Alhambra

2nd Edition

BigBox

BASISSPEL

Pagina 2 - 7

VITBREIDINGMODULES

DE GUNST VAN DE VIZIER_Pagina 8
HET WISSELKANTOOR____Pagina 9
DE BONUSKAARTJES_____Pagina 10
DE PLEINEN_____Pagina 11
DE POORTEN VAN DE STAD_Pagina 12
DE DIAMANTEN_____Pagina 13
DE PERSONAGES_____Pagina 14
DE VELDKAMPEN_____Pagina 15
DE STADSMUREN_____Pagina 16
DE DIEVEN_____Pagina 17
HET WISSELGELD_____Pagina 18
DE VLIEGENDE HANDELAAR_Pagina 19
DE SCHATKAMER_____Pagina 20
DE BOUWMEESTERS_____Pagina 21
DE AANVALLERS_____Pagina 22
DE BAZAARS_____Pagina 23
DE NIEUWE WAARDERINGSKAARTEN__Pagina 24
DE MACHT VAN DE SULTAN__Pagina 25
DE KARAVANSERAI_____Pagina 26
DE KUNST VAN DE METSELAARS__Pagina 27
DE VALKENIERS_____Pagina 28
DE WACHTTORENS_____Pagina 29
DE BOUWPLAATSEN_____Pagina 30
DE WISSELCERTIFICATEN_Pagina 31

QUEENIE VITBREIDINGMODULES

DE MAGISCHE GEBOUWEN___Pagina 32
MEDINA_____Pagina 33

INLEGBLAD SORTEERHULP

Pagina 34-36

Een spel van Dirk Henn voor 2–6 personen

De beste bouwmeesters uit Europa en de Arabische landen willen graag hun bouwkunsten tonen. Stel het beste bouwteam samen en zorg dat er steeds voldoende passende valuta voorhanden is. Want of het nu om een steenhouwer uit het Noorden of een tuinman uit het Zuiden gaat, ze willen allemaal een passend loon en eisen de valuta uit hun land van herkomst.

Met hulp worden torens opgericht en tuinen aangelegd, paviljoenen en bogengalerijen gebouwd, harems en kamers ingericht. Strijd mee met de bouw van het ALHAMBRA.

Alhambra
Revised Edition

Spelmateriaal

- **6 starttegels –** tonen de beroemde Leeuwenfontein en de spelerskleur.
- **54 gebouwenkaartjes –** tonen 6 verschillende soorten gebouwen. Deze dienen als bouwdelen voor het Alhambra. Sommige tonen tot 3 stadsmuren.

- **1 speelbord –** het bovenste gedeelte is voor het geldkaartenbord en plaats voor de geldkaarten stapel aan de linker kant. Het onderste gedeelte bevat de gebouwenmarkt met de vier velden voor de gebouwentegels. Elk van deze velden behoort tot een andere valuta.
- **scorebord –** hier wordt de score van de spelers op bijgehouden.
- **6 pionnen –** iedere speler heeft een pion voor het score bord.
- **6 borden –** voor gereserveerde gebouwentegels met puntenoverzicht

- **108 geldkaarten in 4 kleuren –** hiermee worden gebouwentegels voor het eigen Alhambra op de markt gekocht.

Denar *Dirham* *Dukaten* *Gulden*

Geldkaarten in vier verschillende kleuren, met een waarde van 1 tot 9.

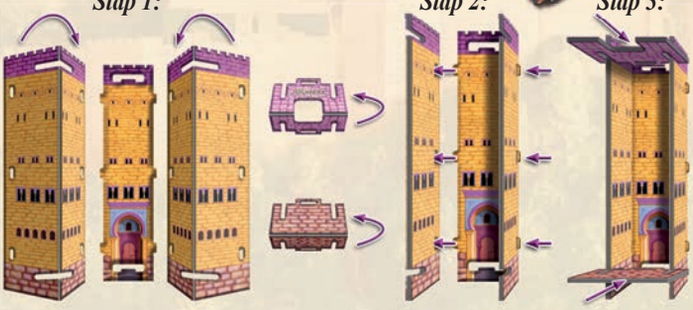
- **2 scorekaarten –** die tijdens het spel (in de stapel met de geldkaarten) naar boven komen.

Eerste score:

Tweede score:

- **1 tegeltoren**

Stap 1: *Stap 2:* *Stap 3:*



- **1 spelregelboek**

Doel van het spel

De speler die op het juiste moment – wanneer een score plaatsvindt – de meeste gebouwentegels van een bepaalde soort in zijn Alhambra heeft gebouwd, krijgt punten afhankelijk van het soort gebouw. Bovendien krijgt iedere speler punten voor het langste stuk van zijn buitenmuur.

Bij iedere overige score worden steeds meer punten verdeeld. Winnaar is de speler die op het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld.

Er zijn 6 verschillende soorten gebouwen.

Op de tabel staat de prijs van een gebouw en hoeveel er van dit type zijn.

Naam	Aantal	Prijs
Paviljoen	7x	2-8
Harem	7x	3-9
Bogengalerij	9x	4-10
Kamers	9x	5-11
Tuin	11x	6-12
Toren	11x	7-13

Voorbereiding

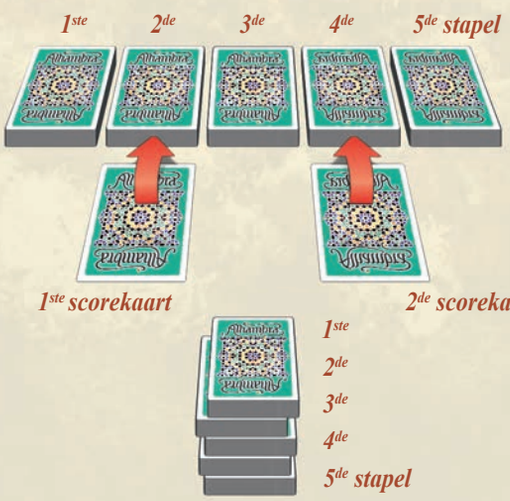
- Plaats het **speelbord**, bestaande uit de gebouwenmarkt en het geldkaartenbord, in het midden van de tafel. En het scorebord ernaast.
- Iedere speler krijgt **1 starttegel**, en legt dit voor zich neer op de tafel, en **1 pion** in de overeenkomende kleur en plaats de pion op het 0/100 vak van het scorebord.
- Schud de **54 gebouwentegels** en plaats deze gedekt in de **tegeltoren**.
- Neem **4 bouwtegels** uit de toren en plaats deze in volgorde op de genummerde velden (van 1 tot 4) van de gebouwenmarkt.
- Iedere speler krijgt een **reservebord** met puntenoverzicht, dat hij open voor zich op tafel legt. Het overzicht toont hoe vaak en welk soort gebouwen in het spel zijn en hoeveel punten met de gebouwen te ontvangen zijn.

- Zoek uit de stapel geldkaarten de **twee scorekaarten** en leg deze apart; de rest van de kaarten wordt geschud.
- Iedere speler krijgt nu zijn **startgeld**. De ene na de andere geldkaart wordt van de stapel genomen en open voor de speler neergelegd, tot de **totale waarde 20** *(de valuta is nu nog niet van belang)* of meer bedraagt. Vervolgens krijgt de volgende speler zijn geld. Als iedere speler zijn geld heeft ontvangen, neemt iedere speler zijn geld in de hand. Vanaf nu blijft het geld dat iemand bezit, geheim.
- De speler met het minst aantal kaarten mag het spel starten, bij een gelijk aantal kaarten start de speler met het minste geld. Is er ook hier sprake van een gelijke stand, dan mag de jongste speler het spel beginnen.
- Ten slotte wordt op de **vier velden** van het geldkaartenbord een **geldkaart** geplaatst, deze wordt van de geldstapel getrokken en open neergelegd.
- De overige geldkaarten worden verdeeld in vijf ongeveer gelijke stapels. Bij de tweede stapel wordt de kaart "1ste scorekaart" toegevoegd. In de vierde stapel komt de kaart "2de scorekaart". Leg dan de stapels weer op elkaar: onderaan komt de vijfde stapel, daar bovenop de vierde, dan de derde, de tweede en bovenaan de eerste stapel. Plaats deze stapel aan de linker kant van het geldkaartenbord.

Starttegel

Gebouwenmarkt

Opmerking: *dit voorkomt dat geen enkele speler geld met een waarde van meer dan 28 of minder dan 20 krijgt.*



Opmerking: *door deze methode wordt bereikt dat beide scorekaarten niet te vroeg, te laat of te snel na elkaar in het spel naar boven komen.*

Spelverloop

Er wordt om de beurt in de richting van de wijzers van de klok gespeeld, te beginnen bij de startspeler. De speler die aan de beurt is, moet een keuze maken uit drie spelmogelijkheden:

Geld nemen

Gebouwentegel kopen

Verbouwen van het Alhmabra

Als de speler een gebouwentegel heeft gekocht, wordt deze aan het einde van zijn beurt in zijn Alhambra gebouwd.

Plaatsten van een gebouwentegel

De acties in detail:

Geld nemen

Een speler mag een **willekeurige geldkaart** van de 4 openliggende geldkaarten nemen, of **meerdere geldkaarten, zolang de som niet groter is dan 5** *(de valuta is niet van belang)*.

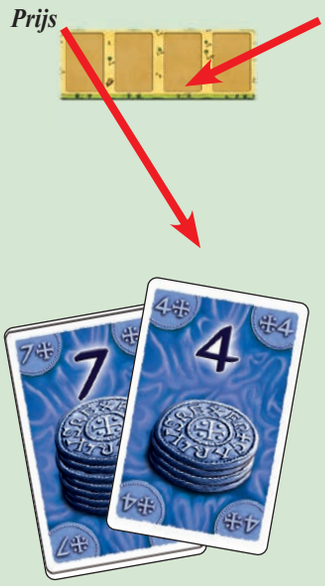
Voorbeeld: je kunt de twee kaarten aan de linkerkant nemen, of één van de twee anderen.

Gebouwentegel kopen

Een speler mag een gebouwentegel van de gebouwenmarkt kopen. Hiervoor betaalt hij minstens de prijs die op de tegel staat aangegeven in de overeenkomstige valuta welke naast de tegel staat.

Maar let op, er is geen wisselgeld! Het betaalde geld vormt een stapel naast de gebouwenmarkt.

Opgelet: Als de speler gepast kan betalen, dan is hij nog eens aan de beurt en mag hij weer kiezen tussen de drie spelmogelijkheden. Zolang de speler aan de beurt is, worden de gebouwentegels niet verder aangevuld op de gebouwenmarkt, dat gebeurt pas op het einde van de beurt. Gekochte gebouwentegels legt de speler naast zijn Alhambra *(deze worden pas aan het einde van zijn beurt aan het Alhambra gebouwd)*.



Voorbeeld:

Je wilt een tuin in je Alhambra.

De beschikbare tuin kost 10 Denar.

Je hebt twee geldkaarten van deze valuta op hand en besluit de tuin te kopen. Omdat je niet het exacte bedrag van 10 (maar 11) kunt betalen, eindigt je beurt. Er is geen wisselgeld.

Verbouwen van het Alhambra

Voor het verbouwen van zijn Alhambra heeft de speler drie mogelijkheden:

- De speler kan een gebouwentegel van zijn **reservebord aan het Alhambra bouwen.**
- De speler kan een gebouwentegel van zijn Alhambra **afbreken en bij zijn reservebord** leggen.
- De speler kan een gebouwentegel van zijn reservebord tegen een tegel van zijn Alhambra **wisselen**. In dit geval moet de nieuwe gebouwentegel exact op de vrijgekomen plek in zijn Alhambra worden gelegd.

Ook na de verbouwing moet het Alhambra volgens de bouwregels zijn opgebouwd. **De starttegel mag nooit verbouwd of verwijderd worden.**

Voorbeeld:

Je koopt een gebouwentegel en betaalt deze gepast, ja plaatst deze tegel naast het Alhambra (nog niet in je reserve). Je bent dan nog eens aan de beurt.

Je koopt nog een gebouwentegel en ook deze kun je gepast betalen.

Dan ben je nog steeds aan de beurt, maar nu beslis je om het Alhambra te verbouwen. Hierbij mag je een gebouwentegel uit je Alhambra verwijderen en omruilen voor een gebouwentegel van je reservebord.

Hier eindigt je beurt. Je moet nu nog de gekochte gebouwentegels zo optimaal mogelijk aan je Alhambra bouwen of op je reservebord leggen.

Einde van de beurt

Plaatsen van een gebouwentegel

De speler plaatst zijn **gekochte gebouwentegels aan het einde van zijn beurt** (dus ook na een eventuele verbouwing). Hij kan een gebouwentegel **in zijn Alhambra** plaatsen of bij zijn **reservebord**. Je mag meerdere gebouwentegels bij het reservebord leggen.

