Alhambra

Limited Designers' Edition

Designer Erweiterungsmodule:

Dirk Henn: Neues Bauland (Seite 2)

Dirk Henn: Die Großprojekte (Seite 2-3)

Emanuele Ornella: Die Bediensteten (Seite 3)

Emanuele Ornella: Die Obstgärten (Seite 4)

Klaus-Jürgen Wrede: Die Wanderhandwerker (Seite 4-5)

Klaus-Jürgen Wrede: Die Badehäuser (Seite 5-6)

Klaus-Jürgen Wrede: Der Wunschbrunnen (Seite 6)

Marco Ruskowski & Marcel Süßelbeck: Frische Farben (Seite 7)

Marco Ruskowski & Marcel Süßelbeck: Der Palastplaner (Seite 8)

Michael Schacht: Die Menagerie (Seite 8-9)

Michael Rieneck: Der Schlüssel zum Tor (Seite 9-10)

Mike Elliott: Die Gebäude der Macht (Seite 10-11)

Rüdiger Dorn: Die Ausbauten (Seite 11)

Stefan Feld: Die Arbeiter (Seite 12-13)

Fan Erweiterungsmodule:

Louis-David Péloquin: Der persönliche Marktplatz (Seite 13)

Frank Sander: Die Schätze (Seite 14)

Stefan Schiltz: Die Wünsche des Kalifen (Seite 14-15)

Dirk Henn: Neues Bauland

Auf den Baustellen gibt es neue Gebäude zur Auswahl.

Spielmaterial

• **8 Baugrundstücke**

• **12 Baugebäude** *(je 2 Gebäudeplättchen jedes Gebäudetyps mit Baustellensymbol)*

Rückseite

• **4 Zahlenplättchen**

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die 8 Baugrundstücke werden mit den anderen Alhambra-Plättchen gemischt und in den Turm gegeben.

Die Zahlenplättchen werden neben dem Bauhof ausgelegt. Darunter werden dann zufällig jeweils 3 der Baugebäude offen untereinander so ausgelegt, dass alle Baugebäude zu sehen sind.

Änderungen im Spielablauf

Liegt auf dem Bauhof ein Baugrundstückplättchen aus, so kann ein Spieler dieses Grundstück für den darauf angegebenen Preis kaufen. Anschließend sucht er sofort eines der Baugebäude aus, die unter dem entsprechenden Zahlenplättchen liegen und platziert das Plättchen auf dem Baugrundstück *(auch in dem Fall, dass das Gebäude in die Reserve gelegt wird).*

Beispiel: Das Baugrundstück kann zum Preis von 12 Denar (blaue Währung) gekauft werden. Dann wählt der Spieler, ob er dieses Baugrundstück mit einem Pavillon, einer Arkade oder mit Gemächern bestücken will, nimmt sich das entsprechende Plättchen aus der Auslage und legt es sofort auf sein Baugrundstück.

Wertungsänderungen

Die so entstandenen Gebäude zählen bei einer Wertung wie die anderen Gebäuden des gleichen Typs.

Sonderregeln im Spiel zu zweit:

Erhält Dirk ein Baugrundstück, so nimmt er das am weitesten oben liegende Baugebäude.

Dirk Henn: Die Großprojekte

Die Großprojekte bringen gleich zwei neue Gebäude in die Alhambra – wenn man sie erfolgreich ersteigert.

Spielmaterial

• **6 Marker** *(je 1 in den 6 Spielerfarben)*

• **15 Großprojektplättchen**

Rückseite

Änderungen in der Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält den Marker in seiner Spielerfarbe. Die Großprojekte werden gemischt und verdeckt bereitgelegt. Eines wird aufgedeckt.

Änderungen im Spielablauf

Der Spieler am Zug hat nun eine weitere Aktionsmöglichkeit. **Neue Aktion: Auf Großprojekt bieten**

Gibt es noch kein Gebot für das aktuell ausliegende Großprojekt, darf der Spieler am Zug dafür ein Gebot von mindestens 15 Geld **einer** beliebigen Währung abgeben. Dazu legt er das gebotene Geld mit seinem Marker neben das Großprojekt.

Beispiel: Der rote Spieler bietet 16 Denar für das aktuell ausliegende Großprojekt. Er legt die Währungskarten und seinen Marker in die Tischmitte.

Liegt ein Gebot eines anderen Spielers neben dem angebotenen Großprojekt, darf ein nachfolgender Spieler das Gebot überbieten. Dazu ersetzt der Spieler das ausliegende Gebot durch ein eigenes höheres, das wiederum aus **einer** beliebigen Währung bestehen muss *(Die Währung muss nicht der des vorherigen Gebots entsprechen).* Der überbotene Spieler bekommt Geld und Marker zurück.

Beispiel: Der orange-farbene Spieler überbietet mit seinen 17 Dirham das Gebot des roten Spielers. Der rote Spieler erhält sein Geld und seinen Marker zurück.

Liegt zu Beginn des eigenen Zuges ein eigenes Gebot neben dem Großprojekt, so hat der Spieler das Großprojekt ersteigert und legt es vor sich ab. Er bekommt auch seinen Marker zurück. Das gebotene Geld wird auf den Geld-Ablagestapel gelegt.

Ein neues Großprojekt wird aufgedeckt, auf das der aktive Spieler sofort wieder bieten darf. Das erworbene Großprojekt wird – gegebenenfalls zusammen mit weiteren neu erstandenen Gebäuden – am Ende des Zuges nach den üblichen Bauregeln in die eigene Alhambra eingebaut. *Anmerkung: Bei einem Umbau werden die Großprojekte als ein Plättchen betrachtet.*

Wertungsänderung

Die Gebäude der Großprojekte zählen in den Wertungen genauso wie die Einzelgebäude des Basisspiels zu den Mehrheiten.

Emanuele Ornella: Die Bediensteten

In jedem Gebäude des Palastes arbeiten unterschiedliche Bedienstete, um den größtmöglichen Komfort zu bieten.

