

Dirk Henn

DER PALAST VON
Alhambra

Spiel
des
Jahres

2003

KRITIKERPREIS

FAMILYBOX
Spielregeln

Grundspiel Der Palast von Alhambra
Profiversion Granada
Kombimodul Der Palast von Alhambra + Granada
Erweiterung 1 „Die Gunst des Wesirs“

Seite 2-7
Seite 8-11
Seiten 12-13
Seite 14-16

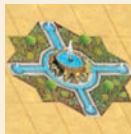


DER PALAST VON Alhambra

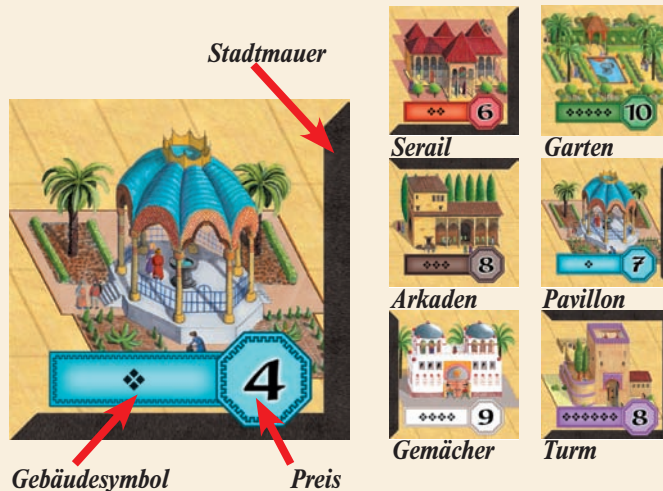
Ein Spiel von Dirk Henn für 2-6 Personen

Spielmaterial

- 6 Startplättchen – zeigen den berühmten Löwenbrunnen; ausgehend von ihnen errichtet jeder Spieler seine Alhambra.
- 12 Zählsteine – zum Markieren der Siegpunkte auf der Zählleiste.
- 1 doppelseitiger Spielplan – mit umlaufender Zählleiste. Er bietet Ablagemöglichkeiten für:
 - Geldkarten
 - Gebäudeplättchen
 - Gebäudeplättchen in der Reserve



- 54 Gebäudeplättchen – zeigen 6 verschiedene Arten von Gebäuden. Sie dienen als Bauteile für die eigene Alhambra. Einige zeigen bis zu drei Stadtmauern.

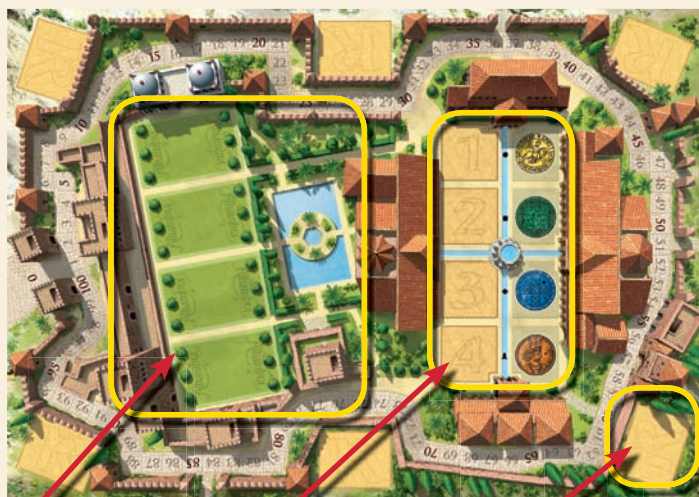


- 108 Geldkarten in vier Währungen – mit ihnen werden die Bauteile für die eigene Alhambra im Bauhof gekauft.



Geldkarten in vier Währungen; in den Werten von 1 bis 9.

Spielplanseite Alhambra



4 Ablageplätze für die Geldkarten

Ablageplatz für Gebäudeplättchen in der Reserve. Jeder Spieler hat sein eigenes Reservefeld.

Der Bauhof – er zeigt vier Felder für je ein Gebäudeplättchen. Jedes Feld gehört zu einer anderen Währung.

- 2 Wertungskarten – die im Laufe des Spiels im Geldkartenstapel auftauchen.

	0	1	2	3	4	5	6
♦	8	9	10	11	12	13	14
♦♦	9	10	11	12	13	14	15
♦♦♦	10	11	12	13	14	15	16
♦♦♦♦	11	12	13	14	15	16	17
♦♦♦♦♦	12	13	14	15	16	17	18
♦♦♦♦♦♦	13	14	15	16	17	18	19
♦♦♦♦♦♦♦	14	15	16	17	18	19	20

- 6 „+100/200“-Marker – diese werden benötigt, wenn ein Spieler mehr als 100 bzw. 200 Siegpunkte erreicht. Er erhält den „+100“-Marker und beginnt seine zweite Runde auf der Siegpunkteskala.