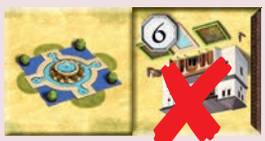
Heeft de speler in zijn beurt meerdere gebouwentegels gekocht, dan mag hij zelf bepalen **in welke volgorde** hij de tegels in zijn Alhambra en / of bij zijn reservebord wil plaatsen.

Regels voor de bouw van het Alhambra

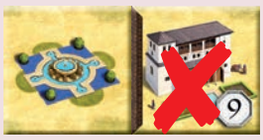
Voor de bouw van het Alhambra gelden de volgende bouwregels:

- Alle gebouwentegels moeten in **dezelfde richting** liggen als de eigen starttegel *(d.w.z. alle daken wijzen steeds naar boven)*.
- Alleen gelijke zijden mogen aan elkaar grenzen, d.w.z. de zijden die elkaar raken, tonen beide een stadsmuur of niet.
- Iedere gebouwentegel moet "te voet" vanaf de starttegel bereikbaar zijn, zonder dat daarbij een stadsmuur moet worden overgestoken of de tegels moeten worden verlaten.
- Iedere nieuwe tegel moet **met minstens één zijde** aan het Alhambra grenzen. *(d.w.z. je mag niet "aan een hoek" bouwen).*
- Er mogen **geen "gaten"** ontstaan *(lege vakken die aan alle vier kanten volledig dichtgebouwd zijn).*

Volgende combinaties zijn NIET toegestaan:

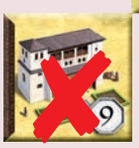


De tegel is verkeerd geplaatst



Een zijde met stadsmuur komt tegen een zijde zonder stadsmuur.

"Voetgangersregel" overtreden: je kunt niet van het startkaartje tot bij de toren, zonder een stadsmuur over te steken.



De gebouwentegels raken elkaar niet met minstens één zijde aan.

Bij het plaatsen van deze gebouwentegel ontstaat een leeg vak dat aan alle vier kanten volledig is dichtgebouwd.

Wanneer de speler al zijn gekochte gebouwentegels in zijn Alhambra en / of bij zijn reservebord heeft geplaatst, eindigt zijn beurt.

Het geldkaartenbord wordt aangevuld, van de trekstapel wordt op elke lege plek een nieuwe kaart gelegd. Als de trekstapel op is, wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe trekstapel gebruikt. Op elk leeg veld van de gebouwenmarkt wordt, uit de tegeltoren, een nieuwe gebouwentegel gelegd.

Opmerking: *de gebouwenmarkt wordt altijd in oplopende volgorde gevuld van 1 tot 4.*

Score

In het spel zijn er in **totaal 3 puntenwaarderingen**. De eerste beide waarderingen vinden plaats als de scorekaart uit de stapel met de geldkaarten wordt getrokken. De derde en **laatste waardering vindt op het einde van het spel plaats.**

Als je een scorekaart uit de stapel trekt, leg deze dan aan de kant (deze komt uit het spel) en vervang deze door een nieuwe geldkaart. Vóór de volgende speler aan de beurt is, vindt de puntenwaardering plaats.

Bij **iedere** waardering worden zowel punten voor de **meeste gebouwen**, als ook punten voor de lengte van de **buitenmuren** van het Alhambra gegeven.

De punten die een speler ontvangt, worden op het scorebord bijgehouden. Iedere speler zet zijn pion net zoveel velden vooruit als het aantal punten dat hij heeft behaald.

Punten voor de buitenmuren

Spelers ontvangen punten voor de **langste samenhangende buitenmuur**.

Iedere tegel met een **buitenmuur levert 1 punt op**. Dubbele stadsmuren, dus binnenmuren, leveren geen punten op.

Punten voor het meest aantal gebouwen

Met ieder type gebouw is een verschillend aantal punten te ontvangen. Afhankelijk van de score ronde wordt bepaald hoeveel punten een speler ontvangt als hij de eerste, tweede of derde plaats heeft met het aantal en soort gebouwen.

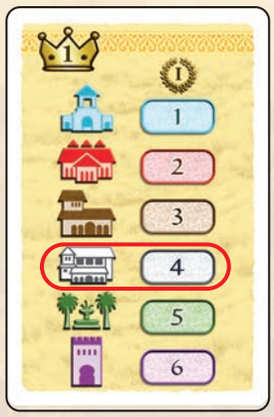
Bezitten meerdere spelers evenveel gebouwen van een bepaalde soort, dan worden de **punten gedeeld**. Er wordt altijd naar beneden afgerond.

Opgelet: *alleen gebouwentegels in Alhambra worden geteld, NIET de tegels van zijn reservebord.*

1 Eerste score

De **eerste puntenwaardering** vindt plaats als de eerste scorekaart wordt opengedraaid.

Alleen de speler die de meeste van een bepaald soort gebouwentegel in zijn Alhambra heeft geplaatst ontvangt punten. Het aantal punten staat aangegeven naast elk gebouw op de scorekaart.



Voorbeeld:

De speler met het meeste aantal kamers krijgt 4 punten.

2 Tweede score

Bij de **tweede puntenwaardering** *(als de 2de scorekaart wordt opengedraaid)* ontvangen de spelers met de meeste en de tweede meeste gebouwentegels van een bepaalde soort punten. De punten staan op de scorekaart aangegeven.

Voorbeeld:

De speler met het meeste aantal torens krijgt 13 punten. De speler met het tweede meeste aantal torens krijgt 6 punten.

Voorbeeld: Kim en Nina hebben elk 4 torens. De punten voor de eerste en de tweede plaats worden verdeeld: 13 + 6 = 19 punten. Zowel Kim als Nina krijgen elk afgerond 9 punten.

Derde score

De **derde puntenwaardering** vindt plaats op het einde van het spel (als de gebouwenmarkt niet meer kan worden aangevuld); dan krijgt ook de speler met de derde meeste gebouwen punten. De punten staat aangegeven op het reservebord.

Deze punten worden bij de 3de waardering verdeeld.

Voorbeeld: De speler met de meeste paviljoenen krijgt 16 punten. De speler met het tweede meeste aantal paviljoenen krijgt 8 punten. De speler met het derde meeste aantal paviljoenen krijgt 1 punt.

Einde van het spel

Het spel eindigt als, – na de beurt van een speler – **de gebouwentegels niet meer volledig uit de tegel toren kunnen worden aangevuld.**

De **resterende gebouwentegels** op de gebouwenmarkt worden aan de speler gegeven die van de desbetreffende kaartkleur **het meeste geld** bezit (de prijs van de gebouwen speelt hierbij geen rol meer). Bij een gelijke stand blijft de gebouwentegel op de gebouwenmarkt.

Deze gebouwentegels mogen nog – volgens de bouwregels – worden geplaatst.

***Opmerking:* De gebouwenmarkt voor zover mogelijk aanvullen.**

De speler die na de derde en laatste puntenwaardering met zijn pion het verste op het scorebord ligt, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Speciale regels voor het spelen met twee spelers

De Alhambra-spelregels gelden met de volgende veranderingen:

De geldstapel bevat normaal drie van elk type geldkaart. **Verwijder in een spel met 2 spelers één geldkaart van elk type, je houdt dus een stapel van 72 geldkaarten over.**

Er is een **derde ingebeelde speler**. We noemen hem simpelweg Dirk. Dirk **bouwt geen Alhambra, maar verzamelt gebouwentegels**. Dirk is nooit aan de beurt.

Aan het **begin van het spel** worden willekeurig **6 gebouwentegels** voor Dirk **uit de toren gepakt** en apart gelegd – goed zichtbaar voor beide spelers.

Bij waarderingen krijgt Dirk ook punten voor het meeste aantal gebouwen, voor een buitenmuur krijgt hij echter geen punten.

Meteen **na de eerste waardering krijgt Dirk 6 nieuwe gebouwentegels**, die eveneens willekeurig uit de toren worden gepakt en bij Dirk zijn andere gebouwentegels worden gelegd.

Na de **2de waardering** krijgt **Dirk nogmaals gebouwentegels**. Dit keer niet noodzakelijk 6 stuks, maar **een derde – afgerond naar beneden – van de overgebleven tegels uit de toren.**

Voor de twee spelers verandert er slechts één enkele regel: iedere keer wanneer een speler een bouwdeel koopt, mag hij deze niet alleen aan zijn Alhambra bouwen of bij zijn reserveveld leggen, hij mag deze gebouwentegel ook aan Dirk schenken.

Download on the App Store
GET IT ON Google Play

est. 1989
QUEEN GAMES

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

De Gunst Van De Vizier

Met de spelmodule "De gunst van de vizier" worden de spelers in de mogelijkheid gesteld de algemene speelvolgorde te onderbreken om een speciale actie door te voeren: de koop van een gebouwenkaartje. Maar dat heeft zijn prijs. Het gebouw moet precies gepast worden betaald, maar je extra beurt speel je kwijt!

Spelmateriaal

- **6 vizierstenen**
  (de voorzijde toont de wakkere vizier, de rugzijde toont de slapende vizier)

wakker *slapend*

Spelvoorbereiding

Voor het spel van start gaat krijgt iedere speler een vizier-steen in zijn kleur. Hij legt deze met de afbeelding naar boven open voor zich neer, die zij met de wakkere zijde naar boven voor zich neerleggen *(de vizier kan alleen worden benut als hij wakker is)*. Niet gebruikte stenen worden uit het spel verwijderd.

Spelverloop

De gunst van de vizier inroepen

Iedere keer wanneer een speelbeurt helemaal beëindigd is, mag een speler de normale speelvolgorde onderbreken en als **speciale actie** een gebouwenkaartje van de bouwwerf kopen en plaatsen. Maar hiervoor moet hij de volgende voorwaarden vervullen:

- De eigen vizier moet wakker zijn *(wakkere zijde naar boven)*.
- Hij moet het gebouwenkaartje precies gepast (kunnen) betalen.

Verder ziet de speler af van een extra beurt, waarop hij normaliter bij gepast betalen recht heeft.

De speler draait zijn viziersteen om (slapend – de afbeelding wijst nu naar beneden), hij is nu niet meer geactiveerd. Hij pakt het gewenste gebouw, betaalt het precies gepast en plaatst het volgens de bouwregels of legt het in zijn reserveveld.
Hij ziet af van zijn extra beurt.

De bouwwerf wordt dan weer aangevuld tot 4 gebouwen. Daarna wordt de gewone speelvolgorde weer toegepast en gaat het spel verder met de speler die normaal gezien aan de beurt was geweest:

De viziersteen weer activeren (maak hem wakker))

Iedere speler heeft normaliter drie verschillende speelmogelijkheden als hij aan de beurt is (geld nemen • gebouw kopen en plaatsen • Alhambra verbouwen). Nu komt er nog een mogelijkheid bij:

De vizier weer activeren.

De viziersteen wordt omgedraaid zodat hij op de wakkere zijde ligt. Hij kan nu op gelijk welk moment worden ingezet voor de speciale actie.

Opmerkingen

- Als meerdere spelers gelijktijdig hun vizier willen inzetten, heeft de speler die in de speelvolgorde als eerste aan de beurt zou zijn geweest, voorrang. *(De speler die eigenlijk aan de beurt was is de eerste - de speler die net aan de beurt was, is de laatste in deze volgorde.)* Alle andere spelers mogen daarna opnieuw beslissen of zij hun viziersteen willen inzetten.
- Als aan het eind van het spel de laatste gebouwenkaartjes worden verdeeld, kunnen de vizierstenen niet meer worden ingezet.
- Aan het einde van het spel speelt het geen rol of de vizier nu wakker of slapend is.
- Als een viziersteen wordt ingezet mag de speler geen plein *(zie spelmodule ‚DE PLEINEN' pagina 11)* plaatsen.

Het Wisselkantoor

"De wisselkantoren" zijn zes nieuwe spelkaarten, die net als de geldkaartjes in de hand kunnen worden gehouden. Ze maken het gepaste betalen aanzienlijk makkelijker, omdat je hiermee twee valuta's in plaats van één mag gebruiken. Helaas mag je maar één keer gebruik maken van een wisselkantoor, daarna leg je het kaartje op de stapel met de afgelegde kaarten.

Spelmateriaal

- **6 speelkaarten,** waarop telkens twee verschillende valuta's staan afgebeeld, de **wisselkantoren**

Spelvoorbereiding

Wanneer de geldkaarten van het basisspel tijdens de voorbereiding van het spel in vijf stapels worden verdeeld, belanden telkens **2 wisselkantoren** bedekt in de **2de, 3de en 4de stapel.**

Spelverloop

Hoe kom je aan een wisselkantoor?

Wanneer een wisselkantoor uit de stapel wordt opengelegd, leg je deze *(net als ieder ander kaartje)* open naast de bouwwerf. Hier liggen altijd hooguit vier kaarten, het maakt niet uit of het hierbij om wisselkantoor- of geldkaarten gaat.

De speler die de beurt heeft mag nu in plaats van het geld één wisselkantoor nemen. Je mag een willekeurig aantal wisselkantoren in je hand houden.

Hoe zet je een wisselkantoor in?

Een gebouwenkaartje moet normaliter met de valuta worden betaald, die op de bouwwerf meteen naast het gebouwenplaatje te zien is.

Als deze valuta ook op het wisselkantorenkaartje is afgebeeld, mag je het wisselkantoor spelen en dan precies één gebouwenkaartje in elke mogelijke combinatie met de twee afgebeelde valuta's betalen.

Voorbeeld: Een speler houdt de volgende vier kaarten in zijn hand, 7 en 2 denar (blauw), 9 guldens (geel) en het geel-blauwe wisselkantoor. Deze kaart maakt het voor hem mogelijk, de afgebeelde tuin of het afgebeelde paviljoen te kopen. De keuze is nu aan hem: Of hij betaalt 9 guldens plus 2 denar voor de tuin; of hij betaalt 7 denar gepast voor het paviljoen. Bij een van deze twee mogelijkheden zet hij zijn wisselkantoor in, die hij dan op de stapel met de afgelegde kaarten moet leggen. Hij mag zijn wisselkantoor geen twee keer inzetten.

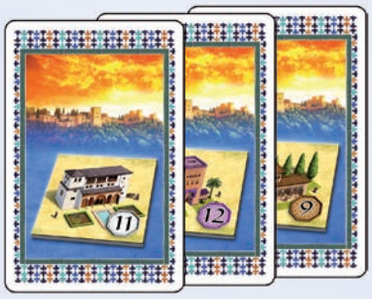
Opmerkingen

- Wanneer de stapel met de geldkaartjes op is, wordt de stapel met de afgelegde kaarten - **inclusief** de wisselkantoren - geschud en vormt hij een nieuwe verdekte stapel.
- Aan het eind van een spelbeurt worden de geldkaartjes - ook wanneer er een of meerdere wisselkantoren bij zijn - weer tot een **totaal van 4** stuks aangevuld.
- Wanneer aan het eind van het spel de laatste gebouwenkaartjes worden verdeeld, mogen de wisselkantoren niet meer worden ingezet.

De Bonuskaartjes

Opengelegde "Bonuskaartjes" tellen bij de puntenbeoordelingen net als gebouwenkaartjes. Omdat ze pas later worden opengelegd, zijn ze bij het vaststellen van de meerderheden soms goed voor een verrassing. Maar let op - je mag ze alleen openleggen wanneer je precies het afgebeelde gebouw in je Alhambra hebt ingebouwd!

Spelmateriaal



• **10 speelkaarten,** die telkens een bepaald gebouwenkaartje laten zien, de bonuskaartjes.

Spelvoorbereiding

De bonuskaartjes worden geschud en als volgt verdekt onder alle spelers verdeeld:

Bij **2 en 3 spelers** krijgt iedereen **3 bonuskaartjes**,
bij **4 en 5 spelers** krijgt iedereen **2 bonuskaartjes**,
bij **6 spelers** krijgt iedereen **1 bonuskaartje**.

Niet verdeelde bonuskaartjes worden verdekt uit het spel genomen.

Spelverloop

De werking van de bonuskaartjes

Op ieder bonuskaartje is een bepaald gebouwenkaartje afgebeeld.

Opmerking: *de 10 kaarten laten alle gebouwenkaartjes zien die niet over een stadsmuur beschikken.*

Wie in de loop van het spel het gebouw, waarvoor hij het passende bonuskaartje heeft, in zijn Alhambra plaatst, kan dit op ieder moment openleggen. Een opengelegd bonuskaartje telt bij puntenbeoordelingen als een extra gebouwenkaartje van de afgebeelde soort.

Voorbeeld: Een speler heeft in zijn Alhambra de tuin zonder stadsmuur met de prijs "10" ingebouwd, het passende bonuskaartje heeft hij opengelegd. Bij een puntenbeoordeling zou deze speler nu 2 tuinen bezitten.

Opmerkingen

• Als een speler een gebouw weer demonteert en hij het passende bonuskaartje al opengelegd heeft, moet hij dit bonuskaartje weer in de hand nemen. Noch het bonuskaartje noch het gebouwenkaartje in het reserveveld tellen bij een puntenbeoordeling mee. Pas wanneer het gebouwenkaartje weer in de Alhambra wordt ingebouwd, telt ook het hierbij passende, opengelegde bonuskaartje mee.

• Wanneer het gebouwenkaartje al in de eigen Alhambra is ingebouwd, mag je een passend bonuskaartje altijd openleggen, dus ook tijdens een puntenbeoordeling.

• Het kan zeer zinvol zijn om een bonuskaartje pas later open te leggen, bijvoorbeeld om de andere spelers op deze manier in het ongewisse te laten van de daadwerkelijke verhoudingen. Tijdens de derde puntenbeoordeling, waarbij zoals bekend is de meeste winstpunten worden verdeeld, kan je dan eventueel voor de één of ander verrassing zorgen.

DE PLEINEN

Een nieuw soort gebouw doet haar intrede in de Alhambra: "De pleinen". Als een plein slim wordt ingebouwd, is zij maximaal zoveel waard als drie passende gebouwenkaartjes. Maar de pleinen zijn niet alleen belangrijk voor het meeste aantal gebouwen; ook de stadsmuren kunnen met behulp van de pleinen beter worden ontworpen. Helaas mag iedere speler slechts drie van deze pleinen inzetten.

Spelmateriaal

• **24 gebouwenkaartjes,** waarop zes verschillende pleinen zijn afgebeeld, voor iedere gebouwensoort van het basisspel zijn er bouwhutten in dezelfde kleur

Er zijn 3 blauwe

… 4 bruine

… 5 groene

… 3 rode

… 4 witte

en 5 paarse pleinen.

Spelvoorbereiding

De bouwhutten worden volgens kleur gesorteerd, elke van de zes stapels geschud en verdekt naast de bouwwerf gelegd. Daarna wordt de bovenste bouwhut van iedere stapel opengelegd.

Spelverloop

Iedere speler heeft normaliter drie verschillende spelmogelijkheden, wanneer hij aan de beurt is (geld nemen • gebouw kopen en plaatsen • Alhambra verbouwen). Nu komt er een bij: **Plein bouwen**

Je mag één willekeurige, openliggend plein van één van de zes stapels nemen. Daarna wordt het volgende plein van de stapel opengelegd.

Als een stapel opgebruikt is, staat deze soort niet meer ter beschikking. Een plein kost geen geld (en kan daarom ook niet gepast worden betaald: daarom geen extra beurt).

Aan het eind van je beurt ga je het plein (eventueel met nog meer gebouwenkaartjes) volgens de bouwregels in de eigen Alhambra plaatsen of in je reserveveld leggen. Iedere speler mag hooguit drie pleinen in zijn bezit hebben, ook de pleinen in de reserve horen erbij. De regels voor een verbouwing van de Alhambra gelden ook voor de pleinen.

Bouwhutten in de puntenbeoordeling

• Bij een puntenbeoordeling telt een plein voor nul tot drie gebouwenkaartjes van dezelfde kleur. Grenst een plein aan één gebouw van dezelfde kleur, dan telt zij voor één extra gebouw, bij 2 of 3 gebouwen van dezelfde kleur telt een plein dus voor 2 of 3 gebouwen van deze soort, voor zover tussen het plein en het daarnaast liggende gebouw geen stadsmuur is.

• De stadsmuren op de pleinen worden zoals gewoonlijk gewaardeerd.

Voorbeeld: De speler heeft al 3 pleinen geplaatst en mag er geen meer nemen.

Deze Alhambra bestaat uit: 1 tuin, 1 toren, 5 arcades.

Het paarse plein telt niet mee, omdat zij wel naast de toren ligt, maar door een stadsmuur van hem gescheiden is.

Het bruine plein heeft arcades als buren, zonder dat er een stadsmuur tussen staat en daarom telt zij bij een puntenbeoordeling als twee arcades.

Het bruine plein beneden heeft een arcade naast zich en telt daarom als een arcade.

De Poorten Van De Stad

„De poorten van de stad“ geven de spelers de mogelijkheid, gebouwen op plaatsen in hun Alhambra te bouwen, die tot nu toe verboden waren. Moest je er tot nu toe op letten dat de weg naar een nieuw gebouw niet door een stadsmuur werd belemmerd, zo mag je nu een stadspoort inzetten om de vereiste toegang te verkrijgen.

Spelmateriaal

• **6 stadspoorten van hout**

• **6 stadspoorten speelkaarten**

Spelvoorbereiding

Voor elke speler komt een houten stadspoort en een bijbehorende kaart in het spel.
Wanneer de geldkaarten van het basisspel tijdens de voorbereiding van het spel over vijf stapels worden verdeeld, komen de stadspoortkaarten - zo gelijkmatig mogelijk - verdekt in de **3de, 4de en 5de stapel** terecht.

De houten poorten worden klaargelegd

Spelverloop

Hoe een stadspoort verkrijgen?

Wanneer een stadspoortkaartje wordt gedraaid, wordt deze naast een houten poort of, indien er reeds een stadspoortkaart ligt, op de aflegstapel gelegd.

Daarna wordt nog een kaart van de stapel getrokken, tot er weer vier kaarten naast de bouwwerf liggen.

Vanaf nu mag je in plaats van een geldkaart [of wisselkantoor uit de eerste uitbreiding] ook de stadspoortkaart op hand nemen *(of een wisselkantoorkaart van de module ‚Het wisselkantoor‘, pagina 9).*

Hoe wordt een stadspoort gespeeld?

Het inzetten van een stadspoort is geen aparte speelbeurt. Je gebruikt deze mogelijkheid om een gebouwenplaatje te leggen dat alleen door dubbele muren met het Alhambra verbonden is en dus vanuit de startbron “lopend” niet bereikbaar is. Op dubbele muur wordt een houten poort geplaatst en daarmee zijn de voetgangerregels uit het basisspel weer van toepassing. De gespeelde stadspoortkaart gaat uit het spel.

Wanneer je een stadspoortkaart gebruikt mag je de gebouwen op plaatsen leggen, die volgens de “voetgangersregels” tot nu toe niet waren toegestaan. De gespeelde stadspoort “opent” de stadsmuur, zodat de “voetgangersregels” weer van toepassing zijn.

Opmerkingen

- Een speler mag meerdere stadspoortkaarten op hand houden.
- Een speler mag meerdere stadspoortkaarten in één beurt uitspelen.
- Een stadspoortkaart mag ook tijdens de speelbeurt “eigen Alhambra verbouwen” worden gespeeld.
- Een geplaatste poort en de daaronder liggende gebouwenplaatjes kunnen niet meer worden verbouwd.

De Diamanten

Met de "diamanten" komt er een nieuwe (vijfde) geldsoort in het spel. Hiermee mag ieder gebouw worden gekocht, waarbij het niet uitmaakt om welke valuta de bouwplaats vraagt. De diamanten mogen echter niet in combinatie met andere geldkaarten worden gebruikt.

Spelmateriaal

- **10 geldkaarten** van de nieuwe geldsoort "diamanten" met waardes tussen 3 en 9

Spelvoorbereiding

De diamantkaarten worden samen met de andere geldkaarten geschud en verdeeld. Daarna krijgen de spelers hun startgeld en wordt gespeeld volgens de regels van het basisspel.

Spelverloop

Hoe kom je aan diamanten?

Diamanten krijg je op dezelfde manier als andere geldkaarten.

Hoe gebruik je diamanten?

Met de diamanten komt een nieuwe (vijfde) geldsoort in het spel. Je kunt hiermee een willekeurig gebouw op de bouwplaats kopen. Diamanten vervangen hierbij de andere valuta. **Ze zijn echter niet te combineren met andere geldsoorten**.

Voorbeeld: een speler heeft de twee diamantkaarten op hand 5 en 4. De keuze is nu aan hem: hij betaalt gepast met 9 diamanten voor het rode gebouw, of hij betaalt te veel voor het blauwe of het bruine gebouw.

Voorbeeld: het is niet toegestaan om bij de aankoop van het paarse gebouw te betalen met een combinatie van diamanten en andere geldsoorten.

Opmerkingen

- **Diamanten** mogen niet samen met een **wisselkantoorkaart** worden ingezet. *[pagina 9]*.
- Wanneer aan het **einde van het spel** de resterende gebouwenkaartjes aan de spelers verdeeld worden die het meeste geld van de desbetreffende kleur bezitten, hebben de **diamanten geen waarde** meer.
- Met diamanten kan ook het bod voor een **personagekaart** worden betaald. *[pagina 14]*.

De Personages

Iedere "personage" beschikt over een andere vaardigheid die in de dienst van zijn bezitter staat. Deze vaardigheden maken o.a. nieuwe beurten mogelijk of leveren extra punten op. Maar personagekaarten zijn alleen te beschikbaar voor degene die het hoogste bod uit kan brengen.

Spelmateriaal

- **10 speelkaarten,** die elk een persoon voorstellen, de personagekaarten.

Spelvoorbereiding

Bij het verdelen van de geldkaarten van het basisspel tijdens de voorbereiding van het spel komen steeds 2 personages verdekt in stapels 2, 3 en 4. De overgebleven personagekaarten worden gedekt opzij gelegd.

Spelverloop

Hoe personagekaarten verkrijgen?

Indien er op de geldstapels een personagekaart open gelegd wordt, wordt het spel meteen onderbroken en wordt de kaart geveild. De speler die als volgende aan de beurt is neemt de rol van veilingmeester over en geeft het eerste bod of past. Vanaf nu moet, met de wijzers van de klok mee, iedere speler een hoger bod geven of passen. Je mag niet hoger bieden dan je met één geldsoort kan betalen (Er mag wel gebruik gemaakt worden van de wisselkantoren). Eénmaal gepast mag je voor deze kaart niet opnieuw bieden. De speler met het hoogste bod krijgt de personagekaart en legt deze open voor zich neer. Vanaf nu mag deze speler de eigenschap van de kaart gebruiken. Je mag meerdere personagekaarten bezitten. Een personagekaart waar niemand op biedt, gaat uit het spel. Na de veiling gaat het spel gewoon door en is de veilingmeester aan beurt.

Hoe personagekaarten inzetten?

De symbolen in de hoeken bovenaan de kaarten geven aan wanneer en hoe vaak je de vaardigheden van het personage mag gebruiken. Een speler mag een kaart met een ruit ⧖ in een ronde slechts 1 keer gebruiken. Kaarten met een ♛ werken tijdens een telling en kaarten met 1× worden slechts 1 keer gebruikt en gaan daarna uit het spel.

Opmerking: *Wie zijn Viziersteen inzet mag daarbij geen personagekaarten gebruiken. [pagina 8].*

De personagekaarten bieden de volgende mogelijkheden:

De reizende goochelaar 1× *– de speler moet meteen beslissen of hij de goochelaar houdt (waarde: 8 overwinningspunten) of inruilt. In het laatste geval wordt de goochelaar omgeruild voor de bovenste personagekaart van de gedekte stapel. De nieuwe kaart wordt open gelegd en is meteen te gebruiken.*

De bedelaar ⧖ *– je mag aan het begin van je beurt de bovenste geldkaart nemen indien je* ***minder dan drie geldkaarten op hand hebt.*** *Is deze kaart geen geldkaart of wisselkantoor, wordt volgens de betreffende regels gespeeld en mag de speler de volgende kaart nemen.*

De rijke beschermheer 1× *– bij de aankoop van een gebouw betaalt de beschermheer gepast. De speler krijgt dus een* ***gebouw gratis*** *en mag* ***nog een beurt****.*

De vrek ⧖ *– koopt een speler een gebouw met een prijs van 10 of hoger, dan mag hij meteen een extra* ***open geldkaart op hand nemen****.*

De bouwmeester ⧖ *– de kaart geeft de speler aan het einde van een beurt (na een eventuele plaatsing van een gebouw) een* ***extra ombouwbeurt****.*

De handelaar ⧖ *– de speler mag meerdere geldkaarten nemen met een gezamenlijke waarde van maximaal 7 (i.p.v. 5).*

De wijze man ♛ *– telt bij elke telling voor één gebouwensoort mee als een* **half extra gebouw**. *Bij elke telling mag de speler een gebouwensoort kiezen.*

De danseres ⧖ *– de speler mag vóór de eigen beurt* ***een gebouw van de bouwplaats ruilen tegen een nieuw gebouw*** *(met de afbeelding naar beneden uit de toren getrokken). Het oude gebouw wordt terug in de toren geschoven.*

De geldwisselaar ⧖ *– de speler mag vóór zijn beurt een* **eigen geldkaart tegen een openliggende geldkaart van maximaal dezelfde waarde wisselen**. *De andere kaart gaat naar de aflegstapel.*

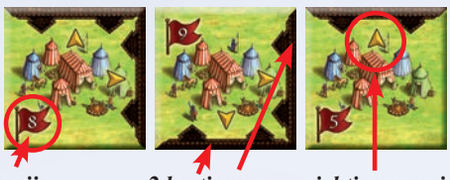
De stadswacht ♛ *–* ***bij elke telling van de muur*** *krijgt de speler per drie overwinningspunten* ***één extra punt.***

De Veldkampen

Het Alhambra wordt uitgebreid met een nieuw soort bouwdelen: "de veldkampen". Deze kunnen aangrenzende gebouwen bij de telling extra overwinningspunten opleveren wanneer ze slim worden gebouwd. De veldkampen hebben iets andere bouwregels. In principe sluiten ze aan op de stadsmuren van het Alhambra.

Spelmateriaal

• **8 veldkampkaartjes –** die één of twee versterkingen voor de stadsmuren van het Alhambra weergeven: de bastions.



prijs *2 bastions* *richting waarin de waardering plaatsvindt*

Spelvoorbereiding

De veldkampen worden samen met de gebouwenkaartjes van het basisspel gemixt en komen in de tegeltoren.

Spelverloop

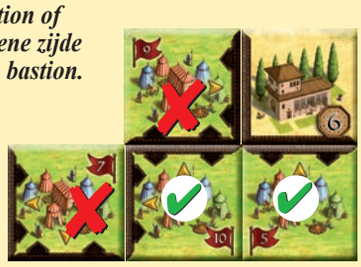
De veldkampen komen net als de gebouwenkaartjes in het spel en worden op de bouwwerf gelegd om volgens de regels van het basisspel voor de aangegeven prijs te worden gekocht.

Veldkampen plaatsen

Net als bij de aanschaf van gebouwen moeten ook de veldkampen aan het einde van de beurt of in de reserve of in het eigen Alhambra geplaatst worden. Voor het bouwen gelden de regels van het basisspel met de volgende wijzigingen:

• De veldkampen wijzen in dezelfde richting als de startbronnen en de gebouwen.
• Een veldkamp mag enkel **met een "bastionzijde" aan de stadsmuur** van een gebouw aangelegd worden.
• Verschillende veldkampen mogen elkaar uitsluitend met hun open bastionloze zijde raken.
• De "voetgangerregels" [van het basisspel] gelden niet voor veldkampen.

Niet toegestaan:
bastion of groene zijde aan bastion.



Toegestaan: groene zijde tegen groene zijde en bastion tegen stadsmuur

Niet toegestaan:
groene zijde of bastion tegen de zijde van een gebouw zonder stadsmuur.

Veldkampen bij de telling

Bij **iedere telling** worden de veldkampen gewaardeerd.

De kampen hebben zelf geen waarde, maar ze geven extra punten aan **de gebouwen in de richting van de pijl**.
Je telt in de pijlrichting het aantal gebouwen in **een ondoorbroken rechte lijn** en zonder rekening te houden met stadsmuren op deze lijn. Voor elke gebouw ontvang je **één extra punt.**

Opmerking: *startbronnen en pleinen [pagina 11] uit de eerste uitbreiding tellen als gebouwen.*

Veldkampen met **twee pijlen** worden in **beide richtingen geteld**.

Voorbeeld: Het veldkamp aan de linkerkant levert 5 punten op en het tegenover liggende – natuurlijk – nogmaals hetzelfde. Het veldkamp onderaan levert in totaal 2 punten op. In totaal worden hier 12 extra overwinningspunten gescoord.

Opmerkingen

• Stadsmuren met een bastion worden als stadsmuren zonder bastion gewaardeerd.

De Muren

Met de spelmodule "de muren" krijgen de spelers de mogelijkheid om de stadsmuur uit te breiden of bestaande gaten in de muur te sluiten. Hiervoor staan 12 houten muurdelen ter beschikking. Maar voordat een speler deze muurdelen kan bouwen, moet hij er eerst in slagen om de passende muurkaart te veroveren.

Spelmateriaal

- **8 speelkaarten** die een bepaald muursegment tonen.
- **12 houten muurdelen** die volgens de afbeeldingen op de kaarten in het eigen Alhambra worden gebouwd.

Spelvoorbereiding

Wanneer de geldkaarten van het basisspel tijdens de voorbereiding van het spel in vijf stapels worden verdeeld, worden telkens **2 muurkaarten in de tweede, derde, vierde en vijfde stapel** geschud. De houten muurdelen worden naast de bouwwerf klaargelegd.

Spelverloop

Hoe worden de muurdelen in het spel gebracht?

Als er tijdens het spel een muurkaart wordt open gelegd, dan wordt deze muurkaart open naast het speelbord gelegd. (Er kunnen meerdere muurkaarten open liggen.) De geldkaarten naast de bouwwerf worden opnieuw aangevuld tot 4 stuks. Vanaf nu is er tijdens een beurt een nieuwe mogelijkheid: **het oprichten van een muur.**

Deze mogelijkheid is een aanvulling op de drie andere mogelijkheden uit het basisspel: geld nemen, gebouwen kopen en bouwen en het eigen Alhambra verbouwen.

Een speler mag een willekeurige open muurkaart pakken. Hij bouwt de daarop afgebeelde muren met één respectievelijk twee houten muurdelen op een willekeurig eigen gebouw na. Het maakt hierbij niet uit of hij dat kaartje zojuist heeft gekocht of het kaartje zich in het Alhambra of in de reserve bevindt. Op de, op het gebouwenkaartje, afgedrukte muren mag niet worden gebouwd.

Deze nieuwe muren kunnen niet meer worden verwijderd. Zij horen, net als de afgedrukte muren, tot het gebouwkaartje.

Opmerkingen

- Muren mogen op elk geschikt kaartje in de eigen Alhambra worden opgericht, ook op de startbronnen..
- Bij een telling worden de muren net als de afgedrukte muren op de gebouwenkaartjes gewaardeerd.
- Ook na de bouw van een muur moet het Alhambra in overeenstemming met de basisregels zijn gebouwd.
- Bij het bouwen van een muur maakt het niet uit of deze op een kaartje met of zonder muur worden geplaatst, als er maar niet over de afgebeelde muren heen wordt gebouwd.
- Met de houten stadspoort *[pagina 12]* mag enkel over afgedrukte muren heen worden gebouwd.

De Dieven

"De dieven" zijn twaalf nieuwe speelkaartenwaarmee de spelers de mogelijkheid krijgen om geldkaarten te pakken uit de etalage, wanneer een andere speler aan de beurt is. Maar het is wel zo dat maar één kaart mag worden gepakt, het maakt niet uit welke waarde deze heeft. Daarna wordt de kaart uit het spel genomen.

Spelmateriaal

- **12 speelkaarten,** steeds 3 passende kaarten voor de vier kleuren van de geldsoorten. Elke kaart toont een dief en de geldsoort, die hij kan stelen.

Spelvoorbereiding

De dievenkaarten worden geschud en blind onder alle spelers verdeeld:
bij **2 en 3 spelers** krijgt iedere speler **4 dieven**,
bij **4 spelers** krijgt iedere speler **3 dieven** en
bij **5 en 6 spelers** krijgt iedere speler **2 dieven.**

Dieven die niet zijn verdeeld, worden uit het spel genomen.

Spelverloop

Hoe worden de dieven ingezet?

Steeds wanneer een beurt volledig is beëindigd, mag een speler de normale speelvolgorde onderbreken en middels een extra actie zijn dief inzetten – om een geldkaart van de afgebeelde munteenheid van de open liggende kaarten te pakken. De uitgespeelde dief wordt daarna uit het spel genomen.