Spielmaterial

- **54 Bedienstete** *(7x/ 7x/ 9x/ 9x/ 11x/ 11x in der Farbe von Pavillon/ Serail/ Arkaden/ Gemächer/ Gärten und Türmen)*

- **6 Hofmarschall Figuren** *(1 je Spielerfarbe)*

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Bediensteten werden verdeckt gemischt und bereitgelegt. Dann werden 6 Bedienstete gezogen und offen neben dem Bauhof platziert. Jeder Spieler stellt den Hofmarschall in seiner Spielerfarbe auf sein Startplättchen.

Änderungen im Spielablauf

Wählt ein Spieler die **Aktion: Geld nehmen** und nimmt sich Geld im Wert von **weniger als 6**, so darf er seinen Hofmarschall von Plättchen zu Plättchen durch die Alhambra bewegen.
Anmerkung: Geld im Wert von 0 zu nehmen ist nicht zulässig.

Der Spieler zieht von der Zahl 6 seinen genommenen Geldwert ab und darf dem Ergebnis entsprechend seinen Hofmarschall um so viele Plättchen / Schritte bewegen.

Dabei muss er jedes Gebäude „zu Fuß“ erreichen. Er darf also keine Stadtmauer überqueren oder die Plättchen verlassen. Für jedes so betretene Plättchen ohne Bediensteten erhält der Spieler 1 Bediensteten der entsprechenden Farbe, sofern mindestens ein Plättchen in dieser Farbe ausliegt. Diesen Bediensteten legt er auf das entsprechende Gebäude. Nach dem Zug werden die ausliegenden Bediensteten wieder auf 6 aufgefüllt.

Beispiel: Der Spieler nimmt 2 Denar, darf mit dem Hofmarschall also 6-2=4 Schritte laufen. Er wählt seinen Weg so, dass er Garten, Gemach, Arkade und Turm betritt. Er darf also auf die betretenen Garten-, Arkaden- und Turmplättchen je 1 Bediensteten aus der Auslage legen. Für das Gemach ist leider kein Bediensteter in der Auslage vorhanden.

Ein Gebäudeplättchen, auf dem der Hofmarschall steht, darf nicht in die Reserve gelegt werden. Bedienstete werden mit dem Gebäudeplättchen in die Reserve gelegt.

Wertungsänderungen

1. und 2. Wertung

Nach der üblichen Punktevergabe erhalten die Spieler jetzt noch **1 Minuspunkt** für **jedes Standardgebäude** in der Alhambra **ohne Bedienstete** *(Ausnahme: Startplättchen)*. Ein Spieler kann aber auf der Zähltafel nie unter 0 sinken.

3. Wertung

Hier erhalten die Spieler die Minuspunkte nach gleichem Prinzip, aber noch bevor die restlichen Gebäudeplättchen vom Bauhof an die Spieler verteilt werden.

Emanuele Ornella: Die Obstgärten

In der Alhambra werden zur Zierde oft Obstbäume angepflanzt, die mit der Zeit reichlich Früchte tragen können.

Spielmaterial

• **7 Früchtetafeln**

• **56 Früchte** *(je 8 in 7 Sorten)*

Änderungen in der Spielvorbereitung

Jedem Spieler wird eine Früchtetafel zugelost.
Die Früchte werden gemischt und verdeckt in der Tischmitte als Vorrat bereitgelegt.

Änderungen im Spielablauf

Wenn ein Gebäude des Grundspiels auf den Bauhof gelegt wird, wird sofort eine Frucht aus dem Vorrat gezogen und offen auf das Gebäudeplättchen gelegt.

Erwirbt ein Spieler nun eines dieser Gebäude, bekommt er neben dem Gebäude auch die Frucht, die er auf ein passendes Feld seiner Früchtetafel legt.

Anmerkung: Die Frucht bekommt ein Spieler auch, wenn er das Gebäude in seine Reserve legt.

Sind alle seine entsprechenden Fruchtfelder belegt, legt der Spieler die Frucht verdeckt neben seine Früchtetafel.

Anmerkung: Dies ist nicht erlaubt, solange es noch ein der Frucht entsprechendes freies Fruchtfeld gibt.

Wertungsänderung

Am Ende des Spiels erhält der Spieler für jede komplett mit Früchten belegte Punktegruppe seines Tableaus die dort angegebenen Punkte. Jede verdeckte Frucht zählt dann 1 Siegpunkt.

Beispiel: Der Spieler konnte die Gruppen für 1, 2 und 11 Punkte komplett mit passenden Früchten belegen. Die 4er, 7er- und 16er Punktegruppen sind unvollständig belegt. Außerdem konnte er zwei Früchte nicht mehr platzieren (2 Punkte). Insgesamt erhält er also 1 + 2 + 11 + 2 = 16 Punkte.

Klaus-Jürgen Wrede: Die Wanderhandwerker

Wandernde Handwerker stellen den Spielern ihre Fähigkeiten zur Verfügung.

Spielmaterial

• **13 Handwerker**

Rückseite

Änderungen in der Spielvorbereitung

Bei 2-4 Spielern werden die Handwerker, die mit 6 und 5/6 gekennzeichnet sind, aussortiert.

Bei 5 Spielern werden die Handwerker, die mit einer 6 gekennzeichnet sind, aussortiert.

Bei 6 Spielern werden alle Handwerker gebraucht.

Die Handwerker werden gemischt. Jeder Spieler erhält 2 Handwerker, die er offen vor sich ablegt.
Der Startspieler erhält einen dritten Handwerker, den er verdeckt vor sich ablegt.

Änderungen im Spielablauf

Während seines Zuges darf der Spieler die besondere Fähigkeit **eines** seiner beiden offen ausliegenden Handwerker nutzen.

Am Ende seines Zuges gibt er den benutzten Handwerker an seinen linken Nachbarn weiter.

Dieser legt ihn verdeckt neben seine beiden offenen Handwerker.

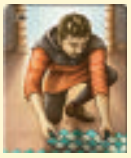
Anschließend dreht der abgebende *(noch aktive)* Spieler seinen verdeckt vor sich ausliegenden Handwerker um, so dass er für seinen nächsten Zug wieder 2 offen ausliegende Handwerker zur Verfügung hat. Sollte der Spieler am Zug keine Handwerkerfähigkeit genutzt haben, so muss er trotzdem einen seiner beiden offen ausliegenden Handwerker weitergeben.

