfen nur aufgedruckte Mauern überbaut werden.

Die Diebe

„Die Diebe" sind zwölf neue Spielkarten, die auf die Hand genommen werden. Sie ermöglichen es, Geldkarten einer bestimmten Währung aus der Auslage zu nehmen, wenn ein anderer Spieler an der Reihe ist. Allerdings darf nur eine Karte genommen werden, egal welchen Wert sie besitzt. Danach kommt der Dieb aus dem Spiel.

Spielmaterial

- **12 Diebkarten**, je 3 passend zu den 4 Geldfarben. Jede Karte zeigt einen Dieb und die Währung, die er stehlen kann.

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Diebe werden gemischt und folgendermaßen an alle Spieler verdeckt verteilt:

Bei **2 und 3 Spielern**	erhält jeder	**4 Diebe**,
bei **4 Spielern**	erhält jeder	**3 Diebe** und
bei **5 und 6 Spielern**	erhält jeder	**2 Diebe**.

Nicht verteilte Diebe kommen verdeckt aus dem Spiel.

Änderungen im Spielablauf

Wie werden Diebe eingesetzt?

Jedesmal, wenn ein Spielzug komplett beendet ist, darf ein Spieler die normale Zugreihenfolge unterbrechen und als **Sonderaktion** seinen Dieb einsetzen, indem er eine Geldkarte in der abgebildeten Währung aus der Auslage nimmt. Der gespielte Dieb kommt aus dem Spiel.

Einzige Ausnahme: *Vor dem eigenen Zug darf ein Spieler keinen Dieb einsetzen.*

Anmerkungen

- Ein Spieler darf gleichzeitig mehrere Diebe ausspielen. Nach jedem Dieb werden die ausliegenden Geldkarten wieder auf 4 ergänzt.
- Ein Spieler darf für jeden ausgespielten Dieb nur eine Geldkarte nehmen. Es ist nicht erlaubt, mehrere Geldkarten im Wert bis zu 5 zu nehmen.
- Wollen mehrere Spieler gleichzeitig eine bestimmte Geldkarte nehmen, hat derjenige Vorrang, der in der Spielreihenfolge am Weitesten vorne ist. *(Der Spieler, der eigentlich am Zug wäre, ist der Erste – der Spieler, der gerade seinen Zug beendet hat, ist der Letzte in dieser Reihenfolge. Beachte: Der Spieler am Zug darf keinen Dieb spielen.)*
- Will ein Spieler den Wesir *[siehe Seite 8]*, ein anderer den Dieb spielen, entscheidet alleine die Spielreihenfolge. *(siehe oben)* Einem Spieler ist es aber erlaubt, erst einen Dieb und im Anschluss den Wesir zu spielen. *(Beachte: Der Spieler am Zug darf aber lediglich den Wesir spielen.)*

Das Wechselgeld

Das Modul „Wechselgeld" bringt Kleingeld ins Spiel. Beim Überzahlen eines Gebäudes bekommt der Spieler nun Geldstücke zurück. Mit diesen Münzen kann er genau wie mit den Geldkarten auch Gebäude erwerben. Sie erleichtern im Verlauf des Spiels das passende Bezahlen für die Gebäude.

Spielmaterial

- **24 Münzen** mit dem Wert 1 in den 4 Währungen
- **1 Stoffbeutel**

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Münzen werden in den Stoffbeutel gegeben und für jeden Spieler gut erreichbar bereitgelegt.

Änderungen im Spielablauf

Wer bekommt Wechselgeld?

Überzahlt ein Spieler beim Gebäudekauf, hat er nun Anspruch auf Wechselgeld. Für je zwei überzahlte Geldeinheiten darf der Spieler eine Münze aus dem Beutel ziehen.

Beispiel: Ein Spieler bezahlt für den Garten 17 Denar, obwohl er nur 10 kostet. Er hat also 7 Denar überzahlt. Dafür darf er 3 Münzen aus dem Beutel ziehen.

Die Münzen liegen offen vor den Spielern aus. Sie haben den Wert 1 und werden wie eine Geldkarte in der entsprechenden Währung eingesetzt. Wird mit Münzen bezahlt, kommen diese zurück in den Beutel.

Anmerkungen

- Es kann vorkommen, das der Stoffbeutel im Verlauf des Spiels einmal leer ist. In diesem Fall gibt es kein Wechselgeld zurück.
- Es ist erlaubt, bewusst hoch zu überzahlen, um mehr Münzen zu erhalten.
- Wer beim Ersteigern der Charakterkarten *[siehe Seite14]* oder beim Kauf eines Feldlagers *[siehe Seite 15]* überzahlt, bekommt ebenfalls Wechselgeld.
- Auch wenn mit Diamanten *[siehe Seite 13]* überzahlt wird, gibt es Wechselgeld.
- Auch wenn mit Wechselscheinen *[siehe Seite 31]* gespielt wird gibt es zusätzlich Wechselgeld.
- Wenn bei Spielende die restlichen Gebäudeplättchen des Bauhofes an die Spieler verteilt werden, die jeweils das meiste Geld der entsprechenden Währung vorweisen können, zählen die Münzen mit.

Der fliegende Händler

Mit dem Modul „Der fliegende Händler" halten Bewohner Einzug in die Gebäude des Palastes. Sie bringen bei den Wertungen zusätzlich Punkte. Geschicktes Platzieren des Händlerplättchens ist hier gefragt, denn jedesmal, wenn der fliegende Händler einem Gebäude weichen muss, kann ein farblich passender Bewohner dort einziehen.

Spielmaterial

- **42 Bewohner** aus Holz, je 7 in den 6 Gebäudefarben
- **6 Händlerplättchen**

Änderungen in der Spielvorbereitung

Bevor die Gebäudeplättchen auf den Bauhof gelegt werden, erhält jeder Spieler ein Händlerplättchen und einen Bewohner je Farbe. Von diesen Bewohnern wählt er verdeckt drei Figuren aus, die er auf sein Händlerplättchen stellt.