- 6 Übersichten
- 1 Stoffbeutel
- 1 Spielregel

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.

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

Preise	Menge	Gebäudenname
2-8	7x	♦
3-9	7x	♦♦
4-10	9x	♦♦♦
5-11	9x	♦♦♦♦
6-12	11x	♦♦♦♦♦
7-13	11x	♦♦♦♦♦♦

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält 1 **Startplättchen**, das er vor sich auf den Tisch legt, sowie 1 **Zählstein** in der Farbe seiner **Wahl**. Ausgehend vom Startplättchen baut der Spieler seine Alhambra. Der Zählstein kommt auf das Feld „O“ der Zählleiste.
- Der **Spielplan** wird mit der Alhambra-Spielplanseite nach oben so in die Tischmitte gelegt, dass jeder Spieler sein Reservefeld gut erreichen kann.
- Der Stoffbeutel wird mit den 54 **Gebäudeplättchen** gefüllt und bereitgelegt.
- 4 **Gebäudeteile** werden zufällig aus dem Beutel gezogen und der Reihe nach von 1 bis 4 auf die nummerierten Felder des **Bauhofes** verteilt.

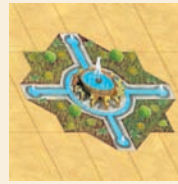
	1.	2.	3.
7x	1	8	16
7x	2	9	17
9x	3	10	18
9x	4	11	19
11x	5	12	20
11x	6	13	21

Jeder erhält eine **Punkteübersicht**, die er offen vor sich ablegt. Die Übersicht zeigt, welche Gebäudesorten wie häufig

im Spiel sind und wieviel 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 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 dafür vorgesehenen **Ablagefächer auf dem Spielplan** gelegt.
- Die übrigen Geldkarten werden aufgeteilt in fünf etwa gleichhohe Stapel. In den zweiten Stapel wird die Karte „1. Wertung“, in den vierten Stapel die Karte „2. Wertung“ eingemischt. Dann werden die Stapel aufeinander gelegt: zuunterst kommt der fünfte Stapel, darauf der vierte, dann der dritte, der zweite und ganz oben der erste Stapel. Dieses Paket wird verdeckt neben den Spielplan gelegt.

ACHTUNG! Die Spielvorbereitungen für das Spiel zu zweit finden Sie auf Seite 7 der Spielregel.

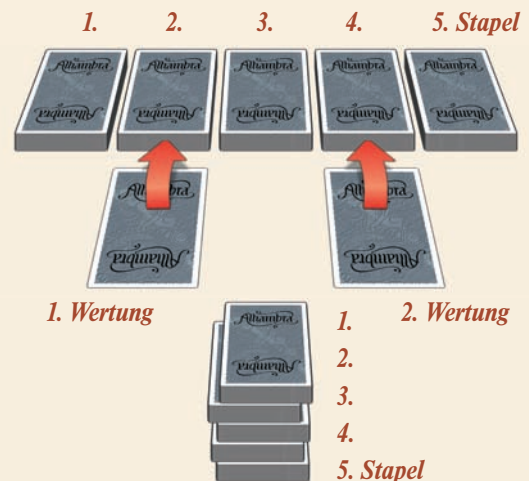


Das Startplättchen wird wie ein Gebäudeplättchen ohne Stadtmauern verwendet.



Bauhof auf dem Spielplan

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**
- **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: Der Spieler darf sich die beiden linken Geldkarten nehmen 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:

Der Spieler möchte den Garten kaufen. Er kostet 10 in der blauen Währung. Zwei passende Karten hält der Spieler auf der Hand. Da er jedoch nicht genau 10 bezahlt (sondern 11), ist sein Spielzug damit beendet; Wechselgeld gibt es nicht zurück.

So sind maximal 5 Spielzüge eines Spielers möglich, wenn er an der Reihe ist (viermal passend bezahlen und einmal entweder Geld nehmen oder seine Alhambra umbauen).

■ 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 5).
- 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 5) 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 Alhambra umzubauen. Er entfernt ein Gebäudeplättchen aus der Alhambra und tauscht es gegen eins aus seiner Reserve aus.

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.

■ 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

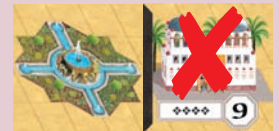
Beim Ausbau der Alhambra gelten folgende Bauregeln:

- 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 beide keine.
- 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.

Nicht erlaubt sind folgende Kombinationen:



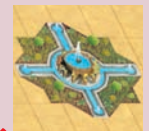
Falsche Ausrichtung



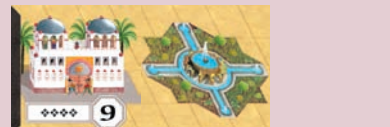
Seite mit Stadtmauer trifft auf Seite ohne Stadtmauer



„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.

Das Startplättchen wird wie ein Gebäudeplättchen ohne Stadtmauer verwendet.

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 4 ergänzt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.



Beispiel: Feld 2 und 4 sind geräumt worden und werden der Reihe nach – erst 2 dann 4 – wieder 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 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.

1. Wertung

Die erste Wertung findet statt, sobald die Karte „A“ 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.

2. Wertung

Bei der **2. Wertung** (sie findet statt, wenn die Karte „B“ 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.



Anmerkung: Der Preis der Gebäude spielt bei einer Wertung keine Rolle, nur die Anzahl! Es versteht sich von selbst, dass man mindestens 1 Gebäudeteil besitzen muss, um überhaupt Siegpunkte für die entsprechende Gebäudeart zu erlangen.

A	
◆	1
◆◆	2
◆◆◆	3
◆◆◆◆	4
◆◆◆◆◆	5
◆◆◆◆◆◆	6

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

B		
◆	8	1
◆◆	9	2
◆◆◆	10	3
◆◆◆◆	11	4
◆◆◆◆◆	12	5
◆◆◆◆◆◆	13	6

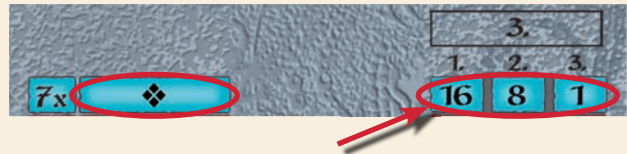
Beispiel: Der Spieler mit den meisten Türmen bekommt 13 Punkte. Der mit den zweitmeisten Türmen bekommt 6 Punkte. Teilen sich zwei Spieler die Turmmehrheit, teilen sie sich die Punkte für den 1. und 2. Platz: $13+6=19$ Punkte. Jeder bekommt also abgerundet 9 Punkte.

3. Wertung

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 Punkteübersicht für den 1., 2. und 3. Platz vergeben.

Achtung: Gebäudeplättchen auf dem Reservefeld zählen bei Wertungen nicht mit.



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 – die **Gebäudeplättchen nicht mehr komplett nachgelegt werden können**, weil diese 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). Bei Gleichstand bleibt das Gebäudeteil auf dem Bauhof. 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 Zählstein auf der Zählleiste am weitesten vorn liegt, hat gewonnen. Bei Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.

Anmerkung: Der Bauhof wird soweit möglich noch aufgefüllt.

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 im Beutel 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**.

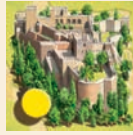
Wir befinden uns im mittelalterlichen Granada. Die Alhambra ist errichtet und Baumeister aus aller Herren Länder strömen in die stetig wachsende Stadt am Fuße der Sierra Nevada. Bauen Sie Schulen und Badehäuser, errichten Sie Wohnviertel, Märkte und viele andere wichtige Gebäude. Schaffen Sie es, die größte Stadt zu erbauen?



Die Regeln von „Der Palast von Alhambra“ bleiben unverändert. Änderungen sind im Folgenden aufgeführt.

Spielmaterial Granada

• **6 Startplättchen** – mit dem Bild der Alhambra. Es gibt für jeden Spieler eines in seiner Spielerfarbe. Ausgehend von ihnen errichtet jeder Spieler die Stadt Granada.



• **54 Gebäudeplättchen** – zeigen auf ihrer Vorder- und Rückseite insgesamt 9 verschiedene Gebäudearten. Von jeder Art gibt es jeweils 12 Stück in den Werten von 2 bis 13. Sie dienen als Bauteile für die Stadt Granada. Jedes Plättchen zeigt auf Vorder- und Rückseite verschiedene Gebäude. Welches Gebäude auf der Rückseite eines Plättchens abgebildet ist, verrät die farbige Markierung neben dem Preis. Ist auf der Vorderseite eine gerade Zahl abgebildet, befindet sich auf der Rückseite immer die nächsthöhere ungerade Zahl. Einige Plättchen werden von bis zu drei Seiten mit Gräben umgeben. Die Gräben befinden sich auf beiden Seiten des Plättchens an den gleichen Kanten.

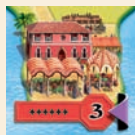


Vorderseite mit dem Zahlenwert 2.

Graben

Gebäudenname und Preis. Befindet sich eine gerade Zahl auf der Vorderseite, steht auf der Rückseite die nächsthöhere ungerade Zahl.

