

Alhambra



Dirk Henn

Spielanleitung



Est. 1989



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 geeignetsten Bautrupps und stellen Sie sicher, stets genug von der passenden Währung flüssig zu haben. Denn, egal ob Steinmetze aus dem Norden oder

Alhambra

Gartenbauer aus dem Süden, sie alle wollen ihren gerechten Lohn und bestehen auf ihre „Heimat“-Währung.

Mit ihrer Hilfe werden Türme errichtet und Gärten angelegt, Pavillons und Arkaden gebaut, Serails und Gemächer errichtet. Wetteifern Sie mit beim Bau der ALHAMBRA.

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. Einige zeigen bis zu drei Stadtmauern.

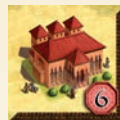


Stadtmauer

Preis



Turm



Serail



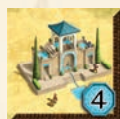
Garten



Gemächer



Arkaden



Pavillon

- **1 Spielplan** – mit umlaufender Zählleiste, dem Bauhof mit 4 Feldern und der Kartenauslage.



Zählleiste

Bauhof

Kartenauslage

- **6 Zählfiguren**



- **6 Reservfelder**



- **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 im Spiel irgendwann (im Stapel mit den Geldkarten) auftauchen
- & 1 Wertungsübersicht



Spielziel

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

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

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

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

Spielvorbereitung

- Der **Spielplan**, wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- Jeder Spieler erhält **1 Startplättchen in der Farbe seiner Wahl**, das er vor sich auf den Tisch legt, sowie **1 Zählfigur in der selben Farbe**. Die Zählfigur wird auf das Feld 0/60 der Zählleiste gelegt.
- Die **54 Gebäudeplättchen** werden verdeckt gemischt, und in mehreren verdeckten Stapeln bereit gelegt.
- **4 Gebäudeteile** werden zufällig gezogen und der Reihe nach von 1 bis 4 auf die nummerierten Felder des **Bauhofes** verteilt.
- Jeder erhält ein **Reservefeld**, das er offen vor sich ablegt.



Startplättchen



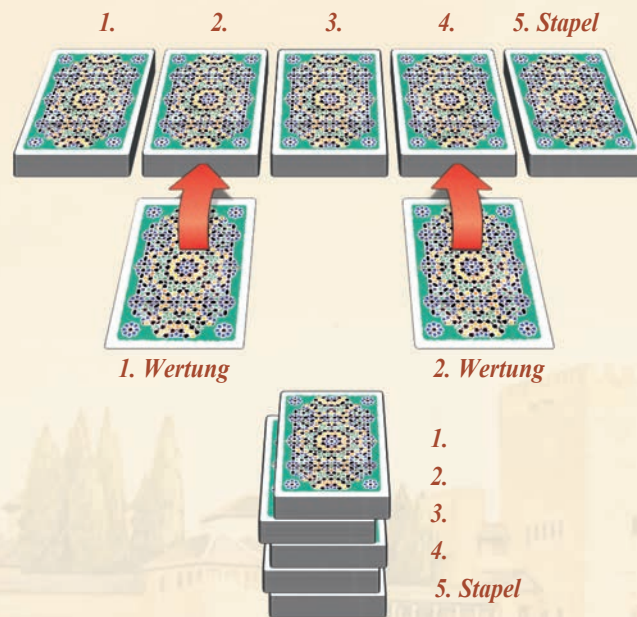
Reservefeld



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 der **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.
- 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 jüngste Mitspieler.
- Anschließend werden weitere **4 Geldkarten offen** auf die vier rechten Felder der Kartenauslage auf dem Spielplan gelegt.
- Die übrigen Geldkarten werden aufgeteilt in fünf etwa gleichhohe Stapel. In den zweiten Stapel mischen Sie die Karte „1. Wertung“, in den vierten Stapel die Karte „2. Wertung“.
Dann packen Sie die Stapel wieder aufeinander: zuunterst kommt der fünfte Stapel, darauf der vierte, dann der dritte, der zweite und ganz oben der erste Stapel. Der Stapel wird auf das linke Feld der Kartenauslage auf dem Spielplan gelegt.

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



Anmerkung: Durch dieses besondere Verfahren wird erreicht, dass die beiden Wertungskarten, weder zu früh, noch zu spät, noch zu dicht hintereinander aufgedeckt werden.

Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler. 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 noch 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: Die beiden linken Geldkarten dürfen genommen werden, oder eine der beiden anderen.

 **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.

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 Zugs eingebaut!).



Beispiel: Spieler Grün benötigt unbedingt einen Garten für seine Alhambra. Der Garten im Angebot 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 Stadt stehen den Spielern drei Möglichkeiten offen:

- Ein Gebäudeplättchen vom eigenen **Reservefeld an die eigene Alhambra anbauen** (Bauregeln s. Seite 7).
- Ein Gebäude der eigenen Alhambra **abbauen und an 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 Stadt gelegt werden.

Auch nach den Umbaumaßnahmen muss die Alhambra gemäß den Bauregeln (Seite 7) aufgebaut sein. Das Startplättchen darf niemals umgebaut oder entfernt werden.

Beispiel: Spieler Rot kauft ein Gebäudeplättchen und bezahlt genau passend, deshalb ist er noch einmal am Zug.