Alle übrigen Bewohner bilden den allgemeinen Vorrat und werden neben dem Bauhof bereitgelegt. Jeder Spieler platziert sein Händlerplättchen mit den drei ausgewählten Figuren an eine beliebige Seite seines Startplättchens.

Änderungen im Spielablauf

Wie kommen die Bewohner in die Gebäude?

Wird nun ein Gebäude an dem Platz eines Händlerplättchens *(durch Neubau oder Umbau)* errichtet, wird das Händlerplättchen zunächst zur Seite gelegt. Stimmt die Gebäudefarbe mit der Farbe eines Bewohners auf dem Händlerplättchen überein, darf der Spieler diesen Bewohner auf das Gebäudeplättchen stellen.

Nun wählt er einen neuen Bewohner aus dem allgemeinen Vorrat und positioniert ihn auf seinem Händlerplättchen. Ist der allgemeine Vorrat aufgebraucht, kann kein neuer Bewohner platziert werden.

Stimmt die Gebäudefarbe mit keiner der Bewohnerfarben auf dem Händlerplättchen überein, darf der Spieler einen Bewohner aus dem allgemeinen Vorrat gegen einen von seinem Händlerplättchen tauschen.

In beiden Fällen wird das Händlerplättchen ganz am Ende des Zuges *(nach dem Bauen)* wieder auf einen freien Platz neben einem beliebigen Gebäudeplättchen der eigenen Alhambra gelegt.

Wertungsänderungen

Gewertet werden alle Bewohner auf Gebäudeplättchen, dabei werden Serien unterschiedlicher Farbe betrachtet:

Eine Serie besteht aus:

- 1 Farbe = 1 Punkt
- 2 Farben = 3 Punkte
- 3 Farben = 6 Punkte
- 4 Farben = 10 Punkte
- 5 Farben = 15 Punkte
- alle 6 Farben = 21 Punkte

Beispiel:

Ein Spieler hat in seinen Gebäuden insgesamt 3 rote, 2 weiße, 2 grüne und 1 blauen Bewohner.

Er hat damit drei Serien, die folgende Punkte bringen: Die Serie „Rot-Weiß-Grün-Blau" bringt mit 4 verschiedenen Bewohnern 10 Punkte; „Rot-Weiß-Grün" mit 3 verschiedenen 6 Punkte und „Rot" bringt als einzelner Bewohner 1 Punkt. Insgesamt bekommt er 17 Punkte.

Anmerkungen

- Auf dem Händlerplättchen dürfen mehrere Bewohner gleicher Farbe stehen, aber nur einer von diesen Bewohnern darf jeweils in ein Gebäude einziehen.
- Auf dem Platz des Händlerplättchens darf auch ein Gebäude errichtet werden, wenn die Bewohner- und die Gebäudefarbe nicht übereinstimmen. In diesem Fall zieht kein Bewohner in das Gebäude ein.
- Wird ein Gebäude mit Bewohner abgebaut, kommt der Bewohner zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Beim Platzieren des Händlerplättchens gilt nur eine Bauregel des Basisspiels: Das Verbot „über Eck" zu bauen.
- Bewohner dürfen nicht auf Plätzen *[siehe Seite 11]* platziert werden.

Die Schatzkammer

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.

Spielmaterial

- **42 Schatztruhen**, 5x blau/rot, 7x braun/weiß, 9x grün/lila
- **1 Schatzkammer** mit 3 Räumen
- **1 Stoffbeutel**

Änderungen in der Spielvorbereitung

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

Änderungen im Spielablauf

Wie bekommt man die Schatztruhen?

Mit diesem Erweiterungsmodul gibt es eine neue **Aktion: Schatztruhen kaufen:**

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.

Wertungsänderungen

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 Plätzen *[siehe Seite 11]* platziert werden.

Die Baumeister

Die „Baumeisterkarten" erleichtern den Umbau der Alhambra. Das ist nicht nur im Basisspiel von Vorteil. Auch im Zusammenspiel mit anderen Modulen wie „Plätze", „Bazare" oder „Fliegender Händler" bieten sie reizvolle Spielzug-Kombinationen. Dass sie auch als Geld einsetzbar sind, rundet den Gesamteindruck zusätzlich ab.

Spielmaterial

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

Änderungen in der 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 Basisspiels 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.

Änderungen im Spielablauf

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)*** **eine zusätzliche Umbauaktion**. 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

- Die Charakterkarte „Der Baumeister" *[siehe Seite 14]* darf zusammen mit 1 Baumeisterkarte am Ende eines Spielzuges eingesetzt werden.

Die Angreifer

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.

Spielmaterial

- **4 Angriffskarten,** die zeigen, aus welcher Richtung die Angreifer kommen.
- **6 Kundschafterkarten,** mit deren Hilfe man die Angriffe ausspähen kann.

Änderungen in der Spielvorbereitung

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

Änderungen im Spielablauf

Die Angriffskarten

Eine Angriffskarte zeigt die Richtung an, aus der ein Angriff auf die Alhambra erfolgt. Gebäudeplättchen, die in dieser Richtung ungeschützt sind *(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 **Startplättchens** 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.

Anmerkungen

Beim „Wesir" *[siehe Seite 8]* und „Der reiche Gönner" *[siehe Seite 14]* wird passend bezahlt: Dies ermöglicht auch den Kundschafter.

Variante mit offener Angriffskarte

Die aktuelle Angriffskarte wird aufgedeckt. Die Kundschafter entfallen.

Die Bazare

Eine weitere Art von Gebäuden hält 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.

Spielmaterial

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

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Bazare kommen zusammen mit den Gebäudeplättchen in den Plättchenturm.

Änderungen im Spielablauf

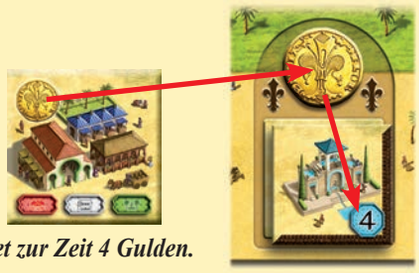
Wird beim Auffüllen des Bauhofs ein Bazar gezogen, wird er offen **neben** den Bauhof gelegt.