Sonderregeln im Spiel zu zweit:

Dirk erhält keine Handwerker.

Die einzelnen Handwerker

Mosaikleger: Erlaubt es, 1 Gebäude *(auch aus der Reserve)* beliebig gedreht einzubauen.

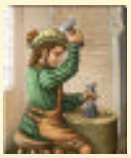


Schreiner: Verringert beim Bezahlen den Kaufpreis eines ausliegenden Gebäudes um 1 oder 2.

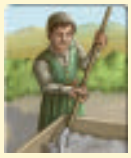
Schmied: Die Auslage der Geldkarten wird sofort auf 6 Karten erweitert. Die Auslage wird erst wieder wie gewohnt auf 4 Karten aufgefüllt, wenn am Ende eines Spielzuges weniger als 4 Geldkarten offen ausliegen. Sollte dabei eine Wertung aufgedeckt werden, so wird sie am Ende des Spielerzuges abgehandelt.

Goldschmied: Erlaubt, sich weitere Geldkarten bis zu einem Gesamtwert von 8 *(statt 5)* zu nehmen.

Münzer: Erlaubt, 1 Gebäude mit einer Kombination aus Geld aus der Hand und/oder der Auslage zu kaufen.

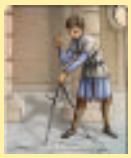


Mörtelmischer: Tauscht 2 Gebäude auf dem Bauhof miteinander aus.



Bauherr: Erlaubt eine Umbauaktion; hierbei darf auch innerhalb der Alhambra umgebaut werden (ein Gebäude an einen anderen Platz legen).

Alle Bauregeln müssen dabei sowohl für den alten als auch den neuen Bauplatz beachtet und eingehalten werden.



Ziegelmacher: Erlaubt es, 1 in diesem Spielzug gekauftes Gebäude gegen 1 schon in der Alhambra eingebautes Gebäude zu tauschen *(alle Bauregeln müssen dabei beachtet werden!)*. Das ersetzte Plättchen baut der Spieler dann unter Beachtung der Bauregeln unmittelbar wieder in seine Alhambra ein oder legt es in seine Reserve.

Steinmetz: Erlaubt es, zu Beginn des Zuges eine Geldkarte von der Hand mit einer ausliegenden Geldkarte der gleichen Währung zu tauschen.

Klaus-Jürgen Wrede: Die Badehäuser

Die richtige Lage der Gebäude zu den Badehäusern ist wichtig!

Spielmaterial

- **6 Badehäuser**

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Badehäuser werden zu den übrigen Gebäudeplättchen gegeben und eingemischt.

Änderungen im Spielablauf

Ein neu gezogenes Badehaus kommt **neben den Bauhof angrenzend zu der Währung**, für die es gezogen wurde.

Dann wird zusätzlich ein weiteres Gebäude gezogen, das auf den Bauhof zur entsprechenden Währung gelegt wird.

Anmerkung: Wenn nötig, wird solange weitergezogen, bis ein anderes Gebäude als ein Badehaus gezogen wird. In diesem Fall werden alle gezogenen Badehäuser neben den Bauhof gelegt und stehen zur Auswahl.

Liegen ein oder mehrere Badehäuser neben dem Bauhof, so kann der Spieler bei einem Kauf in der entsprechenden Währung wählen, ob er das Gebäude oder ein Badehaus kauft. Alle Badehäuser kosten 8 Geld in der entsprechenden Währung.

Einbau eines Badehauses

Ein Badehaus darf beliebig gedreht in die Alhambra eingebaut werden.

Wertungsänderungen

Auf einem Badehaus ist auf jeder Seite eine andere Gebäudesorte angegeben. Für ein Badehaus erhält ein Spieler dann Punkte, wenn er in die angegebenen Richtungen entsprechende Gebäude gebaut hat. Er erhält so viele Punkte, wie die Entfernung des **ersten** Gebäudes des geforderten Typs vom Badehaus ist. Dabei dürfen sich Doppelmauern auf dem Weg befinden, jedoch keine Lücken. Bei der Schlussverteilung der noch liegenden Gebäude werden die Badehäuser nicht mehr verteilt.

Beispiel: Der Spieler hat an sein Badehaus einen Garten und ein Gemach gültig angebaut. Für das 2 Plättchen entfernt eingebaute Gemach erhält er 2 Punkte, für den in 3 Plättchen Entfernung eingebauten Garten 3 Punkte.

Klaus-Jürgen Wrede: Der Wunschbrunnen

Die Wasserversorgung der Gebäude will gewährleistet sein!

Spielmaterial

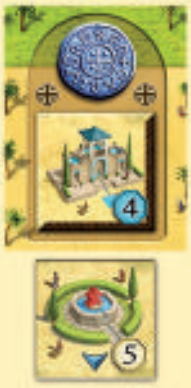
• **6 Wunschbrunnenplättchen**

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Wunschbrunnen werden mit den Gebäudeplättchen gemischt.

Änderungen im Spielablauf

Ein neu gezogener Wunschbrunnen kommt **neben den Bauhof angrenzend zu der Währung**, für die er gezogen wurde. Er kann ab sofort gekauft werden. Dann wird sofort ein zusätzliches Plättchen gezogen, das an die entsprechende Währung gelegt wird.



Anmerkung: Wenn nötig, wird solange weitergezogen, bis ein anderes Gebäude als ein Wunschbrunnen gezogen wird. In diesem Fall werden alle gezogenen Wunschbrunnen neben das Gebäude gelegt und stehen zur Auswahl.

Liegt ein *(oder mehrere)* Wunschbrunnen neben dem Bauhof, so kann der Spieler bei einem Kauf in der entsprechenden Währung wählen, ob er das Gebäude oder einen dort liegenden Wunschbrunnen kauft.

Der Preis für einen Wunschbrunnen entspricht der Zahl auf dem Plättchen. Wird der Wunschbrunnen eingebaut, kann er beliebig ausgerichtet werden.