Enige uitzondering: *Vóór de eigen speelbeurt mag een speler geen dief inzetten.*

Opmerkingen

- Een speler mag meerdere dieven tegelijkertijd uitspelen. Na elke dief worden de openliggende geldkaarten opnieuw aangevuld tot 4.
- Een speler mag met elke uitgespeelde dief maar één geldkaart nemen. Het is niet toegestaan om meerdere geldkaarten met een totale waarde tot 5 te nemen.
- Indien meerdere spelers tegelijk een bepaalde geldkaart willen nemen dan krijgt de speler voorrang die in de spelersvolgorde als eerste aan beurt is. *(De speler die normaal gesproken aan de beurt zou zijn is de eerste speler, de speler die zojuist zijn beurt heeft beëindigd is de laatste speler in deze volgorde. Maar let op – de speler die aan de beurt is mag geen dief uitspelen.)*
- Indien een speler de vizier wil spelen [pagina 8], en een andere speler de dief, dan is alleen de spelersvolgorde (zoals hierboven is beschreven) beslissend. Het is wel toegestaan om eerst een dief en vervolgens de vizier te spelen. *(Maar let op – de speler die aan de beurt is mag alleen de vizier spelen.)*

Het Wisselgeld

De module "Het wisselgeld" brengt kleingeld in het spel. Betaalt een speler teveel bij de aankoop van een gebouw, dan krijgt hij geldmunten terug. Met deze munten kan de speler, net als met de geldkaarten, gebouwen kopen. Zij zorgen ervoor dat gepast betalen voor gebouwen in de loop van het spel eenvoudiger wordt.

Spelmateriaal

- **24 munten** ter waarde van 1 in de vier geldsoorten
- **1 stoffen buidel**

Spelvoorbereiding

De munten gaan in de buidel en deze wordt goed bereikbaar voor iedere speler klaargelegd.

Spelverloop

Wie krijgt er wisselgeld?

Als een speler bij de aankoop van een gebouw teveel betaalt, kan hij aanspraak maken op wisselgeld. Voor elke twee teveel betaalde geldeenheden mag de speler één munt uit de buidel nemen.

Voorbeeld: Een speler betaalt voor het paarse gebouw 17 blauwe geldeenheden, terwijl deze maar 10 blauwe geldeenheden kost. De speler heeft 7 blauwe geldeenheden te veel betaald. Hij mag 3 munten uit de buidel nemen.

De munten worden open voor de speler op tafel gelegd. De munten hebben de waarde 1 en worden net als geldkaarten ingezet. Wanneer een speler met munten betaalt, gaan deze terug in de buidel.

Opmerkingen

- Het kan gebeuren dat in de loop van het spel de buidel leeg is. In dit geval wordt er geen wisselgeld teruggegeven.
- Het is toegestaan om bewust te veel te betalen om meer munten te verkrijgen.
- Ook wanneer iemand bij de veiling van de personagekaarten *[pagina 14]* of bij de aankoop van veldkampen *[pagina 15]* te veel betaalt, ontvangt hij wisselgeld.
- Ook wanneer er met diamanten [pagina 13] te veel wordt betaald krijgt men wisselgeld.
- De spelers krijgen ook wisselgeld als ze te veel betalen met een wisselcertificaat [pagina 31].
- Wanneer aan het einde van het spel de resterende gebouwen van de bouwwerf worden verdeeld onder de spelers die het meeste geld bezitten van een bepaalde geldsoort, tellen de munten eveneens mee.

De Vliegende Handelaar

Met de module "De vliegende handelaar" nemen bewoners intrek in de gebouwen van het paleis. Deze bewoners leveren extra punten op bij de waardering. Hierbij moet het handelaarsfiche slim worden geplaatst, want telkens als een handelaar moet wijken voor een gebouw, mag een bewoner met dezelfde kleur zijn intrek nemen.

Spelmateriaal

- **42 bewoners van hout,** steeds 7 bewoners in de 6 gebouwenkleuren
- **6 ronde handelaarsfiches**

Spelvoorbereiding

Voordat de gebouwen op de bouwwerf worden gelegd, ontvangt iedere speler een handelaarsfiche en één bewoner van elke kleur. Van deze bewoners kiest de speler verdekt drie figuren, die hij vervolgens op zijn handelaarsfiche plaatst. De overige bewoners vormen de algemene voorraad en worden naast de bouwwerf klaargelegd. Iedere speler plaatst zijn handelaarsfiche met de drie gekozen bewoners aan een willekeurige zijde van zijn startbron.

Spelverloop

Hoe komen de bewoners de gebouwen binnen?

Wordt er een gebouw op de plaats van een handelaarsfiche gebouwd (nieuwbouw of verbouwing), dan wordt het handelaarsfiche even opzij gelegd. Als de kleur van het gebouw overeenkomt met de kleur van één van de bewoners op de handelaarsfiche, dan mag de speler deze bewoner op het gebouwenkaartje plaatsen.

Vervolgens kiest de speler een nieuwe bewoner uit de algemene voorraad en plaatst deze bewoner op zijn handelaarsfiche. Wanneer de algemene voorraad leeg is, kan geen nieuwe bewoner meer worden geplaatst.

Mocht de kleur van het gebouw niet overeenkomen met de kleur van één van de bewoners op de handelaarsfiche, dan mag de speler een bewoner uit de algemene voorraad ruilen tegen één van de bewoners op zijn handelaarsfiche.

In de beide gevallen wordt het handelaarsfiche helemaal aan het einde van de beurt (na het bouwen) opnieuw naast een willekeurig gebouw op een vrije plaats in het eigen Alhambra gelegd.

De bewoners in de waardering

Alle bewoners op de gebouwen worden gewaardeerd. Daarbij wordt uitgegaan van series in verschillende kleuren:

Een serie bestaat uit:

- 1 kleur = 1 punt
- 2 kleuren = 3 punten
- 3 kleuren = 6 punten
- 4 kleuren = 10 punten
- 5 kleuren = 15 punten
- alle 6 kleuren = 21 punten

Voorbeeld: Een speler heeft in zijn gebouwen in totaal 3 rode, 2 witte, 2 groene en 1 blauwe bewoner. Hij heeft dus drie series, die hem als volgt punten opleveren: De serie "rood-wit-groen-blauw" met 4 verschillende bewoners levert hem 10 punten op. De serie "rood-wit-groen" met 3 verschillende bewoners levert hem 6 punten op en "rood" levert hem als alleenstaande bewoner nog 1 punt op. In totaal ontvangt de speler 17 punten.

Opmerkingen

- Op het handelaarsfiche mogen meerdere bewoners van dezelfde kleur staan, maar slechts één van deze bewoners mag intrek nemen in een gebouw.
- Op de plaats met het handelaarsfiche mag ook een gebouw worden gebouwd wanneer de bewoner- en de kleur van het gebouw niet overeenstemmen. In dat geval neemt geen bewoner intrek in het gebouw.
- Wanneer een gebouw met een bewoner wordt afgebroken, gaat de bewoner terug naar de algemene voorraad.
- Bij het plaatsen van de handelaarsfiche geldt slechts één bouwregel van het basisspel: er mag niet om een hoek worden gebouwd.
- Bewoners mogen niet op pleinen worden geplaatst. *[pagina 11]*.

De Schatkamer

De vijand nadert! "De schatkamer" van de kalief moet leeg worden gemaakt en de schatten in veiligheid gebracht. Schat-kisten worden in gelijkgekleurde gebouwen geplaatst en leveren bij de telling extra punten op.

Spelmateriaal

- **42 schatkisten**, 5x blauw/rood, 7x bruin/wit, 9x groen/paars
- **1 schatkamer** met 3 ruimtes
- **1 buidel**

Spelvoorbereiding

De schatkamer wordt op het speelveld gelegd. Alle 42 schatkisten worden in de stoffen buidel gestopt. Er worden telkens 4 kisten uit de zak getrokken en in de 3 ruimtes van de schatkamer gelegd.

Spelverloop

Hoe krijgt men de schatkisten?

Met deze uitbreiding krijgt men een nieuwe beurtmogelijkheid: **schatkisten kopen**.
Dit is een aanvulling op de drie mogelijkheden uit het basisspel: geld nemen – gebouwen kopen en bouwen – de eigen Alhambra verbouwen.

Bij deze actie neemt men de vier schatkisten uit een willekeurige ruimte van de schatkamer. De prijs hiervoor is **minimaal 8**, te betalen in een willekeurige combinatie van munteenheden.

Let op: *wanneer je gepast betaald voor de schatkisten, krijg je* ***geen extra beurt.***

Voorbeeld: De speler, die aan de beurt is, wil schatkisten kopen. Hij betaalt 3 dukaten, 3 dinar en 4 dirham. Hij neemt 4 schatkisten uit een willekeurige ruimte van de schatkamer. Hij ontvangt geen wisselgeld.

Waar gaan de schatkisten?

De schatkisten moeten, in de beurt waarin ze gekocht zijn, op een **gebouw met dezelfde kleur** geplaatst worden. Op elk gebouw is slechts plaats voor 1 schatkist. Op gebouwen die in dezelfde beurt zijn gekocht is ook plaats voor een schatkist, maar **niet op gebouwen die in de reserve** liggen.

Kan de speler niet alle schatkisten plaatsen op zijn eigen gebouwen, dan geeft hij de overgebleven kisten naar de spelers links, die deze mag plaatsen.

Blijven er nog steeds kisten over, dan worden deze ook weer doorgegeven. Kisten, waarvoor **niemand plaats** heeft, gaan **terug in de buidel**.

Om de lege ruimte van de schatkamer te vullen worden opnieuw 4 kisten getrokken. Zijn er op dit moment **onvoldoende kisten voorhanden**, dan blijft deze ruimte **leeg**. De schatkamer wordt vanaf nu niet meer aangevuld.

Schatkisten bij de tellingen

De **kleur** van de kisten speelt **geen rol bij een telling**. Enkel het aantal kisten is bepalend voor het aantal punten dan men krijgt.

Degene met de meeste kisten krijgt de punten voor de 1e plaats. De spelers die als tweede en derde de meeste kisten hebben, krijgen de punten voor de 2e respectievelijk 3e plaats. Een gelijkstand wordt net als bij de waardering van gebouwen afgehandeld.
De puntenverdeling is afgedrukt op het speelveld van de schatkamer.

Opmerkingen

- In het twee-speler-spel worden schatkisten, die niet geplaatst kunnen worden, altijd eerst aan Dirk *(onze virtuele speler)* aangeboden, die deze op passende gebouwen plaatst. Daarna worden eventueel overgebleven kisten doorgegeven.
- Wanneer een gebouw met een schatkist wordt afgebroken, gaat de schatkist terug in de buidel.
- Schatkisten mogen niet op pleinen geplaatst worden *[pagina 11]*.

De Bouwmeesters

Met "bouwmeesterkaarten" wordt het verbouwen van je Alhambra eenvoudiger. Dat is niet alleen gunstig in het basisspel, maar ook samen met o.a. de modulen "de bouwhutten", "de bazaren" of "de vliegende handelaar" biedt dit aantrekkelijke speelbeurt-combinaties. En omdat ze tevens als geld inzetbaar zijn de mogelijkheden nog groter!

Spelmateriaal

- **16 bouwmeester-kaarten,** steeds 4 geldkaarten in de verschillende munteenheden met een extra functie.

Spelvoorbereiding

De bouwmeesterkaarten worden geschud. Iedere speler krijgt ongezien 2 kaarten en neemt deze op hand. Daarna krijgen alle spelers hun startgeld.

Wanneer de geldkaarten uit het basisspel in vijf stapels verdeeld worden, worden door de **3e stapel** en de **5e stapel** steeds **3 bouwmeesterkaarten** geschud. Bij **6 spelers** komt in de **5e stapel** slechts **1 bouwmeesterkaart**.

Doen er minder dan 5 spelers mee, dan gaan de overgebleven bouwmeesterkaarten uit het spel.

Spelverloop

Hoe krijgt men bouwmeesterkaarten?

Bouwmeesterkaarten verkrijgt men op dezelfde wijze als geldkaarten.

Hoe worden bouwmeesterkaarten ingezet?

De bouwmeesterkaarten hebben **twee verschillende functies:**

Geldfunctie

In de eerste plaats is elke bouwmeesterkaart een normale geldkaart met een waarde van "3" *(in een van de verschillende munteenheden)*. In principe zijn dezelfde regels als voor het geld van toepassing *(bijv. meerdere kaarten tot een som van 5 nemen)*.

Bouwfunctie

De bouwmeesterkaart kan in plaats van geld ook worden gebruikt om aan het einde van een beurt (na het eventueel aanleggen van zojuist gekochte gebouwen) **een extra verbouwbeurt** te krijgen. Per beurt mag er slechts 1 bouwmeesterkaart worden gebruikt om te verbouwen.

Ongeacht de gebruikte functie gaan de bouwmeesterkaarten, in tegenstelling tot de geldkaarten, na gebruik uit het spel.