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 Basisspiel, sie unterliegen den gleichen Regeln.



Dieser Bazar kostet zur Zeit 4 Gulden.

Wertungsänderungen

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, fiele 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.
- Benachbarte Plätze *[siehe Seite 11]* zählen bei der Wertung eines Bazars nicht.
- 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" *[siehe Seite 8]* und „Der reiche Gönner" *[siehe Seite 14]* können Bazare gekauft werden.
- Muss „Der fliegende Händler" *[siehe Seite 19]* einem Bazar weichen, so dürfen die Bewohner **nicht** in den Bazar einziehen. Ein Bewohner darf wie in den Regeln beschrieben getauscht werden.

Die neuen Wertungskärtchen

Das Modul „Die neuen Wertungskärtchen" bewertet die 6 Gebäudearten aus dem Basisspiel völlig neu. Die Zuordnung der Siegpunkte ändert sich nun bei jeder einzelnen Wertung.

Spielmaterial

- **18 Wertungskärtchen**, jedes mit einer anderen Reihenfolge der 6 Gebäudearten
- **1 Punkteanzeiger mit Aussparungen**, um 3 Kärtchen einzulegen.

1. Wertung *2. Wertung* *3. Wertung*

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die 18 Wertungskärtchen werden verdeckt gemischt. 3 Kärtchen werden zufällig gezogen und der Reihe nach von rechts nach links offen in die 3 Aussparungen des Punkteanzeigers eingelegt. Die restlichen Kärtchen kommen aus dem Spiel.

Anmerkung: *Die beiden Wertungskarten des Basisspiels werden wie üblich eingemischt und lösen wie gehabt die entsprechende Wertung aus, wenn sie gezogen werden.*

Wertungsänderungen

Kommt es zu einer Wertung, werden wie im Basisspiel für jede Gebäudesorte Siegpunkte vergeben.
Doch der Wert der Gebäude hat sich nun geändert.
Welche Gebäudesorte wie viele Punkte einbringt, kann man dem Punkteanzeiger und dem eingelegten Wertungskärtchen entnehmen.
Gab es bislang für die Mehrheit an Türmen die meisten Punkte, kann es nun die Höchstpunktzahl z.B. für die meisten Serails geben.

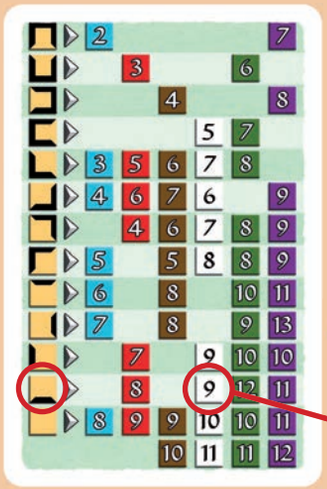
Anmerkung: *Die Siegpunkte auf den Wertungskarten und den Reservetableaus des Basisspiels werden nicht berücksichtigt.*

Die Übersichten

Die Übersichtskarte bietet auf ihrer Vorder- und Rückseite je eine Zusammenfassung der Gebäudeplättchen aus dem Basisspiel. Die eine Übersicht zeigt die Gebäude sortiert nach ihren Mauern, die andere nach den Preisen.

Übersicht für das Modul:

Die Macht des Sultans



Die Karte zeigt alle 54 Gebäudeplättchen sortiert nach der Struktur der Mauern.

Die 6 Farben stehen für die 6 Gebäudearten.

Die Zahlen in den Kästen zeigen den Preis.

Beispiel: Gemächer 9 mit einer Mauer an der unteren Plättchenkante.

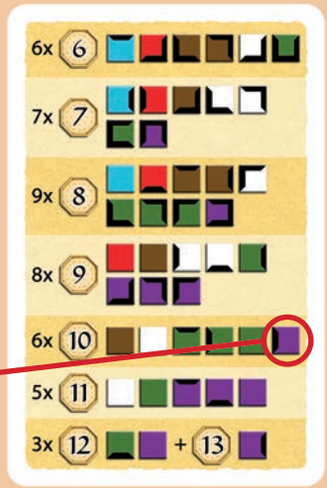
Übersicht für das Modul:

Die Künste der Mauren

Die Karte zeigt die 44 Gebäudeplättchen mit einem Geldwert von 6 oder höher, sortiert nach den Geldwerten.

Die 6 Farben stehen für die 6 Gebäudearten.

Jeder Kasten zeigt zudem die Positionierung der jeweiligen Mauer(n).



Beispiel: Turm 10 mit einer Mauer an der linken Plättchenkante.

Die Macht des Sultans

Mit dem Modul „Die Macht des Sultans" erhalten die Spieler die Möglichkeit, außerhalb ihres Zuges gezielt an Gebäudeplättchen zu kommen. Doch die Sorte bestimmt der Zufall!

Spielmaterial

- **8 Sultankarten**
- **8 Markierungssteine**
- **6 Extraplättchen** mit den Symbolen der 6 Gebäudesorten
- **6 Übersichtskarten***

Änderungen in der Spielvorbereitung

Nachdem die Geldkarten des Basisspiels in die fünf Stapel aufgeteilt sind, werden **3 Sultankarten** in den **1., 2 Karten in den 2. und 3 Karten in den 3. Stapel eingemischt**. Die Extraplättchen werden gemischt und verdeckt neben den Bauhof gelegt. Die Markierungssteine kommen daneben. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.

Änderungen im Spielablauf

Eine Sultankarte wird aufgedeckt

Jede aufgedeckte Sultankarte wird neben dem Spielplan offen bereitgelegt. *(Es können auch mehrere Karten offen ausliegen.)* Dann deckt ein Spieler ein Extraplättchen auf und markiert das oben abgebildete Gebäude mit einem Stein auf der Karte. Dann werden die Plättchen erneut gemischt.

Weitere Karten werden aufgedeckt, bis die ausliegenden Geldkarten auf 4 ergänzt sind.

Offene Sultankarten können wie Gebäude gekauft werden *(Aktion: Gebäudeplättchen kaufen)*. Der Kaufpreis beträgt für jede Sultankarte 7, die benötigte Währung ist auf der Karte angegeben.

Wer passend bezahlt, ist noch einmal an der Reihe.

Der Käufer legt die Karte mit der Markierung offen vor sich ab. Sagt ihm dabei die markierte Gebäudesorte nicht zu, entfernt er den Stein und deckt ein neues Extraplättchen auf.

Jetzt muss er eines der zwei, auf dem Extraplättchen abgebildeten Gebäude, auf der Sultankarte markieren. Danach werden die Plättchen neu gemischt.

Beispiel: Wer eine Arkade aufdeckt, markiert sie oder die Gemächer auf der Sultankarte.

Wie wird eine Sultankarte eingesetzt?

Wird ein Gebäudeplättchen beim Auffüllen des Bauhofes **gezogen** (egal, ob während des Spiels oder bei Spielende), darf ein Spieler mit einer Sultankarte, auf der diese Gebäudeart markiert ist, das Plättchen kostenlos nehmen. Er muss es sofort in seiner Alhambra verbauen oder in seine Reserve legen. Die entsprechende Sultankarte kommt aus dem Spiel. Sollten mehrere Spieler über eine passend markierte Sultankarte verfügen, gilt unter ihnen die Spielreihenfolge, beginnend bei dem Spieler, der als Nächster von ihnen an der Reihe wäre. ***Anmerkung:*** *Nach dem Ende eines Zuges ist darauf zu achten, dass zunächst die Geldkarten ergänzt werden (und ggf. eine Wertung durchgeführt wird). Danach werden die Gebäudeplättchen auf dem Bauhof ergänzt.*

Möchte kein Spieler mit entsprechender Sultankarte das Gebäude haben, wird es auf den Bauhof gelegt. Danach wird der Bauhof weiter aufgefüllt.

Sonderregeln im Spiel zu zweit:

Dirk erhält nach den beiden ersten Wertungen Gebäudeplättchen, diese können ihm mit der „Macht des Sultans" nicht entzogen werden. Ein mittels „Macht des Sultans" erworbenes Gebäude darf Dirk geschenkt werden.

Anmerkungen:

- Erst nach der Aktion „Macht des Sultans" kommt ggf. die Aktion „Gunst des Wesirs" *[siehe Seite 8]* dran.
- Mit einem Wesir *[siehe Seite 8]* kann man keine Sultankarte kaufen.
- Wechselstuben *[siehe Seite 9]*, Diamanten *[siehe Seite 13]* und Münzen *[siehe Seite 18]* können zum Erwerb von Sultankarten eingesetzt werden.
- Das von der Tänzerin *[siehe Seite 14]* neu gezogene Gebäudeplättchen kann durch die „Macht des Sultans" erworben werden.

** [siehe Seite 24 Die Übersicht für das Modul „Die Macht des Sultans"]*

Die Karawanserei

„Die Karawanserei" ist eine Art variable Geldkarte. Ihr Wert steigt langsam an und kann jederzeit benutzt werden. Doch sind möglichst verschiedene Gebäudesorten in der Alhambra nötig, um sie zu bekommen.

Spielmaterial

- **8 Karawanserei-Karten**
- **8 Markierungssteine**

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die 8 Karten werden bereitgelegt. Die Markierungssteine werden daneben platziert.

Änderungen im Spielablauf

Der Kauf einer Karawanserei

Eine Karawanserei-Karte wird wie ein Gebäudeplättchen *(Aktion: Gebäudeplättchen kaufen)* erworben. Jeder Spieler darf höchstens 2 Karten besitzen.

Der Preis für eine Karte richtet sich nach der Anzahl verschiedener Gebäudearten, die der Spieler in seine Alhambra eingebaut hat (Gebäude in der Reserve zählen nicht). Bei vier Gebäudearten kostet die Karte 8, bei fünf Arten kostet sie 4 und wenn alle Arten in der Alhambra vorhanden sind, kostet die Karte 2. Der Preis muss in **einer** Währung entrichtet werden, die beliebig wählbar ist. Bei genau passender Bezahlung hat der Spieler einen weiteren Zug.

Wer seine erste Karawanserei-Karte kaufen will, muss in diesem Moment mindestens 4 Gebäudearten in seiner Alhambra eingebaut haben, für die zweite Karte werden mindestens 5 Arten benötigt. *(Nur die 6 Gebäudearten des Basisspiels zählen.)*

Der Spieler, der eine Karawanserei kauft, sucht sich eine aus, legt diese offen vor sich aus und platziert einen Markierungsstein auf dem Feld „0".

Die Verwendung der Karawanserei-Karten

Wer ein oder zwei Karawanserei-Karten besitzt, darf zu Beginn seines Spielzuges – als erste Handlung – **1** Markierungsstein ein Feld weiterschieben.

Der Stein darf **nur** nach oben, an den Abzweigungen auch nach außen, aber **nicht zurück** geschoben werden.

Es ist erlaubt, den Stein stehen zu lassen.

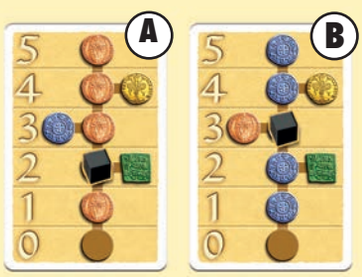
Der markierte Wert stellt Geld in der entsprechend farbigen Währung dar. Der komplette Betrag kann im Spiel beim Bezahlen wie eine entsprechende Geldkarte verwendet werden.

Wird das Geld eingesetzt, kommt der Markierungsstein der Karawanserei zurück auf das Feld „0". Zu Beginn der folgenden Runde kann der Stein wieder verschoben werden.

Die Pfeile in der Abbildung zeigen an, in welche Richtungen der Markierungsstein bewegt werden darf.

Startposition des Markierungssteins

Auch wer über 2 Karawansereikarten verfügt, darf <u>höchstens 1 Markierungsstein</u> weiterschieben.



Dieses Beispiel zeigt die Flexibilität der Karawansereien: Wird kein Stein bewegt, stehen dem Spieler 2 Dukaten und 3 Denar zur Verfügung.