Farbmarkierung, die anzeigt, welches Gebäude auf der Rückseite abgebildet ist.



Auf der Rückseite befindet sich demnach die nächsthöhere ungerade Zahl, also eine 3.

Die Gebäude in der Übersicht:



- **1 schwarzer Markierungsstein** – mit ihm wird auf dem Spielplan angegeben, welche Seite der Gebäudeplättchen beim nächsten Auffüllen nach oben zeigen muss (die Seite mit einem geraden oder die mit einem ungeraden Preis).
- **1 doppelseitiger Spielplan** – mit umlaufender Zählleiste. Er bietet Ablagemöglichkeiten für:
 - Geldkarten
 - Gebäudeplättchen
 - Gebäudeplättchen in der Reserve

Spielplanseite Granada



4 Ablageplätze für die Geldkarten

Feld für den verdeckten Stapel mit Geldkarten

Felder für den schwarzen Markierungsstein

Ablageplatz für Gebäudeplättchen in der Reserve. Jeder Spieler hat sein eigenes Reservefeld.

Der Bauhof – er zeigt vier Felder für je ein Gebäudeplättchen. Jedes Feld gehört zu einer anderen Währung.

• **2 Übersichtstafeln für die Wertungen**

Punkte für jede Gebäudesorte			
Wertung	A	B	C
1. Platz	1	2	3
2. Platz	-	1	2
3. Platz	-	-	1

1 Übersichtstafel für die normale Wertung. Die Vorderseiten zeigen, wie viele Punkte bei den einzelnen Wertungen vergeben werden.

Punkte bei Einstelgerwertung (gilt für jede Gebäudesorte)			
Wertung	A	B	C
1. Platz	3	10	18
2. Platz	-	3	10
3. Platz	-	-	3

1 Wertungsübersicht für die vereinfachte Wertung (s. Seite 11).

Wertung:	
1.	Gräben
2.	Arena
3.	Badehaus
4.	Bibliothek
5.	Herberge
6.	Hospital
7.	Markt
8.	Park
9.	Schule
10.	Wohnviertel

Auf allen Rückseiten ist der Reihe nach aufgeführt, was bei einer Wertung abgerechnet werden muss.

Spielmaterial aus Alhambra

- 108 Geldkarten in vier Währungen
- 2 Wertungskarten • 6 Zählsteine - je 1 pro Spielerfarbe
- 1 Stoffbeutel • 6 „+100/200“-Marker • 1 Spielregel

Spielziel

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Bauherren im mittelalterlichen Granada und engagieren Bautrupps, um die Stadt weiter aufzubauen. Wer zum richtigen Zeitpunkt – immer dann, wenn eine Wertung ansteht – die **meisten Gebäudeplättchen** einer Art eingebaut hat, erhält Punkte. Außerdem erhält jeder Spieler Punkte für den **längsten Graben, der seine Stadt umgibt**. Wer am Ende insgesamt die meisten Punkte erzielen konnte, gewinnt das Spiel.

ACHTUNG! Die Sonderregeln für das Spiel zu zweit finden Sie auf Seite 11 der Spielregel.

Spielvorbereitungen

- Der **Spielplan** wird mit der Spielplanseite Granada nach oben so in die Tischmitte gelegt, dass jeder Spieler sein Reservefeld gut erreichen kann.
- Die **doppelseitigen Gebäudeplättchen** werden in den Stoffbeutel gefüllt. Anschließend werden 4 **Gebäudeplättchen** zufällig gezogen und der Reihe nach von 1 bis 4 auf die nummerierten Felder des **Bauhofs** verteilt. Dabei werden die Plättchen so hingelegt, dass die **Seite mit der geraden Zahl sichtbar ist**. Danach wird der **schwarze Markierungsstein** auf das Feld mit den ungeraden Zahlen auf dem Spielplan gelegt.
- Die beiden **Übersichtstafeln für die normale Wertung** werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Das Verteilen der Zählsteine und Startplättchen, die Vorbereitung der Geldkarten, das Verteilen des Startkapitals und das Einmischen der Wertungskarten bleiben unverändert zu Alhambra.



*Anmerkung:
Die Übersichtstafeln für die vereinfachte Wertung werden nur für die Variante „vereinfachte Wertung“ (s. S. 11) benötigt.*

Bauhof auf dem Spielplan

Felder für den schwarzen Markierungsstein

Spielablauf

Der Ablauf des Spiels ist unverändert zum Grundspiel. Ausgehend vom Startspieler stehen den Spielern die bekannten Aktionen zur Verfügung.