Er entscheidet sich, noch ein Gebäudeplättchen zu kaufen und kann noch einmal genau passend zahlen.

Also hat er noch einen Spielzug. Er entscheidet sich nun, seine Stadt umzubauen. Er entfernt ein Gebäudeplättchen aus seiner Stadt und tauscht es gegen eins aus seiner Reserve aus.

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

Ende des Spielzugs

Gebäudeplättchen platzieren

Ein neues Gebäudeplättchen muss **am Ende des Zugs** 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“** (vollständig umbaute leere Bereiche) entstehen. Sind alle neu erworbenen Plättchen eingebaut oder liegen in der Reserve, ist der Spielzug zu Ende.

Nicht erlaubt sind folgende Kombinationen:



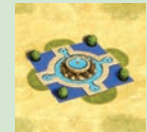
Falsche Ausrichtung



Seite mit Stadtmauer trifft auf Seite ohne Stadtmauer



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



Gebäudeplättchen und Startplättchen berühren sich nicht mit mindestens einer Seite.



Die Platzierung der Arkaden erzeugt einen vollständig umbauten leeren Bereich.

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 nach 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, findet sofort, also bevor der nächste Spieler seinen Spielzug beginnt, die Wertung statt. Die Wertungskarte wird vor den Spieler gelegt, der als Nächster an der Reihe ist. Sind alle Punkte vergeben, kommt die Wertungskarte aus dem Spiel und wird durch eine **neue Geldkarte** ersetzt.

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

Die Punkte, die ein Spieler kassiert, werden auf der Zähltafel notiert. Jeder zieht seinen Spielstein 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 davon ab, ob er die **meisten Gebäude der entsprechenden 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.



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.

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 Sorte.**

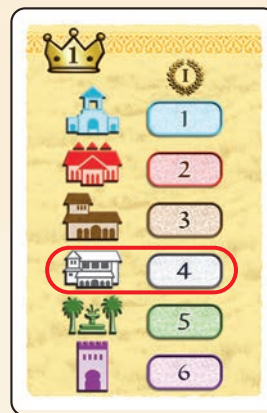
Die Spieler bekommen so viele Punkte, wie auf der Wertungskarte für die jeweilige Platzierung angegeben.

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 kassiert der Spieler mit den drittmeisten Gebäuden auch noch Punkte.

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

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



1. Platz
1
2
3
4
5
6

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



1. Platz	2. Platz
8	1
9	2
10	3
11	4
12	5
13	6

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. Jede bekommt also abgerundet 9 Punkte.



1. Platz	2. Platz	3. Platz
16	8	1
17	9	2
18	10	3

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 noch an die Spieler vergeben, die in der jeweiligen Währung das meiste Geld auf der Hand haben (der Preis der Gebäude spielt jetzt keine Rolle mehr). Diese Gebäudeteile dürfen noch – gemäß den Bauregeln – eingebaut werden.

Es kommt dann zur dritten und damit letzten Wertung.

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

Anmerkung:

Bei Gleichstand bleibt das Gebäudeteil auf dem Bauhof.

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 zufällig gezogene Gebäudeteile** 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 zufällig gezogen und zu Dirks anderen Gebäudeteilen gelegt werden.

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

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

Erweiterung „Die Gunst des Wesirs“

■ 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.

Erweiterung „Die Feldlager“

■ 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 zusammen mit den Gebäudeplättchen gemischt.

■ 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.

Nicht erlaubt:
Bastion oder
grüne Seite
an Bastion.



Nicht erlaubt:
Grüne Seite
oder Bastion
an Gebäudeseite
ohne Stadtmauer.

Erlaubt: Grüne Seite an
grüne Seite sowie Bastion
an Stadtmauer.

■ Wertungsänderungen

Bei **jeder Wertung** werden die Feldlager berücksichtigt. Sie selbst haben keinen Punktwert, 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 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.

Erweiterung „Die Bazare“

■ 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 werden zusammen mit den Gebäudeplättchen gemischt.

■ Änderungen im Spielablauf

Wird beim Auffüllen des Bauhofs ein Bazar gezogen, wird er offen **neben** den Spielplan 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 10 Dirham.

■ 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.

- 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 dem „Wesir“ [siehe Seite 10] können Bazare gekauft werden.



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, fiel 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.

Erweiterung „Die Falkner“

■ 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.

- **1 Wertungsübersicht**



■ 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 Spielplan ausgelegt. Die Wertungsübersicht wird ausgelegt.

■ 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.



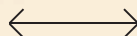
Es gelten hierbei nur die Gebäude des Basisspiels. An einer Kreuzung kann nur 1 Falke platziert werden. Falken können auch über das Startplättchen platziert werden, diese liefern jedoch keine geforderte Farbe. Falken dürfen weder umgebaut noch in die Reserve gelegt werden. Beim Umbau eines der 4 Plättchen, 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



**Alhambra has been published in more than 30 languages
and is available in over 50 countries world wide.**

**In the last 35 years (since 1989) Queen Games has developed,
working with various game designers and has developed and
published more than 400 games.**



Est. 1989



**Queen Games are
"Made with sustainable non toxic material in Germany and Niederlande"**

© Copyright 2024 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany