Ein Spiel von Dirk Henn für 2-6 Personen

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

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

Wetteifern Sie mit beim Bau der ALHAMBRA.

Alhambra

Revised Edition

Spielmaterial

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

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

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

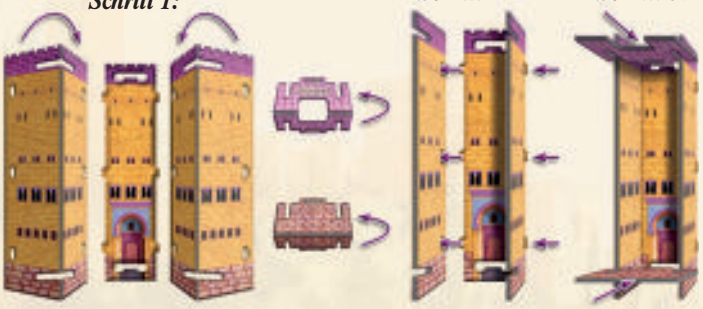
Denar *Dirham* *Dukate* *Gulden*

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

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

1. Wertung *2. Wertung*

- **1 Plättchenturm**



- **1 Spielregel**

Spielziel

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

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

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

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

Spielvorbereitung

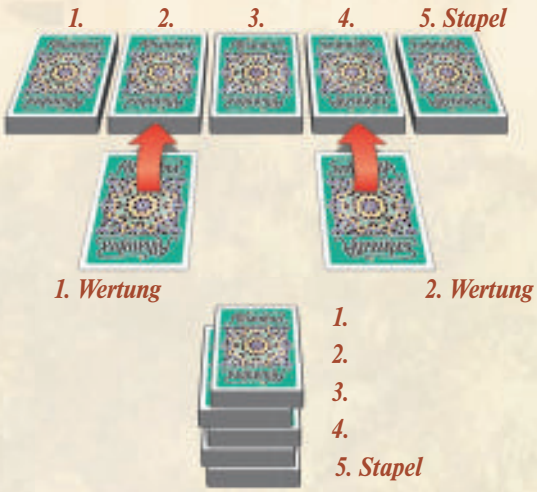
- Der aus Bauhof und Geldkartenauslage bestehende **Spielplan** wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die **Zähltafel** kommt an den Rand des Tisches.
- Jeder Spieler erhält **1 Startplättchen und 1 Zählstein in der Farbe seiner Wahl**. Das Startplättchen legt er vor sich auf den Tisch, den Zählstein stellt er auf das Feld 0/100 der Zähltafel.
- Die **54 Gebäudeplättchen** werden verdeckt gemischt, gestapelt und verdeckt in den **Plättchenturm** gelegt.
- **4 Gebäudeplättchen** werden zufällig aus dem Turm gezogen und der Reihe nach auf die von 1 bis 4 nummerierten Felder des **Bauhofes** verteilt.
- Jeder erhält ein **Reservefeld mit Übersicht**, das er offen vor sich ablegt. Die Übersicht zeigt, welche Gebäudearten wie häufig im Spiel sind und wie viele Siegpunkte man mit ihnen erlangen kann.

- Aus dem **Stapel Geldkarten** werden die beiden Wertungskarten herausgesucht und zunächst beiseite gelegt; der Rest wird gemischt.
- Nun erhält jeder Spieler sein **Startgeld**. Hierzu wird vom Stapel eine Geldkarte nach der anderen gezogen und offen vor dem Spieler abgelegt, bis deren **Gesamtwert 20** oder mehr beträgt *(unabhängig von den verschiedenen Währungen)*.
  Dann bekommt der nächste Spieler sein Geld. Haben alle Spieler ihr Geld bekommen, nimmt jeder seine Karten auf die Hand. Ab jetzt bleibt das Geld eines jeden Spielers geheim.
- Der Spieler, der die **wenigsten Karten** erhalten hat, wird **Startspieler**. Bei gleich vielen Karten wird es der Spieler mit dem geringeren Gesamtwert. Herrscht immer noch Gleichstand, beginnt der jüngere Mitspieler.
- Anschließend werden weitere **4 Geldkarten offen** auf die vier rechten Felder der Kartenauslage auf dem Spielplan gelegt.
- Die übrigen Geldkarten werden in fünf etwa gleich hohe Stapel aufgeteilt. In den zweiten Stapel wird die Karte „1. Wertung“ gemischt, in den vierten Stapel die Karte „2. Wertung“. Dann werden die Stapel wieder aufeinander gepackt: zuunterst kommt der fünfte Stapel, darauf der vierte, dann der dritte, der zweite und ganz oben der erste Stapel. Der Stapel wird auf dem Spielplan auf das linke Feld der Kartenauslage gelegt.