Die Änderungen der Aktionen im Einzelnen:

■ Geld nehmen

Die **Durchführung** der Aktion bleibt zu Alhambra **unverändert**.

■ Gebäudeplättchen kaufen

Die **Durchführung** der Aktion bleibt zu Alhambra **unverändert**. Das **Gebäudeplättchen darf beim Kauf nicht umgedreht werden**.

■ Die Stadt Granada umbauen

Die **Durchführung** der Aktion bleibt zu Alhambra **unverändert**. Das **Gebäudeplättchen darf beim Umbau der Stadt nicht umgedreht werden**.

Gebäudeplättchen platzieren

Entscheidet der Spieler sich am Ende seines Zuges, das erworbene Gebäudeplättchen **in seine Stadt einzubauen**, darf er jedes Plättchen mit **der Seite einbauen**, die auch **beim Kauf sichtbar** war.

Möchte er das Plättchen **umdrehen** und dann einbauen, muss er mindestens **3 Geldeinheiten** einer beliebigen Währung abgeben. Jetzt darf er das Plättchen auf die andere Seite drehen und einbauen.

Wenn am Ende eines Zuges die Gebäudeplättchen wieder auf 4 ergänzt werden, gibt der schwarze Markierungsstein vor, ob der gerade oder ungerade Preis der neuen Plättchen sichtbar sein muss. Steht der Stein auf dem Feld mit den ungeraden Zahlen, werden die Gebäudeplättchen mit der ungeraden Zahl nach oben zeigend aufgefüllt.

Nachdem der Bauhof aufgefüllt wurde, wird der schwarze Markierungsstein auf das jeweils andere Feld gezogen.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wertungen

Bei jeder der 3 Wertungen werden sowohl **Siegpunkte für Gebäudemehrheiten** als auch **Gräben** in der eigenen Stadt vergeben.

Siegpunkte für die Gräben

Die Wertung der Gräben bleibt unverändert zur Wertung der Mauern im Grundspiel.

Siegpunkte für Mehrheiten bei Gebäuden

Für jede Gebäudeart werden Punkte vergeben. Ob ein Spieler Punkte für eine bestimmte Gebäudeart erhält, hängt davon ab, ob er die **meisten Gebäude der entsprechenden Gebäudeart** besitzt. Wie viele Punkte er für seine Mehrheit bekommt, hängt von der **Anzahl Gebäudeplättchen** dieses Typs ab, die zu diesem Zeitpunkt in den **Städten aller Spieler** zu sehen sind.

Kommt es bei einer Wertung zu einem **Gleichstand**, besitzen also mehrere Spieler gleich viele Gebäude einer Art, gilt derjenige von ihnen als besser, der in seiner Stadt das Plättchen dieser Art mit dem höchsten Preis aufweisen kann.

1. Wertung

Nur wer bei der 1. Wertung jeweils die meisten Gebäude einer Art in seiner Stadt hat, bekommt Punkte. Und zwar so viele Punkte, wie Gebäude dieser Art in allen Städten zu sehen sind.

Möchte er das gerade erworbene Plättchen in seine Reserve legen, darf er es mit einer **beliebigen Seite nach oben** dort ablegen. Das Umdrehen kostet **kein Geld**.

Achtung: Liegt das Plättchen in der Reserve oder ist in eine Stadt eingebaut, darf es im ganzen Spiel nicht mehr umgedreht werden!

Granada Bauregeln

Die Bauregeln bleiben zum Grundspiel unverändert.

Anmerkung: Der Bau der Gräben in Granada folgt denselben Regeln wie der Bau der Stadtmauern in Alhambra.



Beispiel:

Feld 2 und 4 sind geräumt worden und werden der Reihe nach – erst 2 dann 4 – wieder aufgefüllt. Da der schwarze Markierungsstein auf dem Feld mit den geraden Zahlen steht, werden die Plättchen mit der geraden Zahl nach oben ausgelegt. Anschließend wird der Markierungsstein auf das Feld mit den ungeraden Zahlen geschoben.

ACHTUNG! Die auf den Wertungskarten aufgeführten Punkte für die einzelnen Gebäude werden nur in Alhambra vergeben. In Granada gelten andere Punktverteilungen, die sich auf den Übersichtstafeln für die Punkte befinden.



Beispiel: Spieler Gelb hat bei der ersten Wertung 3 Schulen, Spieler Rot hat ebenso wie Spieler Grün 2 Schulen. Es sind demnach 7 Schulen zu sehen; Spieler Gelb erhält also 7 Punkte.

Hätten Spieler Gelb und Spieler Rot beide 3 Schulen, müssten sie nachsehen, wer von ihnen die Schule mit dem höchsten Preis hat.

