Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd.
Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

Met de module **"De valkeniers"** *kan men zijn Alhambra verder uitbreiden.*

Op het snijpunt van vier gebouwen kunnen valken worden geplaatst, die punten opleveren.

De valkeniers

Spelmateriaal

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

6 overzichtskaarten

Voorkant van de 3 soorten valken

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

Voorbereiding

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

Spelverloop:

De speler die aan de beurt heeft een nieuwe actiemogelijkheid:

Valken kopen en plaatsen

Deze actie kan enkel als enige actie in een beurt worden gekozen!

Het is niet mogelijk deze als een bonusactie uit te voeren na gepast betaald te hebben.

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

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

Spielregel_Alhambra_ERW_6_NL.indd 1 23.09.13 17:56

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

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

Dit is enkel mogelijk op gebouwen uit het basisspel. Op elk snijpunt kan maximaal 1 valk geplaatst worden. Valken mogen ook op starttegels worden gelegd, echter deze tegel heeft geen kleur. Valken kunnen niet worden verbouwd of in de reserve worden gelegd. Als het snijpunt met 4 tegels wordt verbouwd waarop een valk ligt, dan gaat deze terug naar de voorraad. De valk kan dan opnieuw worden gekocht door een speler.

Waardering van de valken

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

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

1 valk.....2 punten

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

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

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

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

Opmerking: Valken kunnen met diamanten (2e uitbr.) en bouwmeesterkaarten (4e uitbr.) worden gekocht.

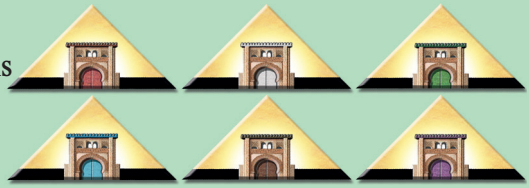
Spielregel_Alhambra_ERW_6_NL.indd 2 23.09.13 17:56

6. Alhambra

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

De poorten

Spelmateriaal



18 poorten, in 6 kleuren, 3 tegels per kleur.

Voorbereiding

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

Een poort kopen en bouwen

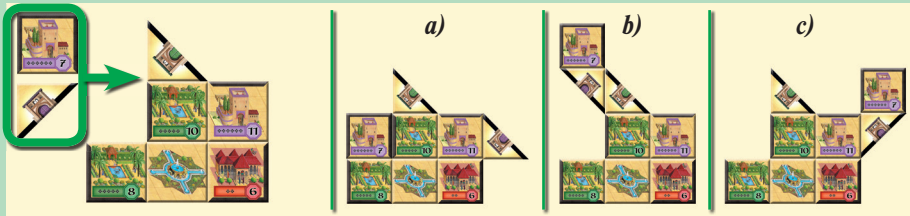
Na het kopen van een gebouwentegel – hierbij worden enkel gebouwen uit het basisspel bedoeld – mag de speler een poort van dezelfde kleur kopen. Beide tegels moeten worden betaald met de valuta die is aangegeven door bouwwerf. Het kopen van een poort verhoogt de prijs van een gebouw:

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

Als dit bedrag gepast is betaald, is de speler nogmaals aan de beurt.
Let op! Er zijn slechts 3 poorten per kleur.

Gekochte poort- en gebouwentegels worden in een volgorde naar keuze aan het einde van de beurt in het Alhambra geplaatst, waarbij minstens een korte zijde van elke poort aan een gebouw met dezelfde kleur moet liggen. Dit hoeft niet de zojuist gekochte tegel te zijn. Poorten hebben geen vaste richting en kunnen naar eigen inzicht worden gedraaid.

Spielregel_Alhambra_ERW_6_NL.indd 3 23.09.13 17:56



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

Aanvullende bouwregels voor poorten

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

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

Natuurlijk blijven de bouwregels van kracht:

Open zijden mogen niet naast een muur worden gelegd.

Er mogen geen gaten ontstaan.

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

Punten voor muren

De poorten hebben één buitenkant met een buitenmuur en deze telt bij de waardering voor de langste samenhangende buitenmuur als 1 punt. Daarnaast levert elke poort in de langste samenhangende buitenmuur 2 extra punten op. Als een speler meerdere samenhangende buitenmuren met dezelfde grootte heeft, moet hij er daarvan één kiezen om te waarderen. ***Voorbeeld: In het voorbeeld hierboven: a) 4 punten, omdat beide poorten geen onderdeel zijn van de langste muur; b) 11 punten (7 voor muren + 4 voor poorten); c) 12 punten (8+4).***

Opmerking: Poorten kunnen niet samen met bouwhutten (1e uitbr.), veldkampen (2e uitbr.) of bazaars (4e uitbr.) worden gekocht. De kleuren van de bouwhutten gelden niet als voorwaarde voor het plaatsen van poorten. Veldkampen kunnen niet aan poorttegels worden gelegd.