Wertungsänderungen

Liegen genau so viele Gebäude in ununterbrochener Reihenfolge in der Richtung des Wasserspeiers (blauer Pfeil), wie die Zahl auf dem Wunschbrunnen angibt, bekommt der Spieler bei einer Wertung die Zahl auf dem Brunnen als Punkte. Bei der Schlussverteilung der noch liegenden Gebäude werden die Wunschbrunnen nicht mehr verteilt.

Beispiel: Der Spieler erhält 3 Punkte für seinen Wunschbrunnen, denn es liegen genau 3 Gebäudeplättchen in der vom Pfeil angegebenen Richtung

Marco Ruskowski & Marcel Süßelbeck: Frische Farben

Die Alhambra soll schöner werden. Neue Farbe, neues Dekor muss her.

Spielmaterial

- **1 Projektplan** *(mit 4 Projektfeldern)*

- **36 Farbplättchen** *(je 6x Blau, Rot, Braun, Weiß, Grün und Lila)*

- **18 Projektplättchen** *(je 3x pro Gebäudeart)*

Projektseite:

Gebäudeseite:

Änderungen in der Spielvorbereitung

Der Projektplan wird für alle Spieler erreichbar auf den Tisch gelegt. Die Projektplättchen werden gemischt und mit ihrer Projektseite nach oben als Stapel neben dem Projektplan bereitgelegt. Die 4 Projektfelder werden der Reihe nach mit dem jeweils obersten Projektplättchen belegt.

Im Spiel zu zweit und zu dritt: *Die Projektplättchen mit einem Stern in der unteren rechten Ecke werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.*

Die Farbplättchen werden als allgemeiner Vorrat neben dem Projektplan bereitgelegt.

Änderungen im Spielablauf

Wenn ein Spieler die **Aktion: Gebäudeplättchen kaufen** wählt und das Gebäude überbezahlt, darf er aus der Spalte der bezahlten Währung entweder das Projektplättchen der zugehörigen Währung **oder** das oberste Projektplättchen vom Stapel **oder eine** der drei abgebildeten Farbplättchen/Farbplättchenpaare nehmen und neben der eigenen Alhambra platzieren.

Beispiel: Der Spieler kauft ein Gebäude in der Währung Gulden (Gelb) und überzahlt dieses. Er darf deshalb entweder das Garten-Projektplättchen, das Projektplättchen vom Stapel oder 2 lila Farbplättchen oder 1 blaues Farbplättchen oder 1 braunes Farbplättchen nehmen.

Zu keinem Zeitpunkt darf ein Spieler mehr als 5 Farbplättchen besitzen. Erhält er dann weitere Farbplättchen, muss er anschließend überzählige Plättchen seiner Wahl ablegen, um Platz zu schaffen.

Beispiel: Der Spieler besitzt bereits fünf Farbplättchen. Er darf sich wegen einer Überbezahlung zwei grüne Farbplättchen nehmen, muss jedoch danach zwei Farbplättchen aus seinem Besitz in den Vorrat zurücklegen. Das kann auch ein soeben erhaltenes Farbplättchen sein.

Es ist nicht erlaubt, mehrere Projektplättchen der gleichen Gebäudeart oder mehr als 2 unvollendete Projektplättchen zu besitzen. Einmal genommene Projektplättchen können nicht getauscht werden.

Neue Aktion: Projekt abschließen

Der Spieler legt die erforderlichen Farbplättchen für ein oder zwei unvollendete Projektplättchen zurück in den Vorrat und darf jedes nun vollendete Projektplättchen umdrehen. Alle in der Alhambra bestehenden und auch später hinzukommenden Gebäude dieser Art gelten als dekoriert. Die Spieler erzielen mit jeder dekorierten Gebäudeart in allen noch folgenden Wertungen zusätzliche Punkte.

Wertungsänderungen

Zusätzlich zu den Punkten des Basisspiels erhalten die Spieler in allen Wertungen Punkte für ihre vollendeten Projekte. Für jeden Gebäudetyp in der eigenen Alhambra, zu dem der Spieler ein passendes vollendetes Projektplättchen besitzt, erhält er je Gebäude 2 Punkte, die auf der Zähltafel gutgeschrieben werden.

Beispiel: Der Spieler kann während der zweiten Wertung zwei vollendete Projekte vorweisen (Pavillon und Gemächer). Er hat in seiner Alhambra drei Pavillons und zwei Gemächer liegen. Für diese fünf Gebäude erhält er nun 10 Punkte (2 Punkte pro Gebäude). Mindestens 10 Punkte wird der Spieler nochmal in der Schlusswertung erzielen.

Er kann jedoch bis dahin weitere Pavillons und Gemächer in seine Alhambra einbauen, um so seine Punkteausbeute weiter zu steigern.

Sonderregel im Spiel zu zweit

Dirk erhält weder Farben noch Projektplättchen.

Marco Ruskowski & Marcel Süßelbeck: Der Palastplaner

Die Alhambra wird ständig erweitert. Nach Anweisung des Palastplaners zu bauen bringt Punkte!

Spielmaterial

• **6 Palastplaner** *(je 1 in den 6 Spielerfarben)*

Änderungen in der Spielvorbereitung

Vor der ersten Belegung des Bauhofs zu Spielbeginn platziert jeder Spieler seinen Palastplaner mit seiner geraden Kante (Fuß) an einer der vier Seiten seines Startplättchens (Löwenbrunnen).

Änderungen im Spielablauf

Immer dann, wenn ein Spieler die Alhambra unmittelbar an dem Plättchen erweitert, auf dem sich der Palastplaner befindet, erhält er einen oder zwei Punkte:

• Wird das neue Plättchen an die Füße des Palastplaners angelegt, wird dies mit 2 Punkten belohnt.

• Beim Anlegen an eine der anderen drei Kanten des Plättchens erhält der Spieler 1 Punkt.

Die Punkte werden sofort auf der Zähltafel abgetragen.

