Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel und den Modulen aller anderen Erweiterungen kombiniert werden können. Dabei gelten zunächst die Regeln des Grundspiels. Regeländerungen und -ergänzungen sowie das neue Spielmaterial finden Sie für jedes Spielmodul getrennt auf den folgenden Seiten.

Das Modul "Die neuen Wertungskärtchen" bewertet die 6 Gebäudearten aus dem Grundspiel



völlig neu. Die Zuordnung der Siegpunkte ändert sich nun bei jeder einzelnen Wertung.



DIE NEUEN WERTUNGSKÄRTCHEN

Spielmaterial

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

Spielvorbereitung

Die 18 Wertungskärtchen werden verdeckt gemischt. 3 Kärtchen werden zufällig gezogen und der Reihe nach von oben nach unten an die 3 Aussparungen des Punkteanzeigers offen angelegt. Die restlichen Kärtchen kommen aus dem Spiel. Anmerkung: Die beiden Wertungskarten des Grundspiels werden wie üblich eingemischt und lösen wie gehabt die entsprechende Wertung aus, wenn sie gezogen werden.



Beispiel: In der 1. Wertung bekommt man für die Mehrheit "Garten" 1 Siegpunkt (im Grundspiel sind es 5 Punkte.)

Die Wirkung der neuen Wertungskärtchen

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

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

■ Übersichten

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



Übersicht für das Modul:

DIE MACHT DES SULTANS

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

Die 6 Farben stehen für die 6 Gebäudearten. Die Zahlen in den Kästen zeigen den Preis.



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

Übersicht für das Modul:

DIE KÜNSTE DER MAUREN

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

Die 6 Farben stehen für die 6 Gebäudearten. Jeder Kasten zeigt zudem die Positionierung der jeweiligen Mauer(n).

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





Mit dem Modul
"Die Macht des
Sultans" erhalten die Spieler
die Möglichkeit,
außerhalb ihres Zuges



gezielt an Gebäudeplättchen zu kommen. Doch die Sorte bestimmt der Würfel!

DIE MACHT DES SULTANS

Spielmaterial

8 Sultankarten, 8 Markierungssteine,

- 1 Gebäudewürfel mit den Symbolen der
- 6 Gebäudesorten sowie 6 Übersichtskarten*.

Spielvorbereitung

Nachdem die Geldkarten des Grundspiels in die fünf Stapel aufgeteilt sind, werden 3 Sultankarten in den 1., 2 Karten in den 2. und 3 Karten in den 3. Stapel eingemischt. Markierungssteine und Würfel werden neben dem Bauhof bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.

Eine Sultankarte wird aufgedeckt

Jede aufgedeckte Sultankarte wird neben dem Bauhof offen bereitgelegt. (Es können auch mehrere Karten offen ausliegen.) Dann würfelt ein Spieler mit dem Gebäudewürfel und markiert das Ergebnis mit einem Stein auf der Karte. Weitere Karten werden aufgedeckt, bis die ausliegenden Geldkarten auf 4 ergänzt sind.

Offene Sultankarten können wie Gebäude gekauft werden (Aktion "Gebäudeplättchen kaufen"). Der Kaufpreis beträgt für jede Sultankarte 7, die benötigte Währung ist auf der Karte angegeben. Wer passend bezahlt, ist noch einmal an der Reihe.

* [siehe Rückseite Spielregelblatt "Neue Wertungskärtchen"]

Sultankarten in den 1.2 Kar-

Gebäudewürfel

Der Käufer legt die Karte mit der Markierung offen vor sich ab. Sagt ihm dabei die markierte Gebäudesorte nicht zu, entfernt er den Stein und würfelt einmal.

Nun sucht er sich ein Symbol aus, entweder das, was er gewürfelt hat, oder dasjenige, das diesem Symbol auf dem Würfel gegenüberliegt (das ist die verdeckte Seite). Eines dieser beiden Symbole muss er auf der Sultankarte markieren.

Folgende Symbole befinden sich auf gegenüberliegenden Seiten des Gebäudewürfels.



Beispiel: Wer eine Arkade würfelt, markiert sie <u>oder</u> die Gemächer auf der Sultankarte.

■ Wie wird eine Sultankarte eingesetzt?

Wird ein Gebäudeplättchen beim Auffüllen des Bauhofes gezogen (egal, ob während des Spiels oder bei Spielende), darf ein Spieler mit einer Sultankarte, auf der diese Gebäudeart markiert ist, das Plättchen kostenlos nehmen. Er muss es sofort in seiner Alhambra verbauen oder in seine Reserve legen. Die entsprechende Sultankarte kommt aus dem Spiel. Sollten mehrere Spieler über eine passend markierte Sultankarte verfügen, gilt unter ihnen die Spielreihenfolge, beginnend bei dem Spieler, der als Nächster von ihnen an der Reihe wäre.

Anmerkung: Nach dem Ende eines Zuges ist darauf zu achten, dass zunächst die Geldkarten ergänzt werden (ggf. eine Wertung durchgeführt wird). Danach werden die Gebäudeplättchen auf dem Bauhof ergänzt.

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

Anmerkungen:

- Erst nach der Aktion "Macht des Sultans" kommt ggf. die Aktion "Gunst des Wesirs" [1. Erweiterung] dran.
- Mit einem Wesir [1. Erweiterung] kann man keine Sultankarte kaufen.
- Wechselstuben [1. Erweiterung], Diamanten [2. Erweiterung] und Münzen [3. Erweiterung] können zum Erwerb von Sultankarten eingesetzt werden.
- Das von Laila Wundabah [Charakterkarte 2. Erweiterung] neu gezogene Gebäudeplättchen kann durch die "Macht des Sultans" erworben werden.