Voorbeeld: een speler heeft twee bouwmeesterkaarten (in guldens) en een andere kaart (9 gulden) op hand. Hij kan nu het paarse gebouw kopen of hij bewaart zijn bouwmeesterkaart voor later.

Opmerkingen

- De bouwmeester *[een personagekaart van pagina 14]* mag samen met 1 bouwmeesterkaart aan het einde van een beurt worden ingezet..

De Aanvallers

Het Alhambra is in gevaar! "Aanvallers" liggen op de loer. En wat zelfs nog erger is: wanneer muren ont breken en gebouwen dus onbeschermd zijn, kan dit leiden tot verlies van punten!

Spelmateriaal

- **4 aanvalskaarten,** om aan te geven uit welke richting de aanvallers komen.
- **6 verkennerskaarten,** om vooraf informatie in te winnen over de aanval.

Spelvoorbereiding

De aanvalskaarten worden geschud en als gedekte stapel klaargelegd. De verkennerskaarten worden ook geschud en de **twee bovenste** kaarten worden opengedraaid.

Spelverloop

Aanvalskaarten

Een aanvalskaart geeft aan vanuit welke richting het Alhambra aangevallen wordt. Onbeschermde gebouwenkaartjes *(aan de rand en zonder muur)* leiden tot verlies van punten bij de getroffen speler. Onderaan de aanvalskaart is af te lezen hoeveel punten bij elke telling per open gebouwenzijde worden afgetrokken.

De aanval vindt plaats

Direct na een telling wordt de bovenste aanvalskaart opengedraaid om te bepalen uit welke richting wordt aangevallen. Het Alhambra van elke speler wordt vergeleken met deze aanvalsrichting. Hierbij wordt uitgegaan, dat de gebouwenkaartjes van een speler naar het noorden wijzen *(alle daken geven het noorden aan)*.

Aanval na de 1e telling

Voor elke **open zijde** *(aan de rand zonder muur)* van een gebouwenkaartje *(ook de startbron!)* in de aanvalsrichting wordt bij de speler 1 punt afgetrokken *(spelers kunnen niet onder de nul eindigen)*.

Aanval na de 2e telling

Voor elke open zijde worden nu 2 punten afgetrokken.

Aanval na de 3e telling

Voor elke open zijde in de aangegeven aanvalsrichting worden 3 punten afgetrokken. Voor elke open zijde in een naburige windrichting wordt nogmaals 1 extra punt afgetrokken.

Voorbeeld: De aanval na de 1e telling treft in totaal 3 open zijden van dit Alhambra. Hiervoor krijgt de speler 3 punten aftrek. Na de 3e telling worden ook de naburige windrichtingen van de aanvalsrichting getroffen. Er worden 12 punten afgetrokken.

De verkennerskaarten

Degene die een gebouw koopt - gelijk aan een open verkennerkaart - en daarbij gepast betaald, krijgt de verkenner en mag daarmee de bovenste aanvalskaart van de stapel bekijken.

Daarna wordt de aanvalskaart weer teruggelegd. De gebruikte verkennerkaart gaat uit het spel.

Na de 1e en 2e telling worden steeds 2 nieuwe verkennerkaarten omgedraaid. Kaarten die er eventueel nog liggen, gaan uit het spel.

Opmerking

Met de Vizier *[pagina 8]* en "De rijke beschermheer" *[pagina 14]*, wordt gepast betaald en kan dus ook de verkenner worden genomen.

Variant met open aanvalskaarten

De actuele aanvalskaart ligt open. De verkennerskaarten vervallen.

De Bazaars

Het Alhambra wordt uitgebreid met een nieuw soort bouwdelen: "de bazaars". Wanneer deze op een gunstige plaats worden gebouwd kunnen gebouwen eromheen met een overeenkomende kleur tot 24 punten opleveren bij de eindtelling.

Spelmateriaal

• **8 gebouwenkaartjes** met daarop verschillende bazaars. Elke bazaar toont een munteenheid en 3 gebouwenkleuren.

Spelvoorbereiding

De bazaars gaan samen met de gebouwenkaartjes in de tegeltoren.

Spelverloop

Wordt bij het aanvullen van de bouwwerf een bazaar getrokken, dan wordt deze open naast de bouwwerf gelegd. De bouwwerf wordt gewoon aangevuld tot er 4 gebouwen liggen.

De bazaar wordt net als een gebouwenkaartje gekocht. De munt op het kaartje geeft aan met **welke munteenheid** betaald moet worden.

De prijs is **gelijk aan het gebouwenkaartje**, dat op de bouwwerf bij deze munteenheid ligt. Een bazaar kan alleen met een **gepast bedrag** betaald worden. Daarna is de speler **nogmaals aan de beurt**.

Voor het bouwen en verbouwen van bazaars gelden dezelfde regels uit het basisspel als voor gebouwen.

Deze bazaar kost 4 gulden.

Waardering van de bazaars

Bazaars leveren alleen **bij de laatste telling** punten op. Om te bepalen hoeveel punten een bazaar oplevert, wordt gekeken hoeveel gebouwen eromheen (maximaal 8) met de kleur overeenkomen met de bazaar.

Ook **diagonaal aangrenzende gebouwen** worden hierbij vergeleken. De gebouwen worden vergeleken met de kleuren, die op de bazaar zijn afgebeeld.

Het **aantal gebouwen van een overeenkomende kleur** rond een bazaar wordt met het **aantal overeenkomende kleuren vermenigvuldigd**.

De uitkomst hiervan is het aantal punten, dat een speler voor deze bazaar krijgt.

Voorbeeld:

Rondom deze bazaar liggen 6 gebouwen, 2 plaatsen zijn leeg. Hiervan hebben 4 gebouwen een overeenkomende kleur met de bazaar. Alle 3 de kleuren zijn in een gebouw rondom de bazaar te vinden. Dit levert op: 4 gebouwen x 3 kleuren = 12 punten.

Zou het paarse gebouw in het voorbeeld ontbreken, dan levert het aanzienlijk minder punten op: 3 gebouwen x 2 kleuren = 6 punten.

Opmerking

- Een gebouw kan bij een gunstige ligging ook voor meerdere bazaars tellen.
- Muren hebben geen invloed op de waardering van bazaars.
- Bazaars en pleinen leveren elkaar geen punten op bij een telling. *[pagina 11]*.
- Er kunnen **meerdere bazaars** naast de bouwwerf aangeboden worden.
- Is er geen gebouw in de werf aanwezig om de prijs te bepalen *(omdat is zojuist is gekocht)*, dan **kan** de betreffende bazaar op dit moment **niet gekocht worden**.
- Aan het einde van het spel worden onverkochte bazaars **niet** verdeeld onder de spelers.
- Met de "vizier"*[pagina 8]* en "De rijke beschermheer" *[een personagekaart van pagina 14]* mogen bazaars worden gekocht.
- Wanneer de "vliegende handelaar" *[pagina 19]* moet wijken voor een bazaar, worden er geen bewoners op de bazaar geplaatst. Er mag wel een bewoner, zoals gebruikelijk, worden geruild.

De Nieuwe Waarderingskaarten

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

Spelmateriaal

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

1e telling *2e telling* *3e telling*

Spelvoorbereiding

Schud de 18 waarderingskaarten en trek 3 kaarten. Leg deze kaarten van boven naar beneden in de drie uitsparingen van het puntenbord. De overgebleven kaarten gaan uit het spel.

Opmerking: *De twee waarderingskaarten uit het basisspel worden op de gebruikelijke manier toegevoegd en activeren de overeenkomstige score als ze worden getrokken.*

Een telling met de nieuwe waarderingskaarten

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

Opmerking: *De puntenverdeling op de waarderingskaarten en de tabel op het reserveveld worden in principe niet gebruikt.*

Overzichtskaarten

Op de overzichtskaarten is op de voor- en achterzijde een overzicht van alle beschikbare gebouwen uit het basisspel te vinden. Het ene overzicht is gesorteerd naar muren en het andere naar prijs.

Overzichtskaart voor de spelmodule:

De Macht Van De Sultan

De kaarten tonen alle 54 gebouwenkaartjes gesorteerd naar vorm van muren.

De 6 kleuren geven de 6 gebouwensoorten aan.

De cijfers in de vakken geven de prijs aan.

Voorbeeld: Kamer 9 met een muur aan de onderzijde.

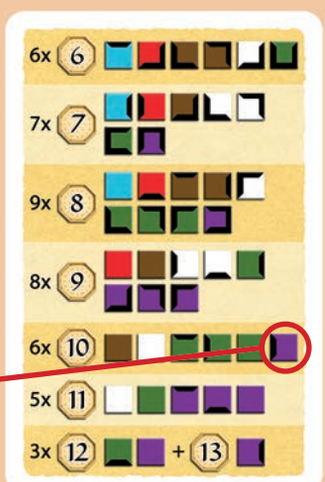
Overzichtskaart voor de spelmodule:

De Kunst Van De Metselaars

De kaarten tonen 44 gebouwenkaartjes met een prijs van 6 of hoger, gesorteerd naar prijs.

De 6 kleuren geven de 6 gebouwensoorten aan.

Elk vak geeft tevens de positie van de muren aan.



Voorbeeld: Toren 10 met een muur aan de linkerzijde.

De Macht Van De Sultan

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

Spelmateriaal

- **8 sultankaarten**
- **8 markeerstenen**
- **6 extra tegels** met daarop de symbolen van de 6 gebouwensoorten
- **6 overview cards***

Spelvoorbereiding

Nadat de geldkaarten uit het basisspel over vijf stapels zijn verdeeld, worden 3 sultankaarten in de 1e, 2 kaarten in de 2e en 3 kaarten door de 3e stapel geschud. Leg de markeerstenen en de dobbelsteen naast de bouwwerf. Iedere speler ontvangt een overzichtskaart.

Spelverloop

Er wordt een sultankaart gedraaid

Elke opengedraaide sultankaart komt naast de bouwwerf te liggen *(Er kunnen daar meerdere kaarten liggen)*.

Dan legt een speler een extra tegel bloot en markeert het gebouw bovenaan de extra tegel met een steen op de kaart. Daarna wordt de extra tegel weer tussen de anderen gemixt. De geldkaarten naast de bouwwerf worden verder aangevuld tot 4 stuks.

Openliggende sultankaarten worden op dezelfde wijze gekocht als gebouwen (actie "Gebouwenkaartjes kopen"). De prijs voor een sultankaart is altijd 7. De munteenheid is op de kaart aangegeven. Als een speler gepast betaald, is hij nog eens aan de beurt. De koper legt de kaart met de markeersteen voor zich neer.

Wanneer de gemarkeerde gebouwensoort hem niet bevalt, verwijdert hij de markeersteen en legt een andere extra tegel bloot. Nu moet hij één van de twee gebouwen markeren die op de extra tegel staan.

Daarna wordt de extra tegel weer tussen de anderen gemixt.

Voorbeeld: Als een speler het arcade-symbool trekt, markeert hij deze of de kamers op de sultankaart.

Wanneer gebruik je een sultankaart?

Wordt een gebouwenkaartje getrokken bij het aanvullen van de bouwwerf (tijdens of aan het einde van het spel), dan mag een speler met een sultankaart met een markeersteen op de betreffende gebouwensoort, deze kosteloos nemen. Hij moet deze direct in zijn Alhambra plaatsen of in zijn reserve leggen. De ingezette sultankaart gaat uit het spel. Willen meerdere spelers op hetzelfde moment een sultankaart gebruiken, dan gaat de speler voor, die als eerste speler in de speelvolgorde aan beurt zou komen.

Belangrijk: *Houd in de gaten, dat aan het einde van een beurt altijd eerst de geldkaarten worden aangevuld (gevolgd door een eventuele waardering). Daarna worden de tegels op de bouwwerf pas aangevuld.*

Wil geen van de spelers met een geschikte sultankaart het gebouw hebben, dan komt het op de bouwwerf te liggen. Vervolgens wordt de bouwwerf verder aangevuld.

Spel met twee spelers:

- Dirk ontvangt na de 1e en 2e waardering gebouwenkaartjes. Deze kunnen niet met een sultankaart worden genomen.
- Het is toegestaan een met een sultankaart verkregen gebouw aan Dirk te schenken.

Opmerkingen:

- Direct na de actie "Macht van de sultan" komt eventueel de actie "Gunst van de vizier" *[pagina 8]*.
- Met een vizier kan men geen sultankaart kopen *[pagina 8]*.
- Met wisselkantoren *[pagina 9]*, diamanten *[pagina 13]* en munten *[pagina 18]* kan men ook een sultankaart kopen.
- Het nieuwe gebouw dat met "De danseres" *[personagekaart – pagina 14]* uit de zak wordt getrokken, kan men ook nemen met een sultankaart.

**** [Zie pagina 24 "Nieuwe waarderingskaarten", Overzichtskaart voor de spelmodule: De Macht Van De Sultan]***

De Karavanserai

"De karavanserai" is een bijzondere geldkaart. De waarde van deze kaart stijgt langzaam en kan op elk moment worden gebruikt. Maar om deze kaart te krijgen moet men beschikken over verschillende gebouwensoorten in het Alhambra.

Spelmateriaal

- **8 karavanserai-kaarten**
- **8 markeenstenen**

Spelvoorbereiding

Leg de 8 karavanserai-kaarten en de markeerstenen klaar.

Spelverloop

Kopen van een karavanserai

Een karavanserai-kaart wordt op dezelfde wijze gekocht als gebouwen *(actie "Gebouwenkaartjes kopen")*. Iedere speler kan maximaal 2 kaarten kopen.

De kosten van een kaart wordt bepaald door het aantal verschillende gebouwensoorten, dat een speler in zijn Alhambra heeft gebouwd (gebouwen in de reserve tellen niet mee). De kaart kost 8 als de speler 4 gebouwensoorten heeft, maar zijn alle soorten aanwezig, dan kost deze kaart slechts 2. Dit bedrag moet in één munteenheid naar keuze betaald worden. Als een speler gepast betaald, is hij nog eens aan de beurt.

Om een karavanserai-kaart te kopen moet een speler op dat moment minstens 4 gebouwensoorten in zijn Alhambra hebben, voor de tweede kaart zijn 5 gebouwensoorten nodig *(kijk hierbij alleen naar de 6 gebouwensoorten uit het basisspel)*.

Koopt een speler een karavanserai, dan kiest hij er een uit, legt deze voor zich en plaatst een markeersteen op veld "0".

Een karavanserai-kaart gebruiken

Heeft een speler één of twee karavanserai-kaarten in zijn bezit, dan schuift hij aan het begin van zijn beurt één markeersteen een veld verder.

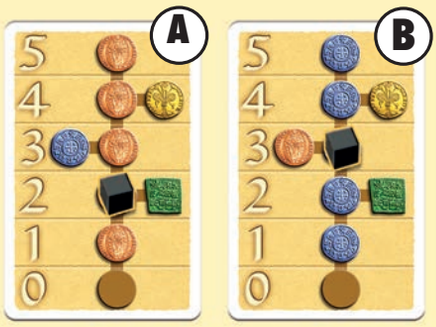
De markeersteen kan enkel omhoog, naar links of naar rechts worden verplaatst, dus nooit omlaag. Het is toegestaan de steen niet te verplaatsen.

De positie van de markeersteen geeft recht op een bepaalde hoeveelheid geld in de aangegeven munteenheid. Het volledige bedrag wordt als een geldkaart van deze munteenheid bij het betalen gebruikt. Gebruikt de speler (een deel van) dit geld, dan gaat de markeersteen op deze karavanserai terug naar het veld "0". Aan het begin van de volgende ronde kan de steen weer omhoog.

De pijlen in de afbeelding geven aan in welke richting de markeersteen kan verplaatsen.

startpositie van de markeersteen

Bezit een speler 2 karavanserai-kaarten, dan mag hij toch maximaal één markeersteen doorschuiven.



Dit voorbeeld laat de flexibiliteit van de karavanserai zien: Laat de speler de markeerstenen staan, dan beschikt over 2 dukaten en 3 dinar. Verplaatst de steen op kaart A, dan beschikt hij over 2 dirham of 3 dukaten. Verplaatst de steen op kaart B, dan beschikt hij over 3 dukaten of 4 dinar.

Opmerkingen:

- Met een vizier kan men geen karavanserai-kaart kopen. *[pagina 8]*.
- Is een speler, buiten de normaal speelvolgorde, aan de beurt vanwege de Gunst van de Vizier *[pagina 8]* of de Macht van de Sultan *[pagina 25],* dan mag hij de markeersteen op zijn karavanserai niet doorschuiven.
- "De bedelaar" *[personagekaart – pagina 14]*: karavanserai-kaarten tellen niet bij de geldkaarten, die een speler op hand heeft.
- Bij de verdeling van de gebouwenkaartjes aan het einde van het spel aan de spelers met de meeste geld van een bepaalde munteenheid, telt het actuele bedrag van elke karavanserai ook mee.

De Kunst Van De Metselaars

Met de "De kunst van de metselaars" komen cultuurtegels in het spel. Deze ontvangt men voor meerdere gebouwen met dezelfde prijs en zijn een nieuwe manier om punten te verdienen.

Spelmateriaal

- **20 zeshoekige cultuurtegels**
- **20 markeerstenen**
- **10 aanlegstroken**
- **overzichtskaarten***

Spelvoorbereiding

Sorteer de cultuurtegels naar waarde en leg ze gedekt (bruine zijde omhoog) neer in gedekte stapels. Leg de markeerstenen en aanlegstroken klaar. Iedere speler ontvangt een overzichtskaart.

Spelverloop

Cultuurtegels krijgen en markeren

Heeft een speler, aan het einde van zijn beurt, twee of meer gebouwen met dezelfde prijs in zijn Alhambra en/of reserve, dan mag hij, mits hij deze nog niet bezit, één cultuurtegel met dezelfde prijs en een aanlegstrook pakken. Betreft deze regel meerdere prijzen, dan mag de speler ook de andere betreffende tegel nemen.

(Bezit men reeds een aanlegstrook met nog lege plaatsen, dan gebruikt men deze eerst, alvorens een nieuwe te pakken).

Elke nieuwe cultuurtegel wordt open met de waarde "0" tegen de edelsteen aan de aanlegstrook gelegd. Vervolgens markeert de speler het aantal gebouwen met dezelfde prijs in zijn Alhambra en reserve door de markeersteen te plaatsen op de betreffende cultuurtegel.

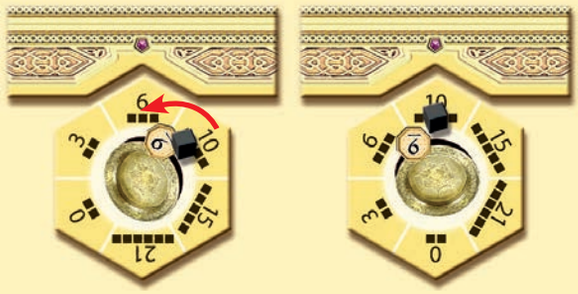
Aantal gebouwen aanpassen

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

Cultuurtegels ontwikkelen

Bezit een speler minstens één cultuurtegel dan heeft hij een extra beurtmogelijkheid: **cultuurtegels ontwikkelen.**

Met deze actie worden alle cultuurtegels in het bezit van de speler één veld, volgens de wijzers van de klok, verder gedraaid. Tegels waarvan het deel met de markeersteen naar de edelsteen wijst, worden niet verder gedraaid.



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

Waardering

Bij elke waardering ontvangen de spelers punten voor hun cultuurtegels.

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

Spel met twee spelers:

Dirk ontvangt geen cultuurtegels.

Opmerkingen:

- Alleen gebouwen uit het basisspel worden geteld.
- Iedere speler kan slechts één cultuurtegel van elke soort bezitten.
- Na het verkrijgen van gebouwenkaartjes buiten de speelvolgorde *[‚Vizier' en ‚Sultan', (pagina 8 en pagina 25]*, krijgt een speler ook cultuurtegels en past de positie van zijn markeerstenen aan.
- Een cultuurtegel kan slechts tot het hoogste getal op de tegel worden ontwikkeld. Spelers krijgen nooit meer punten, dan op de tegel is weergegeven.
- Gebouwen met een prijs van „12" of „13" gelden als gebouwen met dezelfde prijs.

**** [Zie pagina 24 "Nieuwe waarderingskaarten", Overzichtskaart voor de spelmodule: De Kunst Van De Metselaars]***

De valkeniers

Met de module "De valkeniers" kan men zijn Alhambra verder uitbreiden. Op het snijpunt van vier gebouwen kunnen valken worden geplaatst, die punten opleveren.

Spelmateriaal

Voorkant van de 3 soorten valken

• **15 valken,** 5 tegels in de kleuren zwart, bruin en wit

Op de achterkant staan naast de kleur van de valk steeds gebouwkleuren

• **6 overzichtskaarten**

Spelvoorbereiding

Sorteer de 15 valktegels naar kleur van de valk en leg deze met de achterkant zichtbaar naast de bouwwerf. Iedere speler ontvangt een overzichtskaart.

Spelverloop

De speler die aan de beurt heeft een nieuwe actiemogelijkheid: **Valken kopen en plaatsen**

Deze actie kan enkel als enige actie in een beurt worden gekozen! Het is niet mogelijk deze als een bonusactie uit te voeren na gepast betaald te hebben.

Elke valk kost 1 geldkaart, ongeacht de soort valuta en de waarde.

Een speler mag in zijn beurt meerdere valken kopen, mits hij deze kan plaatsen.

Elke valk wordt met de voorkant zichtbaar op een snijpunt van 4 gebouwentegels in het Alhambra van de speler gelegd. Daarbij geldt als voorwaarde, dat de twee gebouwenkleuren op de achterkant van de tegel beschikbaar zijn op dit snijpunt.

Voorbeeld: Om een valk op dit snijpunt te leggen, moeten op de achterkant 2 van deze kleuren staan: paars, groen of wit. De valk kan dus geplaatst worden.

Dit is enkel mogelijk op gebouwen uit het basisspel. Op elk snijpunt kan maximaal 1 valk geplaatst worden.

Valken mogen ook op starttegels worden gelegd, echter deze tegel heeft geen kleur. Valken kunnen niet worden verbouwd of in de reserve worden gelegd. Als het snijpunt met 4 tegels wordt verbouwd waarop een valk ligt, dan gaat deze terug naar de voorraad. De valk kan dan opnieuw worden gekocht door een speler.

Waardering van de valken

De valken leveren hun eigenaar bij elke waardering punten op. Hoe meer valken een speler heeft, hoe meer punten hij krijgt.

De valken worden per kleur gewaardeerd. Voor elke afzonderlijke kleur krijgt de eigenaar van de valken punten:

1 valk.....2 punten

2 valken van een kleur.....6 punten

3 valken van een kleur.....12 punten

4 valken van een kleur.....20 punten

5 (alle) valken van een kleur.....30 punten

Opmerkingen:

• Valken kunnen met diamanten *[pagina 13]* en bouwmeester-kaarten *[pagina 21]* worden gekocht.

DE WACHTTORENS

Met de module "De wachttorens" krijgen de spelers nieuwe mogelijkheden om muren te bouwen en ze nog langer te maken. Er zijn extra punten te krijgen voor een poort in de langste muur.

Spelmateriaal

- **18 wachttorens,**
  in 6 kleuren,
  3 tegels per kleur

Spelvoorbereiding

Sorteer de wachttorentegels naar kleur en leg ze naast de bouwwerf.

Spelverloop

Een wachttoren kopen en bouwen

Na het kopen van een gebouwentegel – hierbij worden enkel gebouwen uit het basisspel bedoeld – mag de speler een wachttoren van dezelfde kleur kopen.

Let op! *Er zijn slechts 3 wachttorens per kleur.*

Beide tegels moeten worden betaald met de valuta die is aangegeven door bouwwerf. Het kopen van een wachttoren verhoogt de prijs van een gebouw:

- voor de 1e waardering: met **6**
- tussen de 1e en 2e waardering: met **4**
- tussen de 2e en 3e waardering: met **2**

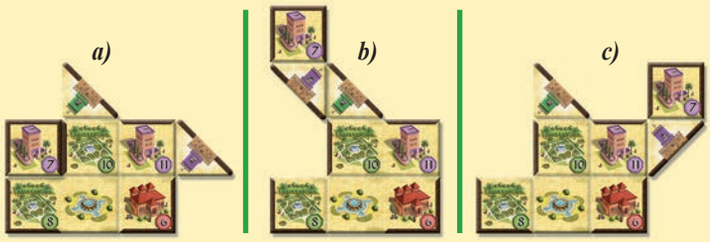
Als dit bedrag gepast is betaald, is de speler nogmaals aan de beurt.

Gekochte wachttoren- en gebouwentegels worden in een volgorde naar keuze aan het einde van de beurt in het Alhambra geplaatst, waarbij minstens een korte zijde van elke wachttoren aan een gebouw met dezelfde kleur moet liggen. Dit hoeft niet de zojuist gekochte tegel te zijn.

Wachttorens hebben geen vaste richting en kunnen naar eigen inzicht worden gedraaid.

Wachttorens kunnen niet worden verbouwd of in de reserve worden gelegd. Een tegel die grenst aan een wachttoren kan enkel worden verbouwd als de wachttorentegel na het verbouwen nog steeds grenst aan een gebouw met dezelfde kleur.

3 voorbeelden van het correct bouwen van een poort volgens de regels: de toren en de poort moeten allebei worden gebouwd.



Aanvullende bouwregels voor wachttorens

Aan de lange zijde van een wachttoren mag niets komen te liggen.

Als aanvulling op de voetgangersregels geldt, dat men ook over de wachttorentegel mag.

Natuurlijk blijven de bouwregels van kracht:

Open zijden mogen niet naast een muur worden gelegd.

Er mogen geen gaten ontstaan.

Punten voor muren

De wachttorens hebben één buitenkant met een buitenmuur en deze telt bij de waardering voor de langste samenhangende buitenmuur als 1 punt. Daarnaast levert elke wachttoren in de langste samenhangende buitenmuur 2 extra punten op. Als een speler meerdere samenhangende buitenmuren met dezelfde grootte heeft, moet hij er daarvan één kiezen om te waarderen.

Voorbeeld: In het voorbeeld hierboven:
a) 4 punten, omdat beide wachttorens geen onderdeel zijn van de langste muur
b) 11 punten (7 voor muren + 4 voor wachttorens)
c) 12 punten (8+4)

Opmerkingen:

- Wachttorens kunnen niet samen met pleinen *[pagina 11]*, veldkampen *[pagina 15]* of bazaars *[pagina 23]* worden gekocht. De kleuren van de pleinen of bazaars gelden niet als voorwaarde voor het plaatsen van wachttorens. Veldkampen kunnen niet aan wachttorentegels worden gelegd.

De bouwplaatsen

Met de "de bouwplaatsen" kan een speler gebouwen tegen de halve prijs kopen en bouwen. De muren worden direct gewaardeerd. Om deze gebouwen te waarderen, moeten deze wel voltooid zijn.

Spelmateriaal

• **8 bouwplaatsen,** 2 stuks per 4 waarderingen

Bouwplaats *achterkant*

Spelvoorbereiding

De 8 bouwplaatstegels worden met de bouwplaatszijde naar boven gemixt en opgestapeld en voor iedereen goed bereikbaar op de tafel gelegd.

Spelverloop

Met de bouwplaatsen kunnen gebouwen voor de halve prijs worden gekocht. Het gebouw kan later voltooid worden.

Opzetten van een bouwplaats

De speler betaalt (minstens) de helft van de gevraagde prijs (afgerond naar beneden) en krijgt de gebouwentegel. Deze koop wordt nooit gepast betaald.

Daarna trekt de speler uit de zak 2 bouwplaatsen. Zonder deze aan de andere spelers te laten zien, kiest de speler één van deze tegels en legt deze (met de bouwplaats zichtbaar) op het gekochte gebouw.

De andere bouwplaats wordt opnieuw met de anderen gemixt in de stapel.

Opmerking: *Als er slechts één tegel in de zak zit, heeft de speler geen keuze en moet hij die nemen.*

De gebouwentegel met de bouwplaats kan zoals gebruikelijk worden gebouwd of in de reserve worden gelegd. Als een gebouwentegel met een bouwplaats is gebouwd, dan tellen de muren bij een waardering mee, maar het gebouw niet.

Voltooien van een gebouw

Om een gebouw te voltooien, moet de volledige prijs in de valuta die is aangegeven op de achterzijde van de bouwplaats worden betaald. Na het voltooien van een gebouw wordt de bouwplaats uit het spel verwijderd.

Opmerking: *Het is onvoldoende om enkel het verschil te betalen. De volledige prijs moet worden betaald.*

Als er gepast wordt betaald, is de spelers nogmaals aan de beurt.

Einde van het spel

Voordat de overgebleven gebouwentegels onder de spelers worden verdeeld, draait iedere speler de bouwplaatsen in zijn Alhambra open. Alle geldkaarten van de valuta die op de opengedraaide bouwplaatsen staan die een speler in zijn Alhambra heeft liggen, zijn waardeloos en worden afgelegd. Daarna worden de overgebleven tegels verdeeld.

Opmerkingen:

• De vizier *[pagina 8]* kan niet worden gebruikt om een bouwplaats op te zetten.

• Veldkampen *[pagina 15]* en bazaars *[pagina 23]* kunnen niet als bouwplaats worden opgezet.

• Stadspoorten *[pagina 12]* en muren *[pagina 16]* kunnen als bouwplaats worden opgezet.

• Diamanten *[pagina 13]* kunnen worden gebruikt om een bouwplaats op te zetten en een gebouw te voltooien.

• De vliegende handelaar *[pagina 19]* en de schatkamer *[pagina 20]*: bewoners en schatkisten kunnen pas op de bouwplaatsen worden geplaatst als het gebouw voltooid is.

• De kunst van de metselaars *[pagina 27]*: bouwplaatsen doen pas mee als het gebouw is voltooid.

• A watchtower *[pagina 29]* kunnen niet samen met bouwplaatsen worden gekocht.

De wisselcerti-ficaten

Met de "de wisselcertificaten" kunnen de spelers geld sparen: als men teveel betaald, krijgt men wisselgeld - niet als geld, maar als "spaargeld" in de betreffende valuta.

Spelmateriaal

- **6 wisselcertificaattegels**
- **12 spaarstenen,** 3 stuks in de 4 valuta kleuren

Spelvoorbereiding

Iedere speler ontvangt een wisselcertificaattegel en legt dit voor zich neer.

Leg afhankelijk van het aantal spelers een aantal spaarstenen in elke kleur in het midden:

2 spelers.....1 spaarsteen per kleur

3 spelers.....2 spaarstenen per kleur

4 spelers.....2 spaarstenen per kleur

5 spelers.....3 spaarstenen per kleur

6 spelers.....3 spaarstenen per kleur

Alle overige spaarstenen gaan terug in de doos.

Spelverloop

Geld sparen

Als een speler bij het kopen van een gebouw teveel betaald, mag hij een beschikbare spaarsteen naar keuze uit het midden pakken.

Deze legt hij op zijn wisselcertificaattegel, waarbij hij het teveel betaalde bedrag markeert. Op elke wisselcertificaattegel kan slechts één spaarsteen liggen.

Voorbeeld: Anika koopt een groen 4 gebouw voor 9 gulden (geel). Zij kiest de blauwe spaarsteen en legt deze op haar wisselcertificaattegel om aan te geven dat ze 5 dinar (blauw) bezit.

Dit bedrag kan een speler gebruiken bij het kopen van een gebouw. Hierbij moet het volledige bedrag worden opgenomen (vergelijkbaar met een geldkaart met hetzelfde bedrag).

Voorbeeld: In een volgende beurt wil Anika graag een paars 12 gebouw kopen. Ze heeft echter slechts een blauwe 8 geldkaart op hand. Ze kan nu haar spaartegoed aanspreken voor het kopen van dit gebouw om het paarse gebouw (met teveel geld) te betalen.

Na het gebruiken van het spaartegoed, gaat de spaarsteen weer terug naar het midden.

De wisselcertifcaattegel kan direct opnieuw worden gebruikt om het teveel betaalde bedrag weer te sparen.

Voorbeeld: Anika mag de teveel betaalde dinar weer direct markeren op haar wisselcertificaattegel.

Een speler kan nooit een bedrag hoger dan 6 sparen. Als er dus 7 of meer teveel wordt betaald, kan hij dit bedrag niet sparen, omdat al het teveel betaalde geld gespaard moet kunnen worden.

Opmerkingen:

- Ook als met de module van het wisselgeld wordt gespeeld [zie pagina 18], kunnen spelers geld opslaan op hun wisselcertificaattegels.

DE MAGISCHE GEBOUWEN

De magische gebouwen hebben, als bij toverslag, geen oriëntatie. Dit betekent dat ze in het Alhambra kunnen worden ingebouwd in elke gewenste richting. Tijdens de waardering gedragen ze zich als normale gebouwen van die soort.

Spelmateriaal

• **6 magische gebouwen**

• **6 oriëntatiefiches**

Spelvoorbereiding

De 6 magische gebouwen worden gemixt met de andere gebouwen en in de tegeltoren geplaatst.

De oriëntatiefiches worden naast de bouwmarkt klaargelegd.

Voorbeeld:

De speler wil het magische paviljoen links van de tuin in zijn Alhambra inbouwen. Volgens de bouwregels heeft hij nu 2 verschillende mogelijkheden om het magische gebouw op dit punt in te bouwen en legt hij tenslotte de paviljoen-oriëntatiefiche op deze locatie.

Spelverloop

Als een magisch gebouw uit de tegeltoren wordt getrokken, wordt dit gebouw op de bouwmarkt gelegd en zoals gewoonlijk te koop aangeboden.

Een speler die zo'n gebouw koopt, mag het volgens de bouwregels in zijn Alhambra inbouwen of het in zijn reserve leggen.

Als een speler het magisch gebouw in zijn Alhambra inbouwt, mag hij de tegel in elke richting draaien; het maakt niet uit of het gebouw net is gekocht of uit de reserve is gehaald. Ook bij het verbouwen van hun Alhambra mag dit magisch gebouw in elke richting worden gedraaid.

Nadat een speler een magisch gebouw in zijn Alhambra heeft ingebouwd, neemt hij de bijbehorende oriëntatiefiche en legt deze er correct bovenop (met het dak naar boven).

Waardering

De magische gebouwen tellen bij de waardering zoals elk ander gebouw van dezelfde soort.

MEDINA

Niemand wil graag een ‚Medina', of een ambachtswijk, voor zijn deur. Maar de speler die de minste ambachtswijken bezit, krijgt economische problemen en ontvangt minpunten.

Spelmateriaal

• 9 medinategels

Spelvoorbereiding

De 9 medinategels worden gemixt met de andere gebouwen en in de tegeltoren geplaatst.

Spelverloop

Als een medina-tegel uit de tegeltoren wordt getrokken, komt deze net als de andere gebouwentegels op de bouwmarkt.

Als een speler een medina koopt, gelden dezelfde regels als voor de andere gebouwentegels, inclusief de optie om deze eerst in de reserve te leggen.

Waardering

De medina's worden als laatste gewaardeerd. Bij de 1ste waardering krijgt de speler die de minste medina's in zijn Alhambra heeft ingebouwd minpunten;
in de 2de waardering de 2 spelers en in de 3de waardering de 3 spelers met het minste aantal medina's:

	1ste waardering	*2de waardering*	*3de waardering*
De speler met de minste medina's:	***-3***	***-6***	***-9***
De speler met de tweede minste medina's:	***0***	***-3***	***-6***
De speler met de derde minste medina's:	***0***	***0***	***-3***

Als twee of meer spelers hetzelfde aantal medina's hebben ingebouwd, wint de medina met de hoogste aankoopprijs het gelijkspel. De speler met de laagste aankoopprijs wordt als de verliezer beschouwd en krijgt het hoogste aantal minpunten.

	Ingebouwde medina's	3de waardering
Speler A		-3
Speler B		-6
Speler C		-9

Voorbeeld: Speler C heeft de minste medina's ingebouwd en krijgt 9 minpunten. Spelers A en B hebben beide 3 medina's. Aangezien de hoogste aankoopprijs van een medina van speler B een 5 en van speler A een 8 is, wordt speler A de winnaar en krijgt hij slechts 3 minpunten, terwijl speler B nu 6 minpunten moet incasseren.

Speciaal geval: geen ingebouwde medina

Alle waarderingen: Elke speler die geen medina heeft ingebouwd, verliest extra punten:

1ste waardering	*2de waardering*	*3de waardering*
1 minpunt	***2 minpunten***	***3 minpunten***

Opmerkingen:

1ste waardering: *Alle spelers zonder medina verdelen de 3 minpunten onder elkaar (afronden naar boven).*

2de waardering: *Als meerdere spelers geen medina hebben ingebouwd, worden de minpunten voor de 1ste en 2de plaats opgeteld en verdeeld over al deze spelers (afgerond naar boven).*

3de waardering: *Als 2 spelers geen medina hebben ingebouwd, worden de minpunten voor de 1ste en 2deplaats verdeeld (afgerond naar boven), die voor de 3de plaats worden zoals gebruikelijk toegekend. Als 3 of meer spelers geen medina hebben ingebouwd, worden de 18 minpunten verdeeld onder al deze spelers (naar boven afronden).*

Voorbeeld: ingebouwde medina's			
Speler A	Speler B	Speler C	Speler D
3de waardering			
-11	-11	-3	0

Alhambra
27
31
24
28
8
19

9
11
3
13
12
10
20

14
19
16
17
18
15

21
23
3
8
4
2
26
22
24
25
7

est. 1989

QUEEN GAMES

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