Der Palastplaner wandert anschließend auf das neu angelegte Plättchen. Der Spieler bestimmt dabei selbst, an welche Kante der Palastplaner mit seinen Füßen angelegt wird. Wird ein Plättchen, auf dem sich ein Palastplaner befindet, aus der Alhambra entfernt, darf der Palastplaner auf ein beliebiges Plättchen der Alhambra umgesetzt werden.

Beispiel: Der Spieler erhält 2 Punkte, wenn er das Gemach über dem Serail anlegt und 1 Punkt, wenn er es daneben anlegt.

Michael Schacht: Die Menagerie

Exotische Haustiere ziehen in die Alhambra ein.

Spielmaterial

• **24 Tierplättchen** *(je 3 von 8 Tierarten)*

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die 24 Tierplättchen werden gemischt und verdeckt neben dem Bauhof bereitgelegt. 2 Plättchen werden verdeckt in die Schachtel zurückgelegt.

Änderungen im Spielablauf

Wird im Bauhof ein **Garten** aufgedeckt, werden 2 der bereitliegenden Tiere gezogen und offen auf den Garten gelegt.

Die Tiere werden zusammen mit dem Garten gekauft *(ohne Aufpreis!)* und eingebaut.

Besitzt ein Spieler Tiere in seiner Alhambra, so kann er diese am Ende seines Zuges gegen Abgabe einer Geldkarte bewegen.

Der Geldwert der Karte entspricht dabei der Anzahl von Schritten, die sich die Tiere auf den Plättchen bewegen können.

Ein Tier kann nur horizontal und vertikal, nicht aber diagonal bewegt werden. Es darf nicht über Stadtmauern hinweggezogen werden. Die Schritte können für 1 Tier verwendet oder auf mehrere Tiere aufgeteilt werden. Es ist auch erlaubt, Schritte verfallen zu lassen.

Beispiel:
Eine gespielte 4 bedeutet, dass die Tiere des Spielers bis zu 4 Schritte weit laufen dürfen.

Wertungsänderungen

Für jeden Garten, auf dem sich genau 1 Tierart befindet, erhält der Spieler in jeder Wertung so viele Punkte, wie Tiere dort liegen. Tiere, die auf anderen Plättchen als Gärten stehen, erzielen keine Punkte.

Sonderregeln im Spiel zu zweit:

Die Tiere auf Gärten, die Dirk geschenkt werden, werden sofort in die Schachtel zurückgelegt.

Beispiel:

Auf einem Garten stehen 3 Affen (und kein weiteres Tier), der Spieler erhält 3 Punkte.

Auf dem zweiten Garten stehen 2 Tauben und 1 Gepard – keine Punkte.

Michael Rieneck: Der Schlüssel zum Tor

Der Kauf einer Arkade bringt Boni – für alle!

Spielmaterial

• 1 Tor-Tableau

• 6 Plaza-Plättchen

• 7 Mauerteile

• 6 Halbe Gebäude

• 9 Schlüssel-Plättchen

Rückseite

Änderungen in der Spielvorbereitung

Das Tor-Tableau wird auf dem Tisch bereitgelegt. Die Schlüssel-Plättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel neben das Tableau gelegt.

Die Mauerteile, halben Gebäude und die Plaza-Plättchen werden neben dem Tor-Tableau platziert.

Änderungen im Spielablauf

Kauft ein Spieler eine **Arkade (braun)**, legt er das oberste Plättchen des Schlüssel-Plättchen-Stapels verdeckt vor sich hin. Wenn am Ende seines Zuges alles eingebaut und aufgefüllt ist, legt er das Schlüssel-Plättchen offen in beliebiger Ausrichtung in das Tor-Tableau.

Angefangen beim Spieler am Zug und dann in Sitzreihenfolge erhält jetzt jeder Spieler den Bonus, der vor dem Tor seiner Spielerfarbe gezeigt ist. Dieser Bonus muss nicht ausgeführt werden. Sind alle Boni ausgeführt, wird das gerade genutzte Schlüssel-Plättchen aus dem Spiel entfernt.

Anmerkung: Eventuell vor dem eigenen Zug erhaltene Schlüssel-Plättchen werden immer am Ende des nächsten eigenen Zuges abgehandelt.

Sollte ein Spieler mehrere Arkaden erworben haben, werden die Schlüssel-Plättchen nacheinander ausgewertet. Dabei werden ggfs. nach jedem Plättchen Bauhof und Geldkarten aufgefüllt.

Beispiel:

Es wird zu dritt gespielt und der gelbe Spieler erwirbt eine Arkade. Er legt das Schlüssel-Plättchen so in das Tor-Tableau, dass er eine Umbauaktion erhält, die er sofort ausführt. Danach darf der links neben ihm sitzende rote Spieler eine Geldkarte aus der Auslage nehmen. Es gibt keinen blauen, orangefarbenen oder weißen Spieler. Also darf nun der grüne Spieler 2 Gebäude im Bauhof tauschen. Dann wird das Schlüssel-Plättchen abgelegt.

Sollte während des Aufdeckens von Geldkarten eine Wertung aufgedeckt werden, wird zunächst sofort die Wertung durchgeführt, dann werden die weiteren Tore ausgewertet. Falls nach der Auswertung eines Schlüssel-Plättchens beim Auffüllen des Bauhofes nicht genügend Gebäudeplättchen vorhanden sind, endet das Spiel sofort, ohne weitere Schlüssel-Plättchen auszuwerten.

Die einzelnen Boni

Sofort **1 Umbauaktion** ausführen. Statt einer regelgerechten Umbauaktion darf auch ein Gebäude innerhalb der eigenen Alhambra an einen anderen Platz gelegt werden *(Bauregeln einhalten).*

Sofort 1 **Mauerteil** einbauen.

1 Gebäude für 14 kaufen *(Währung beliebig gemischt).* Falls ein Spieler hierbei eine Arkade erwirbt, wird das zugehörige Schlüssel-Plättchen am Ende des nächsten eigenen Zuges abgehandelt.

Sofort **1 Geldkarte** aus der Auslage nehmen.

Eines der noch vorhandenen **halben Gebäude** an sich nehmen. Zählt bei einer Wertung wie ein halbes Gebäude dieses Typs. Wirkt nur bei mindestens 1 eingebautem Gebäude des Typs.