Spiel zu zweit:

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

Regel_Erw_5_D_neu.indd 4 17.09.13 10:41

"Die Karawanserei" ist eine Art variable Geldkarte. Ihr Wert steigt langsam an und kann jederzeit benutzt werden.



Doch sind möglichst verschiedene Gebäudesorten in der Alhambra nötig, um sie zu bekommen.

DIE KARAWANSEREI

Spielmaterial

- 8 Karawanserei-Karten,
- 8 Markierungssteine.

Spielvorbereitung

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



Der Kauf einer Karawanserei

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

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

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

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

■ Die Verwendung der Karawanserei-Karten

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

Der Stein darf nur nach oben, an den Abzweigungen auch nach außen, aber nicht zurück geschoben werden. Es ist erlaubt, den Stein stehen zu lassen.

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

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

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



Startposition des Markierungssteins





Auch wer über 2 Karawansereikarten verfügt, darf höchstens 1 Markierungsstein weiterschieben.

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

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

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

Anmerkungen:

- Mit dr Aktion "Gunst des Wesirs" [1. Erweiterung] kann man **keine** Karawanserei-Karten außerhalb der Reihe kaufen.
- Ist ein Spieler durch die "Gunst des Wesirs" [1. Erweiterung] oder die Macht des Sultans [5. Erweiterung] außerhalb der normalen Spielreihenfolge an der Reihe, darf er den Markierungsstein auf der Karawanserei-Karte nicht verschieben.
- Yammerad ["Charakterkarte" 2. Erweiterung]: Karawansereien zählen nicht zu den Geldkarten, die der Spieler auf der Hand hat.
- Wenn bei Spielende die restlichen Gebäudeplättchen des Bauhofes an die Spieler verteilt werden, die jeweils das meiste Geld der entsprechenden Währung vorweisen können, zählt der aktuelle Betrag jeder Karawanserei mit.

- 6 -

Mit "Den Künsten der Mauren" werden Kulturplättchen ins Spiel gebracht. Man erhält sie für mehrere Gebäude, die



den gleichen Preis haben. Durch sie werden weitere Siegpunkte möglich.

DIE KÜNSTE DER MAUREN

Spielmaterial

20 sechseckige Kulturplättchen, 20 Markierungssteine, 10 Anlegestreifen sowie 6 Übersichtskarten*.



Spielvorbereitung

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

Kulturplättchen nehmen und markieren

Der Spieler, der am Ende seines Zuges zwei oder mehr Gebäude mit gleichem Preis besitzt (in der Alhambra oder in der Reserve), darf sich – falls er noch kein solches hat – ein Kulturplättchen mit dem entsprechenden Preis sowie einen Anlegestreifen nehmen. Trifft dies für unterschiedliche Preise zu, nimmt er sich auch die anderen entsprechenden Kulturplättchen. (Verfügt man schon über Anlegestreifen mit freien Plätzen, nutzt man erst diese, bevor man sich einen weiteren Streifen nimmt.)

Jedes neue Kulturplättchen wird offen so an den Anlegestreifen angelegt, dass der Wert "0" auf den Edelstein zeigt.

Nun markiert der Spieler die Anzahl seiner Gebäude gleichen Preises mit einem Stein auf dem entsprechenden Kulturplättchen.

* [siehe Rückseite Spielregelblatt "Neue Wertungskärtchen"]

Der Stein wird auf den Abschnitt gelegt, der die entsprechende Anzahl kleiner schwarzer Quadrate zeigt. Gibt es mehrere solcher Abschnitte, wird der Stein auf denjenigen mit der höchsten Zahl gelegt. Dies kostet weder Geld noch einen Zug.



Markierung der Gebäudezahl anpassen

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

■ Die Wirkung der Kulturplättchen

Ein Spieler, der Kulturplättchen besitzt, verfügt über eine weitere Zugmöglichkeit: Kulturplättchen weiterentwickeln.

Bei diesem Zug werden alle eigenen Kulturplättchen um 1 Stufe gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Ein Plättchen, dessen Markierungsstein auf dem Abschnitt steht, der zum Edelstein des Anlegestreifens zeigt, wird nicht weitergedreht.

Bei jeder Wertung erhalten die Spieler zusätzliche Siegpunkte für ihre Kulturplättchen. Die Zahl auf dem Kulturplättchen, die nach oben (in Richtung

Edelstein) zeigt, gibt die Anzahl Siegpunkte an, die der Spieler dafür erhält.



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

Anmerkungen:

- Es zählen nur die Gebäude aus dem Grundspiel.
- Jeder Spieler darf von jeder Sorte Kulturplättchen höchstens eins besitzen.
- Für Gebäude, die man außerhalb des normalen Zuges erhält ["Wesir" und "Sultan" 1. und 5. Erweiterung] gilt: ggf. sofort Kulturplättchen nehmen bzw. Markierung anpassen.
- Ein Kulturplättchen kann **nur** bis zum angegebenen Höchstwert markiert werden. Man kann **nicht** mehr Siegpunkte bekommen als auf dem Plättchen angegeben ist.
- Alle Gebäude mit dem Preis "12" oder "13" gelten als Gebäude mit gleichem Preis. Spiel zu zweit: Dirk erhält keine Kulturplättchen.

© Copyright 2008 Queen Games, D-53842 - 8 - Troisdorf, Germany. All rights reserved