2. Wertung

Bei der 2. Wertung erhalten die Spieler mit den **meisten und den zweitmeisten Gebäuden einer Art Punkte**.

Der Spieler mit den **meisten** Gebäuden einer Art in seiner Stadt erhält doppelt so viele Punkte, wie Gebäude dieser Art in allen Städten zu sehen sind.

Der Spieler mit den **zweitmeisten** Gebäuden einer Art in seiner Stadt bekommt so viele Punkte, wie Gebäude der entsprechenden Art in allen Städten zu sehen sind.

3. Wertung

Bei der 3. Wertung erhalten die Spieler mit den **meisten, zweit- und drittmeisten Gebäuden einer Art** in seiner Stadt Punkte.

Der Spieler mit den meisten Gebäuden einer Art in seiner Stadt erhält dreimal so viele Punkte, wie Gebäude dieser Art in allen Städten zu sehen sind.

Der Spieler mit den zweitmeisten doppelt so viele Punkte und der Spieler mit den drittmeisten Gebäuden erhält so viele Punkte, wie Gebäude dieser Art in allen Städten zu sehen sind.

Gebäudeplättchen in der Reserve zählen bei den Wertungen nicht mit.

Spielende

Das Spiel endet, wie bei Alhambra auch, sobald nach dem Zug eines Spielers die Gebäudeplättchen auf dem Bauhof nicht mehr komplett aufgefüllt werden können.

Die restlichen Plättchen werden nach den bekannten Regeln verteilt. Ein vergebenes Gebäude muss **sofort** – gemäß den Bauregeln – eingebaut werden, bevor das nächste Gebäude vergeben wird. Es darf **nicht** mehr gedreht werden. *Anmerkung: Es kann sinnvoll sein, auf den Einbau zu verzichten, wenn der Einbau dem Gegner Punkte bringt!*

Sind alle Plättchen vergeben, kommt es zur 3. Wertung.

Auch Granada gewinnt der Spieler, der nach der Wertung mit seinem Spielstein auf der Siegpunkteskala am weitesten vorne liegt. Bei Gleichstand teilen die Spieler sich den Sieg.

Sonderregeln für zwei Spieler

Die Sonderregeln für das Spiel zu Zweit bleiben, bis auf folgende Zusatzregel, unverändert zum Grundspiel:

Dirks erste 6 Plättchen werden ihm mit der geraden Seite nach oben hingelegt, im weiteren Spiel richtet sich die Seite seiner neu erhaltenen Gebäude nach dem schwarzen Markierungsstein.

	B
♦	8
♦♦	9
♦♦♦	10
♦♦♦♦	11
♦♦♦♦♦	12
♦♦♦♦♦♦	13

Wertung	A	B	C	
1. Platz	1	2	3	mal Anzahl der eingebauten, sichtbaren Gebäude dieses Typs
2. Platz	-	1	2	mal Anzahl
3. Platz	-	-	1	mal Anzahl

Beispiel: (2. Wertung) Spieler Blau hat mit 4 Schulen die Mehrheit, Spieler Grün hat inzwischen 3, Spieler Rot noch 2 Schulen. Es sind demnach 9 Schulen zu sehen; Spieler Blau bekommt also $2 \times 9 = 18$ Punkte, Spieler Grün $1 \times 9 = 9$ Punkte.

Wertung	A	B	C	
1. Platz	1	2	3	mal Anzahl der eingebauten, sichtbaren Gebäude dieses Typs
2. Platz	-	1	2	mal Anzahl
3. Platz	-	-	1	mal Anzahl

Beispiel: (3. Wertung) Spieler Blau und Spieler Grün haben beide 4 Schulen, Spieler Rot immer noch 2. Es sind demnach 10 Schulen zu sehen. Das höchste Schulplättchen von Spieler Blau ist die 9, Spieler Grün hingegen kann die 12 in seiner Stadt vorweisen. Spieler Grün ist jetzt also auf dem 1. Platz und erhält $3 \times 10 = 30$ Punkte, Spieler Blau ist auf dem 2. Platz und erhält $2 \times 10 = 20$ Punkte und Spieler Rot ist auf dem 3. Platz und bekommt $1 \times 10 = 10$ Punkte.

Vereinfachte Wertung

Beim Spielen mit Kindern oder um das Spiel zu erlernen, können sich die Spieler auch auf die vereinfachte Wertung einigen. Dabei werden bei allen Wertungen feste Punktzahlen für die Gebäude vergeben.

1. Wertung

Für jede Gebäudeart erhält derjenige mit den meisten Gebäuden dieser Art 3 Punkte.

2. Wertung

Derjenige mit den meisten Gebäuden einer Art erhält 10 Punkte, derjenige mit den zweitmeisten 3 Punkte.

3. Wertung

Für die meisten Gebäude einer Art erhält der entsprechende Spieler 18 Punkte, für die zweitmeisten Gebäude gibt es 10 Punkte und für die drittmeisten Gebäude einer Art 3 Punkte.

Wertung	A	B	C
1. Platz	3	10	18
2. Platz	-	3	10
3. Platz	-	-	3



Die Regeln dieser Kombination von „Der Palast von Alhambra“ und „Granada“ bleiben zu den Regeln zu „Granada“ unverändert. Änderungen sind im Folgenden aufgeführt:

Spielmaterial

- 6 Startplättchen von „Der Palast von Alhambra“ – Die Startplättchen von „Granada“ werden nicht benötigt.
- Das übrige Spielmaterial beider Spiele wird vollständig benötigt.

Spielziel

Die Spieler starten mit dem Bau ihrer Alhambra. Sobald ein Spieler Mauern in seiner Alhambra errichtet hat, kann er mit dem Bau der umliegenden Stadt Granada beginnen. Wer baut sowohl seine Alhambra als auch Granada am erfolgreichsten?

Spielvorbereitung

- Der **Spielplan** wird mit der Spielplanseite Granada so in die Tischmitte gelegt, dass jeder Spieler sein Reservefeld gut erreichen kann.
- Jeder Spieler legt sein „Alhambra“-Startplättchen vor sich ab und stellt einen Markierungsstein in der Farbe seiner Wahl darauf.
- Bei der Vorbereitung des **Geldkartenstapels** wird nur die 1. Wertungskarte in den 3. Stapel eingemischt. Die 2. Wertungskarte wird zunächst beiseitegelegt. Sie wird in den 2. Stapel eingemischt, wenn der Ablagestapel neu gemischt wird, weil der Geldkartenstapel aufgebraucht ist.
- Die 4 Felder des Bauhofs werden jeweils mit **einem Alhambra- und einem Granadaplättchen** aufgefüllt. Die Granada-Plättchen müssen bei der ersten Auslage jeweils mindestens einen Graben zeigen.

Anmerkung: Gebäudeplättchen ohne Graben werden zurück in den Beutel gegeben. Es wird ein neues Plättchen gezogen.

Alle weiteren Vorbereitungen bleiben zu „Granada“ unverändert.

Anmerkung: Da die Spieler zu Beginn nur ein Alhambra-Startplättchen und keines für Granada erhalten, muss zunächst mit dem Bau der Alhambra begonnen werden. Der Bau von Granada beginnt erst später, wie in der neuen Bauregel (s. S. 13) beschrieben ist.



Beim Auffüllen des Bauhofs werden jeweils 1 Alhambra- und 1 Granadaplättchen nebeneinander ausgelegt.

Spielablauf

Der Ablauf des Spiels ist unverändert zum Grundspiel. Ausgehend vom Startspieler stehen den Spielern die bekannten Aktionen zur Verfügung.

Die Änderungen der Aktionen im Einzelnen:

■ Geld nehmen

Die **Durchführung** der Aktion bleibt zu „Alhambra“ und „Granada“ **unverändert**.

■ Gebäudeplättchen kaufen

Die **Durchführung** der Aktion bleibt zu „Alhambra“ und „Granada“ **unverändert**.

Allerdings kann der Spieler jetzt für jede Währung zwischen einem Alhambra- und einem Granadaplättchen wählen.

Anmerkung: Ein Spieler kann jetzt in seinem Zug auch zwei Gebäudeplättchen, nämlich ein Alhambra- und ein Granadaplättchen, mit einer Währung kaufen, sodass er maximal 9x am Zug ist (8x Gebäude passend kaufen + 1x Zusatzzug).

Anmerkung: Wurde ein Granadaplättchen gekauft, wird der schwarze Markierungsstein wie gewohnt beim Auffüllen des Bauhofs am Ende des Zuges versetzt.

■ Alhambra und die Stadt Granada umbauen

Die **Durchführung** der Aktion bleibt zu „Der Palast von Alhambra“ und „Granada“ **unverändert**.

■ Gebäudeplättchen platzieren

Entscheidet der Spieler sich am Ende seines Zuges das erworbene Gebäudeplättchen in seiner Alhambra oder in Granada zu platzieren, muss er die bekannten Bauregeln für die Alhambra und Granada beachten.

Zusätzlich gelten folgende neue Bauregeln:

- Ein Alhambra- und ein Granadaplättchen **müssen** grundsätzlich mit einer Mauer und einem Graben aneinander angrenzend platziert werden.