Alternativ könnte er den Stein A auch auf 2 Dirham oder 3 Dukaten verschieben.

Würde er stattdessen den Stein B verschieben, hätte er 3 Dukaten oder 4 Denar.

Anmerkungen:

- Mit einem Wesir *[siehe Seite 8]* kann man keine Karawanserei-Karten außerhalb der Reihe kaufen.
- Ist ein Spieler durch die Gunst des Wesirs *[siehe Seite 8]* oder die Macht des Sultans *[siehe Seite 25]* außerhalb der normalen Spielreihenfolge an der Reihe, darf er den Markierungsstein auf der Karawanserei-Karte nicht verschieben.
- Der Bettler *[siehe Seite 14]*: Karawansereien zählen nicht zu den Geldkarten, die der Spieler auf der Hand hat.
- Wenn bei Spielende die restlichen Gebäudeplättchen des Bauhofes an diejenigen Spieler verteilt werden, die jeweils das meiste Geld der entsprechenden Währung vorweisen können, zählt der aktuelle Betrag jeder Karawanserei mit.

Die Künste der Mauren

Mit den „Den Künsten der Mauren" werden Kulturplättchen ins Spiel gebracht. Man erhält sie für Gebäude, die den gleichem Preis haben. Durch sie werden weitere Siegpunkte möglich.

Spielmaterial

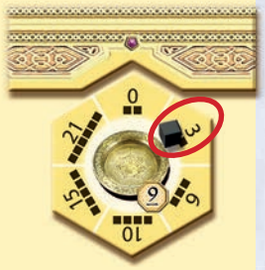
- **20 sechseckige Kulturplättchen**
- **20 Markierungssteine**
- **10 Anlegestreifen**
- **6 Übersichtskarten***

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Plättchen werden nach den Werten auf ihrer Rückseite (braun) sortiert und jeweils als Stapel bereitgelegt. Auch die Markierungssteine und Anlagestreifen werden bereitgelegt. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.

Änderungen im Spielablauf

Kulturplättchen nehmen und markieren



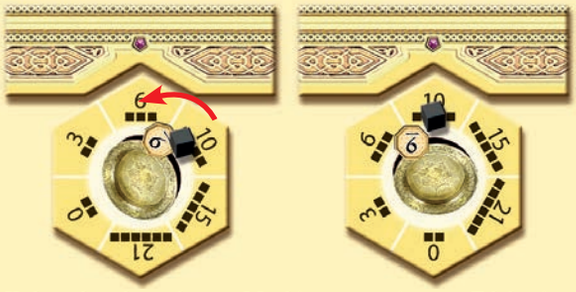
Wer am Ende seines Zuges zwei oder mehr Gebäude mit gleichem Preis besitzt (in der Alhambra und/oder in der Reserve), darf sich – falls er noch kein solches besitzt – **ein** Kulturplättchen mit dem entsprechenden Preis sowie einen Anlegestreifen nehmen. Trifft dies für unterschiedliche Preise zu, nimmt man sich auch die anderen entsprechenden Kulturplättchen. (*Verfügt man schon über Anlegestreifen mit freien Plätzen, nutzt man erst diese, bevor man sich einen weiteren Streifen nimmt.)* Das Kulturplättchen wird offen so an den Anlegestreifen angelegt, dass der Wert „0" auf den Edelstein zeigt. Nun markiert der Spieler die Anzahl seiner Gebäude gleichen Preises mit einem Stein auf dem entsprechenden Kulturplättchen. Der Stein wird auf den Abschnitt gelegt, der die entsprechende Anzahl kleiner schwarzer Quadrate zeigt. Gibt es mehrere solcher Abschnitte, wird der Stein auf denjenigen mit der höchsten Zahl gelegt. Dies kostet weder Geld noch einen Zug.

Markierung der Gebäudezahl anpassen

Wenn am Ende eines Zuges neu gekaufte Gebäude in die Alhambra eingebaut oder in die Reserve gelegt werden, werden die entsprechenden Markierungssteine aktualisiert.

Die Wirkung der Kulturplättchen

Ein Spieler, der Kulturplättchen besitzt, hat eine neue Aktion zur Auswahl: **Aktion: Kulturplättchen weiterentwickeln**. Bei diesem Zug werden alle eigenen Kulturplättchen um 1 Stufe gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Ein Plättchen, dessen Markierungsstein auf dem Abschnitt steht, der zum Edelstein des Anlegestreifens zeigt, wird **nicht** weitergedreht.



Ein Kulturplättchen, dessen Markierungsstein zum Edelstein zeigt, darf nicht weitergedreht werden.

Wertungsänderungen

Bei jeder Wertung erhält ein Spieler zusätzliche Siegpunkte für seine Kulturplättchen. Die Zahl auf dem Kulturplättchen, die nach oben *(in Richtung Edelstein)* zeigt, gibt die Anzahl Siegpunkte an, die er dafür erhält.

Sonderregeln im Spiel zu zweit:

Dirk erhält keine Kulturplättchen.

Anmerkungen:

- Es zählen nur die Gebäude aus dem Basisspiel.
- Jeder Spieler darf von jeder Sorte Kulturplättchen höchstens eins besitzen.
- Für Gebäude, die man außerhalb des normalen Zuges erhält *(„Wesir" und „Sultan" [siehe Seite 8 & 25])* gilt: Sofort Kulturplättchen nehmen bzw. Markierung anpassen.
- Ein Kulturplättchen kann nur bis zum angegebenen Höchstwert markiert werden. Man kann nicht mehr Siegpunkte bekommen, als auf dem Plättchen angegeben sind.
- Alle Gebäude mit dem Preis „12" oder „13" gelten als Gebäude mit dem gleichen Preis.

** [siehe Seite 24 Die Übersicht für das Modul „Die Künste der Mauren"]*

Die Falkner

Das Modul „Die Falkner" bietet die Möglichkeit, die Alhambra weiter auszubauen. Auf den Kreuzungspunkten von jeweils vier Gebäuden können Falken platziert werden und erfreuen dort ihre Besitzer mit Punkten.

Spielmaterial

• **15 Falken,** je 5 Plättchen in den 3 Farben schwarz, braun und weiß

Vorderseite mit den 3 Sorten Falken

Die Rückseiten zeigen neben der Falkenfarbe jeweils 2 Gebäudefarben.

• **6 Wertungsübersichten**

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die 15 Falkenplättchen werden nach den Farben der Falken in 3 Stapel sortiert und mit der Rückseite nach oben neben dem Bauhof ausgelegt. Jeder Spieler erhält eine Wertungsübersicht.

Änderungen im Spielablauf

Der Spieler an der Reihe hat jetzt eine neue Aktionsmöglichkeit:

Aktion: Kauf und Platzierung von Falken

Diese Aktion kann nur als die einzige Aktion der Runde gewählt werden! Sie darf nicht als Bonusaktion für passendes Zahlen ausgeführt werden.

Der Kaufpreis für jeden Falken ist 1 Geldkarte, egal in welcher Höhe und Währung. Der Spieler kann sich unter allen noch vorhandenen Falken einen aussuchen.

Ein Spieler darf in seinem Zug beliebig viele Falken kaufen, vorausgesetzt, er kann jeden einzelnen platzieren.

Jeder Falke wird mit der Vorderseite nach oben in der eigenen Alhambra auf einem Kreuzungspunkt abgelegt, an dem 4 Gebäudeplättchen zusammentreffen. Voraussetzung für eine Platzierung ist, dass jede der beiden Gebäudefarben, die die Rückseite des zu platzierenden Falken zeigt, an der Kreuzung ausliegt.

Beispiel: Ein Falke, der an dieser Stelle platziert werden soll, muss auf der Rückseite 2 der 3 Farben lila (Türme), grün (Gärten) und weiß (Gemächer) aufweisen. Der gezeigte Falke könnte also platziert werden.

Es gelten hierbei nur die Gebäude des Basisspiels. An einer Kreuzung kann nur 1 Falke platziert werden. Falken können auch über das Startplättchen platziert werden, diese liefern jedoch keine geforderte Farbe. Falken dürfen weder umgebaut noch in die Reserve gelegt werden. Beim Umbau eines der 4 Plättchen, auf denen ein Falke platziert ist, wird der Falke wieder in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Dort kann er erneut von jedem Spieler erworben werden.

Wertungsänderungen

Die Falken bringen dem Besitzer bei jeder Wertung zusätzliche Punkte ein. Je mehr Falken einer Farbe ein Spieler besitzt, umso mehr Punkte bringen sie ihm.

Die Falken jeder Farbe werden separat gewertet.
Für jede Farbe gibt es für die Falkenbesitzer Punkte:

1 Falke_____2 Punkte

2 Falken einer Farbe_____6 Punkte

3 Falken einer Farbe_____12 Punkte

4 Falken einer Farbe_____20 Punkte

5 (alle) Falken einer Farbe____30 Punkte

Anmerkungen:

• Falken können mit Diamanten *[siehe Seite 13]* und Baumeisterkarten *[siehe Seite 21]* bezahlt werden.

Die Wachtürme

Das Modul „Die Wachtürme" gibt dem Spieler neue Möglichkeiten, seine Mauern zu bauen und noch mehr Punkte mit ihnen zu erlangen. Besonders viele Punkte gibt es für einen Wachturm im längsten Mauerstück.

Spielmaterial

- **18 Wachtürme:**
  Je 3 Plättchen
  in den 6 Gebäudefarben

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Wachturmplättchen werden nach Farben sortiert neben dem Bauhof bereitgelegt.

Änderungen im Spielablauf

Kauf und Bau eines Wachturms

Bei jedem Kauf eines Gebäudeplättchens *(nur aus dem Basisspiel)* darf der Spieler einen Wachturm der gleichen Farbe dazukaufen. Beide Plättchen werden zusammen in der Währung bezahlt, die für das Gebäudeplättchen gefordert ist. Durch den Zukauf eines Wachturms erhöht sich der Kaufpreis eines Gebäudes

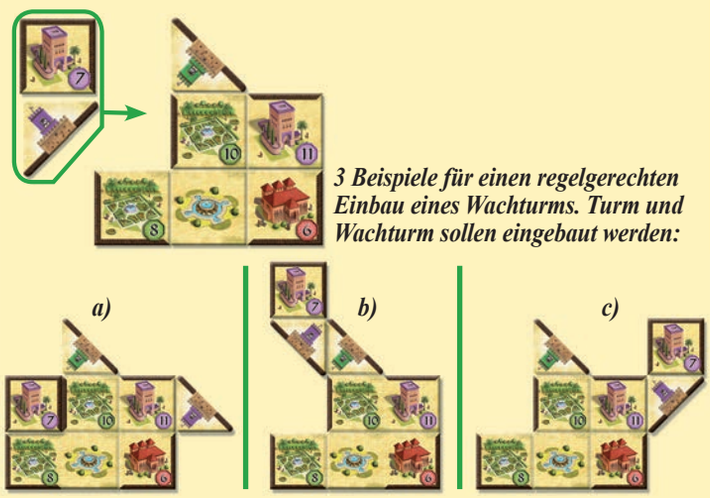
- vor der 1. Wertung um 6,
- zwischen 1. und 2. Wertung um 4,
- zwischen 2. und 3. Wertung um 2.

Wird dieser Gesamtpreis passend bezahlt, ist der Spieler noch einmal an der Reihe.

Beachte: Für jede Farbe gibt es nur 3 Wachtürme.

Erworbene Wachturm- und Gebäudeplättchen werden in beliebiger Reihenfolge am Ende des Spielzuges so in die Alhambra eingebaut, dass jeder Wachturm mit mindestens einer der beiden kurzen Seiten an einem Gebäudeplättchen gleicher Farbe anliegt. Das muss nicht das gerade gekaufte Plättchen sein. Wachtürme haben keine Ausrichtung, sie können beim Einbau beliebig gedreht werden.

Wachtürme dürfen weder in die Reserve gelegt noch umgebaut werden. Ein an einem Wachturm anliegendes Gebäudeplättchen darf nur umgebaut werden, wenn der Wachturm nach dem Umbau Kontakt zu wenigstens einem gleichfarbigen Gebäude hat.