2 Gebäude auf dem Bauhof **tauschen**. Dabei kann auch mit einem leeren Platz getauscht werden.

Sofort **1 Plaza-Plättchen** einbauen oder in die Reserve legen.

1 bzw. 2 Punkte erhalten.

Spielende

Wenn am Ende des Spiels noch die restlichen Gebäudeplättchen vergeben werden, gibt es für die jetzt verteilten Arkaden keine Schlüsselplättchen / Boni mehr.

Sonderregel im Spiel zu zweit

Dirk erhält keine Schlüsselplättchen.

Mike Elliott: Die Gebäude der Macht

Starke Fähigkeiten erwarten die Spieler, die diese Gebäude in ihre Alhambra einbauen.

Spielmaterial

• **12 Spezialplättchen**

• **7 Würfel** *(3 weiß, 3 schwarz, 1 rot)*

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Spezialplättchen **ersetzen** die entsprechenden Plättchen des Basisspiels **(gleiches Gebäude, gleicher Preis und gleiche Mauern)**. Die neuen Plättchen werden mit den anderen Plättchen zusammengemischt und in den Turm gegeben. Die aussortierten Basis-Plättchen kommen zurück in die Schachtel.

Änderungen im Spielablauf

Der Spieler, der ein solches Spezialplättchen vom Bauhof erwirbt, baut es zunächst wie gewohnt in seine Alhambra ein *(oder legt es in die Reserve).*
Jedes Mal, wenn ein Spieler eines dieser Plättchen erworben hat, kann er am Ende seines Zuges einmalig die auf dem Plättchen dargestellte Sonderfunktion nutzen.

Gebäude der Baukunst

Sobald die Karten und Plättchen aufgefüllt sind, wirft der Spieler den roten Würfel und zieht so viele Plättchen aus dem Turm, wie er Augen gewürfelt hat. Dann wählt er eines dieser Plättchen aus und legt es verdeckt unter eines der Plättchen auf dem Bauhof. Die restlichen Plättchen werden in den Turm zurückgelegt. *Anmerkung: Die Plättchen dürfen sortiert oben auf die im Turm befindlichen Plättchen gelegt werden.* Wird in der Folge ein Plättchen gekauft, unter dem ein verdecktes Plättchen liegt, wird beim Auffüllen des Bauhofes dieses Plättchen umgedreht, statt eines zu ziehen. Unter jedem Plättchen darf höchstens ein verdecktes Plättchen liegen.

Gebäude der Weisheit

Sobald die Karten und Plättchen aufgefüllt sind, wirft der Spieler den roten Würfel und zieht so viele Karten vom Stapel, wie er Augen gewürfelt hat. Eine davon wählt er aus und behält sie. Die übrigen Karten darf er beliebig sortiert auf den Stapel zurücklegen. Falls er eine Wertungskarte zieht, darf er diese sofort ausspielen *(ohne Ersatz zu bekommen)* und damit die Wertung auslösen oder mit den übrigen Karten verdeckt auf den Stapel zurücklegen.

Gebäude der Wehrhaftigkeit

Der Spieler würfelt sofort nach dem Erwerb des Plättchens einen schwarzen Würfel aus dem Vorrat. Diesen legt er auf dem Plättchen ab. Bei einer Wertung darf er ab jetzt 2 Mauerstücke abrechnen: Wie gewöhnlich das längste Mauerstück und zusätzlich das zweitlängste. Vom zweitlängsten Mauerstück darf er jedoch maximal die Summe seiner schwarzen Würfel anrechnen.

Gebäude des Wohlstands

Der Spieler würfelt sofort nach dem Erwerb des Plättchens einen weißen Würfel aus dem Vorrat. Diesen legt er auf dem Plättchen ab. In jedem Zug darf er bei einem Gebäudekauf maximal einen seiner weißen Würfel einsetzen. Auch wenn er mehrere besitzt, darf er nur einen einsetzen. Dadurch wird das Gebäude um 1 billiger. Hat er den weißen Würfel benutzt, dreht er ihn um 1 Auge herunter. Nach der 1 geht der Würfel aus dem Spiel.

Beispiel: Der Spieler hat 2 schwarze Würfel in seiner Alhambra (2 und 3 Augen). Längstes Mauerstück: 8, zweitlängstes Mauerstück: 6. Der Spieler erhält also 8+5=13 Mauerpunkte. Hätte er besser gewürfelt (z.B. 5 statt 2), so hätte er 8+6=14 Punkte erhalten.

Wertungsänderungen

Sollten sich am Ende des Spiels noch verdeckte Plättchen auf dem Bauhof befinden, wenn die restlichen Gebäude verteilt werden, darf sich der Spieler mit dem meisten Geld dieser Währung eines der beiden dort liegenden Plättchen aussuchen. Der Spieler mit dem zweitmeisten Geld dieser Währung erhält das andere Plättchen.
Haben mehrere Spieler das meiste Geld, so gehen beide Plättchen aus dem Spiel. Haben mehrere Spieler das zweitmeiste Geld, so geht das übriggebliebene Plättchen aus dem Spiel.

Sonderregeln im Spiel zu zweit: Dirk würfelt nicht.

Rüdiger Dorn: Die Ausbauten

Die Gebäude können nun ausgebaut werden.

Spielmaterial

- **1 Tableau**
- **12 Ausbauplättchen**

Rückseite

Änderungen in der Spielvorbereitung

Das Tableau wird neben den Bauhof gelegt. Die 12 Ausbauplättchen werden gemischt und offen auf den Feldern des Tableaus verteilt.

Änderungen im Spielablauf

Es gibt nun eine weitere Aktionsmöglichkeit:

Neue Aktion: Ausbau eines Gebäudes

Der Spieler spielt drei Geldkarten in einer der auf dem Tableau gezeigten Geldkombinationen aus. Der Spieler darf sich dann eines der Plättchen aus der Spalte unter der ausgespielten Geldkombination aussuchen.

Beispiel: Bei einer ausgespielten Kombi Gelb 5 – Gelb 2 – Grün 4 kann der Spieler aussuchen, ob er den Pavillon, die Arkade oder das Serail nehmen möchte.