Startplättchen

Bauhof

***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 und auch nicht zu dicht nacheinander aufgedeckt werden.*

Spielablauf

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

Geld nehmen

Gebäudeplättchen kaufen

Die eigene Alhambra umbauen

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

Gebäudeplättchen platzieren

Die Aktionen im Einzelnen:

Geld nehmen

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

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

Gebäudeplättchen kaufen

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

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

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

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

Alhambra umbauen

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

- Ein Gebäudeplättchen vom eigenen **Reservefeld an die eigene Alhambra anbauen** *(Bauregeln s. Seite 4).*
- Ein Gebäude der eigenen Alhambra **abbauen und in das Reservefeld legen.**
- Ein Gebäude vom Reservefeld gegen eines der eigenen Alhambra **austauschen**. Dabei muss das neue Gebäudeplättchen exakt an die freigewordene Position in der Alhambra gelegt werden.

Auch nach den Umbaumaßnahmen muss die Alhambra gemäß den Bauregeln *(Seite 4)* aufgebaut sein. Das Startplättchen darf niemals umgebaut oder entfernt werden.

Beispiel:

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

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

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

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

Ende des Spielzuges

Gebäudeplättchen platzieren

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

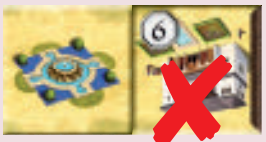
Hat der Spieler mehrere Gebäudeplättchen erworben, kann er sie **in beliebiger Reihenfolge** in seine Alhambra einbauen oder in die Reserve legen.

Alhambra-Bauregeln

Beim Ausbau der Alhambra gelten folgende Bauregeln:

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

Nicht erlaubt sind folgende Kombinationen:



Falsche Ausrichtung

Seite mit Stadtmauer trifft auf Seite ohne Stadtmauer

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

Gebäudeplättchen berühren sich nicht mit mindestens einer Seite.

Die Platzierung der Arkaden erzeugt einen vollständig umbauten leeren Bereich.

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

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

Die Gebäudeplättchen werden ebenfalls auf vier ergänzt.

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

Wertungen

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

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

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

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

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

Siegpunkte für die Außenmauern

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

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

Die Stadtmauer bringt bei einer Wertung 8 Punkte.

Innen liegende Stadtmauern bringen keine Punkte.

Diese Außenmauer ist kürzer und wird deshalb nicht gewertet.

Siegpunkte für Mehrheiten bei den Gebäuden

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

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

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

Wertung 1

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

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

Beispiel:

Der Spieler mit den meisten Gemächern bekommt 4 Punkte.

Wertung 2

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

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

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

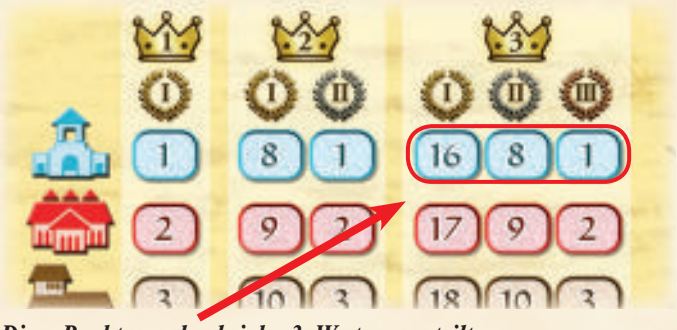
Beispiel:
Kim und Nina haben jeweils 4 Türme. Sie teilen sich die Punkte für den 1. und 2. Platz: 13 + 6 = 19 Punkte. Beide bekommen also abgerundet je 9 Punkte.

Wertung 3

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

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

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



Diese Punkte werden bei der 3. Wertung verteilt.

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

Spielende

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

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

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

Es kommt dann zur dritten und letzten Wertung.

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

Sonderregel für das Spiel zu zweit

Es gelten die Alhambra-Spielregeln mit folgenden Änderungen:

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

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

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

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

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

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

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

Download on the App Store
GET IT ON Google Play

est. 1989
QUEEN GAMES

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