3 Beispiele für einen regelgerechten Einbau eines Wachturms. Turm und Wachturm sollen eingebaut werden:

Ergänzung der Bauregeln für Wachtürme:

An die lange Seite des Wachturmplättchens darf nichts angebaut werden.

Zur Erfüllung der Fußgängerregel darf der Weg über ein Wachturmplättchen führen.

Diese Regeln des Basisspiels bleiben unverändert:

Offene Seiten dürfen nicht an Mauern anliegen.

Es dürfen keine Löcher entstehen.

Wertungsänderungen

Wachtürme besitzen eine Außenkante mit einer Außenmauer und zählen bei der Feststellung des längsten zusammenhängenden Mauerstückes jeweils 1 Punkt. Anschließend bringt jeder Wachturm im längsten Mauerabschnitt einen Bonus von 2 weiteren Punkten. Besitzt ein Spieler mehrere gleichlange längste Mauerabschnitte, wählt er einen davon aus, den er wertet.

Beispiel: Die obigen Beispiele bringen a) 4 Punkte, da beide Wachtürme nicht im längsten Abschnitt liegen; b) 11 Punkte (7 Mauer +4 Wachtürme); c) 12 Pkte (8+4).

Anmerkungen:

- Wachtürme können nicht zusammen mit Plätzen *[siehe Seite 11]*, Feldlagern *[siehe Seite 15]* oder Bazaren *[siehe Seite 23]* gekauft werden. Die Farben der Plätze und der Bazare sichern nicht die Platzierung der Wachtürme. Feldlager können nicht an Wachturmplättchen angelegt werden.

Die Baustellen

Durch „Die Baustellen" kann ein Spieler Gebäude zum halben Preis erwerben und einbauen. Die Mauern zählen bereits. Um gewertet zu werden, muss das Gebäude jedoch fertiggestellt werden.

Spielmaterial

- **8 achteckige Baustellenplättchen:** Je 2x in jeder der 4 Währungen

Baustellenseite *Rückseite*

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die 8 Baustellenplättchen werden mit der Baustellenseite nach oben gemischt, gestapelt und für alle gut erreichbar bereitgelegt.

Änderungen im Spielablauf

Bei jedem Kauf eines Gebäudeplättchens hat der Spieler nun die Möglichkeit, das Gebäude zunächst zum halben Preis zu kaufen. Das Gebäude kann dann später fertiggestellt werden.

Einrichten der Baustelle

Der Spieler zahlt mindestens die Hälfte des geforderten Kaufpreises *(abgerundet)* und erhält das Gebäudeplättchen. Ein solcher Kauf gilt immer als unpassend bezahlt.

Der Spieler nimmt sich 2 Baustellenplättchen. Dabei bleiben den Mitspielern die Rückseiten verborgen. Er wählt eins der beiden Plättchen aus und legt es mit der Baustellenseite nach oben auf das angezahlte Gebäude.

Das andere Plättchen wird wieder mit den restlichen gemischt und gestapelt.

Anmerkung: *Wenn nur noch 1 Plättchen da ist, nimmt der Spieler dieses und hat keine Auswahl mehr.*

Das Gebäudeplättchen mit der Baustelle darf er wie gewohnt einbauen oder in die Reserve legen.

Ist das Gebäudeplättchen mit Baustelle eingebaut, zählen die Mauern bei einer Wertung mit, nicht aber das Gebäude.

Fertigstellung des Gebäudes

Um das Gebäude fertigzustellen, muss der volle auf dem Gebäude angegebene Preis in der Währung, die die Rückseite des Baustellenplättchens zeigt, bezahlt werden.

Anmerkung: *Es reicht also nicht aus, den Differenzbetrag zu zahlen. Es wird der komplette Kaufpreis fällig.*

Wird dieser Preis passend bezahlt, ist der Spieler noch einmal am Zug. Das Baustellenplättchen kommt nach der Fertigstellung eines Gebäudes aus dem Spiel.

Spielende

Bevor die restlichen Gebäudeplättchen an die Spieler verteilt werden, deckt jeder Spieler alle Baustellenplättchen in der eigenen Alhambra auf.

Alle Geldscheine auf seiner Hand, die die Währungen zeigen, die auf den aufgedeckten Baustellenplättchen zu sehen sind, sind jetzt wertlos und werden abgeworfen. Erst jetzt werden die restlichen Gebäudeplättchen verteilt.

Baustellen in der Reserve werden nicht beachtet.

Anmerkungen:

- Der Wesir *[siehe Seite 8]* kann nicht zur Errichtung einer Baustelle eingesetzt werden.
- Feldlager *[siehe Seite 15]* und Bazare*[siehe Seite 23]* können nicht als Baustellen eingerichtet werden.
- Tore*[siehe Seite 12]* und Mauern *[siehe Seite 16]* können auf Baustellen errichtet werden.
- Diamanten *[siehe Seite 13]* können zur Einrichtung und Fertigstellung einer Baustelle eingesetzt werden.
- Der fliegende Händler *[siehe Seite 19]* und Die Schatzkammer *[siehe Seite 20]*: Bewohner bzw. Schatztruhen dürfen erst nach Fertigstellung der Baustelle auf den fertigen Gebäudeplättchen platziert werden.
- Die Künste der Mauren *[siehe Seite 27]*: Baustellen zählen erst nach der Fertigstellung.
- Wachtürme *[siehe Seite 29]* können nicht zusammen mit Baustellen erworben werden.

Die Wechselscheine

„Die Wechselscheine" helfen den Spielern, Geld zu sparen: Wenn man überbezahlt, bekommt man das Wechselgeld zurück - aber nicht in bar, sondern als „Einkaufsgutschein" in einer bestimmten Währung.

Spielmaterial

- **6 Wechselscheinplättchen**
- **12 Währungssteine:** Je 3 in den 4 verschiedenen Währungen.