Spielregel_Alhambra_ERW_6_NL.indd 4 23.09.13 17:56

6. Alhambra

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

De bouwplaatsen

Spelmateriaal

8 ronde bouwplaatsen, 2 stuks per 4 waarderingen

1 stoffen zak

Voorbereiding

De 8 bouwplaatsen gaan in de zak. Leg deze voor iedereen goed bereikbaar op tafel.

Spelverloop

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

Opzetten van een bouwplaats

De speler betaalt (minstens) de helft van de gevraagde prijs (afgerond naar beneden) en krijgt de gebouwentegel. Deze koop wordt nooit gepast betaald. Daarna trekt de speler uit de zak 2 bouwplaatsen. Zonder deze aan de andere spelers te laten zien, kiest de speler één van deze tegels en legt deze (met de bouwplaats zichtbaar) op het gekochte gebouw. De andere bouwplaats gaat terug in de zak. *Opmerking: Als er slechts één tegel in de zak zit, heeft de speler geen keuze en moet hij die nemen.*

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

Spielregel_Alhambra_ERW_6_NL.indd 5 23.09.13 17:56

Voltooien van een gebouw

Om een gebouw te voltooien, moet de **volledige** prijs in de valuta die is aangegeven op de achterzijde van de **bouwplaats** worden betaald.

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

Als er gepast wordt betaald, is de spelers nogmaals aan de beurt. Na het voltooien van een gebouw wordt de bouwplaats uit het spel verwijderd.

Einde van het spel

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

Opmerkingen:

- *De vizier (1e uitbr.) kan niet worden gebruikt om een bouwplaats op te zetten.*
- *Veldkampen (2e uitbr.) en bazaars (4e uitbr.) kunnen niet als bouwplaats worden opgezet.*
- *Stadspoorten (2e uitbr.) en muren (3e uitbr.) kunnen niet als bouwplaats worden opgezet.*
- *Diamanten (2e uitbr.) kunnen worden gebruikt om een bouwplaats op te zetten en een gebouw te voltooien.*
- *De vliegende handelaar (3e uitbr.) en de schatkamer (4e uitbr.): bewoners en schatkisten kunnen pas op de bouwplaatsen worden geplaatst als het gebouw voltooid is.*
- *De kunst van de metselaars (5e uitbr.): bouwplaatsen doen pas mee als het gebouw is voltooid.*
- *Poorten (6e uitbr.) kunnen niet samen met bouwplaatsen worden gekocht.*

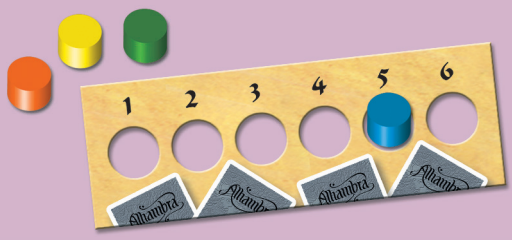
Spielregel_Alhambra_ERW_6_NL.indd 6 23.09.13 17:56

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

De wisselcertificaten

Spelmateriaal

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



Voorbereiding

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

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

2 spelers.....1 spaarsteen per kleur

3 spelers.....2 spaarstenen per kleur

4 spelers.....2 spaarstenen per kleur

5 spelers.....3 spaarstenen per kleur

6 spelers.....3 spaarstenen per kleur

Alle overige spaarstenen gaan terug in de doos.

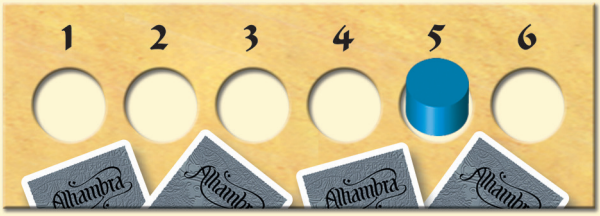
Spielregel_Alhambra_ERW_6_NL.indd 7 23.09.13 17:56

Spelverloop

Geld sparen

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

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



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

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

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

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

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

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

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

© Copyright 2013 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

Spielregel_Alhambra_ERW_6_NL.indd 8 23.09.13 17:56