Ist die Summe der Zahlen auf den ausgespielten Geldkarten kleiner oder gleich der Zahl neben dem Plättchen, so gilt der Kauf als passend, der Spieler ist also weiter am Zug. Ansonsten ist der Kauf nicht passend und der Zug des Spielers ist beendet.

Beispiel: Im o.g. Beispiel ist die Summe 11, also wären das Serail und die Arkade ein passender Kauf, der Pavillon allerdings nicht.

Der Kauf eines Gebäudeausbaus ist nur erlaubt, wenn der Spieler ein Gebäude dieses Typs besitzt *(egal ob eingebaut oder in der Reserve)* oder im gleichen Zug kauft. Der Ausbau wird sofort auf ein Gebäude dieses Typs platziert und bleibt auch im Falle eines Umbaus erhalten. Ein Gebäude kann nur einmal ausgebaut werden.

Wertungsänderungen

Ein ausgebautes Gebäude zählt bei der Ermittlung der Mehrheiten wie 2 Gebäude.

Sonderregeln im Spiel zu zweit:

Es ist erlaubt, Dirk einen Ausbau zu schenken.

Stefan Feld: Die Arbeiter

Die Arbeiter bringen Punkte oder helfen dabei, Gebäude passend zu bezahlen.

Spielmaterial

• **48 Arbeiter** *(je 8 Arbeiter in einer Spielerfarbe)*

• **3 Würfel** *(blau)*

Änderungen in der Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält den Satz Arbeiter in seiner Spielerfarbe. Die Würfel werden bereitgelegt.

Änderungen im Spielablauf

Zu Beginn seines Zuges darf ein Spieler würfeln. Würfelt er, darf er ausschließlich die **Aktion: Geld nehmen** ausführen.

Anmerkung: *Gewürfelt werden darf nur zu Beginn des Zuges. Bei Zusatzzügen nach dem passenden Kauf eines Gebäudeplättchens darf nicht gewürfelt werden.*

1. Wurf: Entscheidet sich der Spieler für das Würfeln, so nimmt er zunächst einen der drei Würfel und würfelt diesen. Das Ergebnis kann er nun **annehmen** oder **ablehnen.**

Annehmen: Stimmt das Ergebnis des Wurfes mit dem Kaufpreis eines Gebäudes auf dem Bauhof überein, darf der Spieler einen seiner Arbeiter mit der Vorderseite nach oben auf das entsprechende Kauffeld legen.

Stimmt das Ergebnis des Wurfes mit dem Kaufpreis eines eigenen Gebäudes *(in die eigene Alhambra eingebaut oder in der Reserve)* überein, darf der Spieler einen seiner Arbeiter mit der Rückseite nach oben auf das entsprechende, noch nicht mit einem Arbeiter belegte Gebäude legen.

Anmerkung: *Passt das Ergebnis für mehrere Gebäude, so muss sich der Spieler für ein Gebäude entscheiden.*

Ablehnen/2. Wurf: Falls der Spieler das Ergebnis des ersten Wurfes nicht verwenden kann oder will, wirft er den zweiten Würfel. Nun darf er die Summe oder die Differenz der beiden Würfel wie oben beschrieben verwenden oder nochmals ablehnen.

Ablehnen/3. Wurf: Falls der Spieler auch dieses Ergebnis nicht verwenden kann oder will, wirft er den dritten Würfel. Nun darf er eine beliebige Kombination aus der Summe/Differenz der drei Würfel wie oben beschrieben verwenden.

Beispiel:

Der Spieler wirft mit dem ersten Würfel eine 1. Da er diesen Wurf nicht gebrauchen kann, entscheidet er sich, erneut zu würfeln und wirft eine 6. Jetzt kann er entweder 6+1=7 erreichen und einen Arbeiter (Vorderseite) auf den Marktplatz mit der grünen Währung (Dirham) legen oder 6-1=5 erreichen und einen Arbeiter (Rückseite) auf sein 5er-Gebäude legen.

Er darf jedoch auch weiter würfeln, um z.B. sein 12er-Gebäude belegen zu können, falls er noch eine 5 würfelt.

Ein **Dreierpasch** zählt als **Joker-Wurf**. Dafür kann sich der Spieler ein **beliebiges Plättchen** *(am Bauhof, in der eigenen Alhambra, der eigenen Reserve oder sogar den Löwenbrunnen oder ein beliebiges anderes Gebäude ohne Preis)* auswählen.

Wenn auch dieses Ergebnis nicht passt, war das Würfeln ohne Erfolg.

Anschließend führt der Spieler die **Aktion: Geld nehmen** aus.

Arbeiter auf dem Bauhof

Kauft ein Spieler ein Gebäude von einem Kauffeld auf dem Bauhof, an dem ein **eigener** Arbeiter liegt, so darf er diesen Arbeiter einsetzen, um den Preis des Gebäudes um **1** zu **erhöhen** oder zu **senken**. Liegen dort mehrere seiner Arbeiter, so darf er beliebig viele davon einsetzen.

Eingesetzte Arbeiter gehen aus dem Spiel. Sollten nach dem **Kauf eines Gebäudes** noch weitere Arbeiter (eigene oder fremde) dort liegen, so kann **vor dem Legen eines neuen Gebäudes** beginnend mit dem Startspieler jeder betroffene Spieler für sich entscheiden, ob er seine/n Arbeiter zurücknimmt oder liegenlässt.

Arbeiter in der Alhambra

Arbeiter in der Alhambra bringen dem Besitzer Punkte bei den 3 Wertungen:

Nur **die größte Anzahl** mit Arbeitern besetzter vertikal und horizontal *(nicht diagonal)* benachbarter Gebäudeplättchen erzielt Punkte. **Je Arbeiter** in dem Verbund erhält der Spieler **einen Punkt.**

Anmerkung: Auch durch Doppelmauern getrennte Plättchen sind benachbart.

Beispiel:
Alhambra mit 4 zusammenhängend mit Arbeitern besetzten Gebäuden und 1 Arbeiter nur mit diagonaler Verbindung: Der Spieler erhält 4 Punkte bei der Wertung.