Änderungen in der Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält ein Wechselscheinplättchen, das er vor sich hinlegt. Von den Währungssteinen wird je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl jeder Farbe in die Mitte gelegt:

2 Spieler_____1 Währungsstein jeder Farbe

3 Spieler_____2 Währungssteine jeder Farbe

4 Spieler_____2 Währungssteine jeder Farbe

5 Spieler_____3 Währungssteine jeder Farbe

6 Spieler_____3 Währungssteine jeder Farbe

Alle übrigen Währungssteine werden in die Schachtel zurückgelegt.

Änderungen im Spielablauf

Speichern von Geld

Kauft ein Spieler ein Gebäude und überzahlt dabei, darf er sich einen beliebigen der in der Mitte vorhandenen Währungssteine nehmen.

Diesen platziert er auf dem eigenen Wechselschein, indem er den überzahlten Betrag markiert. Auf einem Wechselschein kann nur ein Währungsstein platziert werden.

Beispiel: Der Spieler bezahlt Arkaden-4 mit 9 Gulden (gelb), überzahlt also 5 Gulden. Er wählt einen blauen Währungsstein und markiert damit auf seinem Währungsschein, sodass er nun 5 Dinar (blau) besitzt.

Diesen Betrag kann der Spieler nun für einen Kauf einsetzen. Dabei muss man den vollen Betrag des Guthabens nutzen, genauso wie bei einer Geldkarte gleicher Höhe.

Beispiel: Im Zug, der dem obigen Beispiel folgt, würde der Spieler gerne einen 12er-Turm kaufen, hat aber nur einen blauen 8er-Schein auf der Hand. Er kann jetzt das Guthaben zum Kauf nutzen, aber damit ist der Turm überbezahlt.

Nach dem Einsetzen wird der Währungsstein wieder in die Mitte gelegt.

Das Wechselscheinplättchen kann sofort wieder aktiviert werden, auch wenn mit dem darauf gespeicherten Geld überbezahlt wurde.

Beispiel: Der Spieler darf den überbezahlten Denar auch direkt wieder auf seinem Wechselschein speichern.

Das gespeicherte Geld kann den Betrag 6 nicht überschreiten. Wer also 7 oder mehr überzahlt, kann dieses Geld nicht speichern, da die Überzahlung komplett angezeigt werden muss.

Anmerkungen

- Auch wenn mit dem Wechselgeld *[siehe Seite 18]* gespielt wird, wird zusätzlich der überzahlte Betrag auf dem Wechselschein markiert.

Die Magischen Gebäude

Bei den „Magischen Gebäuden" gibt es wie durch Zauberhand kein festes Oben und Unten, weshalb die Plättchen beim Einbau in die Alhambra beliebig gedreht werden dürfen. Bei den Wertungen zählen sie dann aber wie ein „normales" Gebäude.

Spielmaterial

• 6 Magische Gebäude

• 6 Gebäudechips

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die 6 Magischen Gebäude werden mit den übrigen Gebäuden gemischt und in den Plättchenturm gelegt.

Die Gebäudechips werden neben dem Bauhof bereitgelegt.

Beispiel:

Der Spieler möchte den magischen Pavillon links neben dem Garten in seine Alhambra einbauen. Gemäß den Bauregeln hat er nun 2 unterschiedliche Möglichkeiten, das magische Gebäude an dieser Stelle zu errichten und legt zuletzt den Pavillon-Chip auf das Plättchen.

Änderungen im Spielablauf

Die magischen Gebäude werden ebenfalls auf den Bauhof gelegt und zum Verkauf angeboten, sobald sie aus dem Plättchenturm gezogen werden.

Erwirbt ein Spieler ein solches Gebäude, darf er es gemäß den Bauregeln in seine Alhambra einbauen oder in die Reserve legen. Bei jedem Einbau darf das Gebäude dann beliebig gedreht werden.

Dabei ist es egal, ob es gerade erworben, aus der Reserve genommen oder umgebaut wird.

Nach dem Einbau platziert der Spieler den zugehörigen Gebäudechip in korrekter Ausrichtung *(Dach nach oben)* auf dem Gebäudeplättchen.

Wertungsänderungen

Die magischen Gebäude zählen bei einer Wertung wie jedes andere Gebäude derselben Sorte.

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 Medinaplättchen

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die 9 Medinaplättchen werden mit den übrigen Gebäuden gemischt und in den Plättchenturm gelegt.

Änderungen im Spielablauf

Wenn ein Medinaplättchen aus dem Turm gezogen wird, kommt es genau wie die anderen Gebäudeplättchen auf den Bauhof zum Verkauf.

Erwirbt ein Spieler eine Medina, gelten die gleichen Regeln wie für andere Gebäudeplättchen, einschließlich der Möglichkeit, es zunächst in die Reserve zu legen.

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 die 2 Spieler und bei der 3. Wertung die 3 Spieler mit der geringsten Anzahl:

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

Bei gleicher Plättchenzahl gibt das jeweilige Plättchen mit dem höchsten Kaufpreis den Ausschlag: Derjenige Spieler mit dem niedrigeren Kaufpreis gilt als Verlierer und bekommt die höhere Zahl Minuspunkte.

	Eingebaute Medinas	3. Wertung
Spieler A	6, 2, 8	-3
Spieler B	5, 3, 4	-6
Spieler C	10	-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, ist Spieler A der Gewinner und bekommt nur 3 Minuspunkte, während Spieler B 6 Minuspunkte bekommt.

Spezialfall: keine Medina eingebaut

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

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

Anmerkungen:

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

2. Wertung: *Falls mehrere Spieler keine Medina haben, werden die Minuspunkte für den 1. und 2. Platz auf alle diese Spieler aufgeteilt (aufrunden).*

3. Wertung: *Falls 2 Spieler keine Medina eingebaut haben, werden die Minuspunkte für den 1. und 2. Platz geteilt (aufrunden!), die 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: Eingebaute Medinas			
Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D
		6, 8	7, 9, 10
3. Wertung			
-11	-11	-3	0

27
31
24
28
8
19
9
11
13
12
10
20

14
19
16
17
18
15

21
23
8 4 2
26
25
22
24

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2003/2021 | Queen Games 53842 Troisdorf, Germany