Fan Erweiterungsmodule

Louis-David Péloquin: Der persönliche Marktplatz

Die Reserve wird zum Marktplatz.

Spielmaterial

• **24 Marktplättchen** *(1 4er-Satz je Spieler)*

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Spieler erhalten statt des normalen Reservetableaus einen Satz Marktplättchen. Diese legen sie nebeneinander vor sich aus.

Änderungen im Spielablauf

Kann oder will ein Spieler ein gekauftes Gebäude nicht in seine Alhambra einbauen oder baut er im Zuge einer Umbauaktion ein Gebäude aus, so legt er das Gebäude unter ein beliebiges Marktplättchen.

Dieses Gebäude kann ab sofort von allen anderen Spielern in ihrem jeweiligen Zug für den Gebäudepreis in der darüberstehenden Währung gekauft werden *(wenn möglich kann auch passend bezahlt werden).*

Die beim Kauf ausgespielten Währungskarten erhält der ursprüngliche Besitzer des Gebäudeplättchens.

Der Besitzer kann das Gebäude später durch eine eigene Umbauaktion in seine Alhambra einbauen *(siehe: „Reserve“)*, sofern es dann dort noch liegt.

Gebäude ohne Preis können zwar unter den eigenen Marktplättchen platziert, aber nicht von anderen Spielern gekauft werden.

An jedem Marktplättchen darf nur 1 Gebäude liegen. Falls alle 4 Plätze belegt sind, darf ein hinzukommendes Gebäude ausgetauscht oder ungenutzt in die Schachtel zurückgelegt werden.

Frank Sander: Die Schätze

Wenn das Bargeld mal nicht reicht, gibt es ja noch Schätze zum Ergänzen!

Spielmaterial

- **30 Schätze** *(6 Sätze in den Spielerfarben, je Satz Schätze in den Werten 1-5.)*

Änderungen in der Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält die 5 Schätze in seiner Spielerfarbe, die er vor sich ablegt.

Änderungen im Spielablauf

Immer wenn der Spieler ein Gebäude kaufen möchte und ihm Geld einer beliebigen Währung fehlt, darf er den Bauherrn bestechen und ihm **einen** seiner Schätze geben. Der Schatz reduziert die Kosten für ein Gebäudeplättchen um die Anzahl die auf dem Schatzplättchen abgedruckt ist.

Egal, mit welchem Schatz er den Bauherrn besticht, der Kauf gilt immer als passend, auch wenn der Schatz mehr wert ist, als für das passende Bezahlen nötig wäre.

Beispiel: Der Spieler will eine Arkade im Wert von 9 kaufen, hat aber nur 7. Da er seinen 2er-Schatz schon vorher weggegeben hat, kann er nun seinen 3er-Schatz abgeben und die Arkade für 10 kaufen. Der Kauf gilt trotzdem als passend.

Wertungsänderungen

Schätze, die ein Spieler **zu Spielende** noch besitzt, zählen ihrem Wert entsprechend Punkte.

Stefan Schiltz: Die Wünsche des Kalifen

Der Kalif hat immer neue Sonderwünsche – aber er belohnt deren Erfüllung!

Spielmaterial

- **9 Aufgabenplättchen**

Änderungen in der Spielvorbereitung

Die Aufgabenplättchen werden gemischt. Anschließend werden 3 davon offen neben dem Bauhof ausgelegt. Sie stellen allgemeine Aufgaben dar, die jeder Spieler nutzen kann, um **am Ende des Spiels** weitere Punkte zu erzielen.

Die übrigen Aufgabenplättchen werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

Wertungsänderungen

Neben den üblichen Punkten werden am Ende des Spiels die Sonderpunkte für die Aufgaben vergeben.

Die einzelnen Aufgaben

3 Punkte für jede **waagerechte Reihe** in der eigenen Alhambra, in der sich mindestens 3 zusammenhängende Gebäude befinden (d.h. ohne Lücke, Doppelmauern sind erlaubt).

3 Punkte für jede **senkrechte Reihe** in der eigenen Alhambra, in der sich mindestens 3 zusammenhängende Gebäude befinden (d.h. ohne Lücke, Doppelmauern sind erlaubt).

3 Punkte für je **2 Standard-Gebäude gleichen Typs**, die benachbart sind *(Seite an Seite).*

Die **zweitlängste Mauer** bringt ebenfalls Punkte **(nur am Ende des Spiels!).**

2 Punkte für jedes Gebäude, das sich auf der **längsten Diagonale** befindet. Der Löwenbrunnen darf, muss sich aber nicht in dieser Diagonale befinden. Er würde ggfs. auch 2 Punkte zählen.

3 Punkte für jede **Doppelmauer.**

1 Punkt bei 2 Gebäudetypen,
3 Punkte bei 3 Gebäudetypen,
6 Punkte bei 4 Gebäudetypen,
10 Punkte bei 5 Gebäudetypen,
15 Punkte bei 6 Gebäudetypen.

1 Punkt je Plättchen auf dem Weg vom Löwenbrunnen zum am weitesten entfernten Gebäude *(es muss der kürzest-mögliche Weg gezählt werden).*

2 Punkte für jedes **2x2-Feld** von Gebäuden, einzelne Plättchen dürfen doppelt gezählt werden. Doppelmauern dazwischen sind erlaubt.

Beispiel: = 3 x 2 Punkte

Download on the App Store
GET IT ON Google Play
Alhambra
METRO
KINGDOM BUILDER
TRAITOR HUNTER
est. 1989
QUEEN GAMES

© *Copyright 2019 | Queen Games 53842 Troisdorf, Germany*

Dirk Henn ∽ Emanuele Ornella ∽ Klaus-Jürgen Wrede
Marcel Süßelbeck & Marco Ruskowski ∽ Michael Schacht
Michael Rieneck ∽ Mike Elliott ∽ Rüdiger Dorn ∽ Stefan Feld
Louis-David Péloquin ∽ Frank Sander ∽ Stefan Schiltz
est. 1989
QUEEN GAMES