Sobald das erste Granadaplättchen errichtet ist, hat der Bau der Stadt begonnen. Das gelegte Plättchen erfüllt die Funktion des Startplättchens. Der Markierungsstein auf dem Alhambra-Startplättchen wird zur Kennzeichnung auf das erste Granadaplättchen gelegt.

- Sowohl in der Alhambra als auch in Granada gilt jeweils **separat** die Fußgängerregel.



Auf dem markierten Platz kann nicht mehr gebaut werden: Das Arkadenplättchen ohne Mauer würde ein weiteres Alhambraplättchen erfordern, die Bibliothek ein Granadaplättchen.

Werden am Ende des Zuges die Geldkarten wieder auf 4 ergänzt und der Geldkartenstapel ist zum ersten Mal aufgebraucht, wird der Ablagestapel neu gemischt und in 5 Stapel unterteilt. In den 2. Stapel wird jetzt die 2. Wertungskarte eingemischt. Die Stapel werden wie gewohnt zu einem Geldkartenstapel aufeinandergelegt.

Nach dem Auffüllen des Bauhofs, das den Regeln von „Granada“ folgt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wertung

Die Wertungen werden, wie bei den Spielen „Der Palast von Alhambra“ und „Granada“, beim Aufdecken der Wertungskarten bzw. am Ende des Spiels durchgeführt.

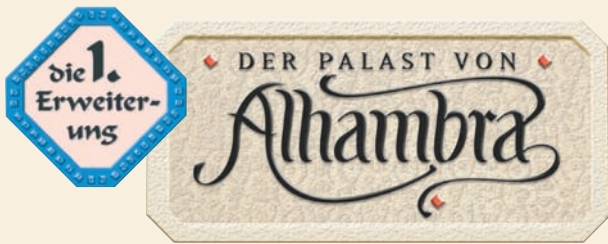
- **Alle Alhambra Gebäude und Mauern** werden wie gewohnt gewertet. Mauern, die zusammen mit einem Graben verlaufen, zählen wie gewohnt mit.

- **Alle Granada Gebäude und Gräben** werden wie gewohnt gewertet. Gräben, die zusammen mit einer Mauer verlaufen, zählen wie gewohnt mit.
- Zusätzlich gibt es Punkte für das längste Stück, an dem **Mauern und Gräben** zusammen verlaufen. Jeder Abschnitt dieser Mauer-Graben-Kombination zählt **2 Punkte**.

Spielende

Das Spiel endet, wenn **mindestens** ein Platz auf dem Bauhof ganz leer ist, d.h. **weder mit einem Alhambra- noch mit einem Granadaplättchen belegt werden kann**, weil beide Vorräte aufgebraucht sind.

Die restlichen Plättchen werden wie gewohnt vergeben, allerdings kann ein Spieler mit dem meisten Geld in einer Währung auch 2 Plättchen (ein Alhambra- und ein Granada-Plättchen) erhalten, wenn bei dieser Währung noch beide ausliegen.



DIE GUNST DES WESIRS

Mit dem Spielmodul „Die Gunst des Wesirs“ wird es den Spielern ermöglicht, die allgemeine Zugreihenfolge zu unterbrechen, um eine Sonderaktion durchzuführen: **Der Kauf eines Gebäudeplättchens.**

Das hat jedoch seinen Preis. Das Gebäude muss genau passend bezahlt werden, aber auf den Bonuszug muss man verzichten!

Auch mit Granada kombinierbar!

■ Spielmaterial

6 Wesirsteine aus Holz in den Spielerfarben.



■ Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält vor Spielbeginn den Wesirstein in seiner Farbe, den er mit der Bildseite nach oben offen vor sich hinlegt. *(Man kann den Wesirstein nur einsetzen, wenn seine Bildseite nach oben zeigt.)* Nicht benötigte Steine kommen aus dem Spiel.

■ Die Gunst des Wesirs in Anspruch nehmen

Jedesmal, wenn ein Spielzug komplett beendet ist, darf ein Spieler die normale Zugreihenfolge unterbrechen und als **Sonderaktion** ein Gebäudeplättchen des Bauhofes kaufen und platzieren.

■ 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 Wesirstein einsetzen wollen.
- Wenn bei Spielende die letzten Gebäudeplättchen verteilt werden, kann der Wesirstein nicht mehr eingesetzt werden.
- Bei Spielende ist es egal, ob ein Wesirstein aktiviert ist oder nicht.
- Der Einsatz des Wesirsteins erlaubt einem Spieler **nicht**, sich eine Bauhütte *(siehe Spielmodul »Die Bauhütten«)* zu nehmen.

DIE WECHSELSTUBEN

„Die Wechselstuben“ sind sechs neue Spielkarten, die wie Geldkarten auf die Hand genommen werden können. Sie erleichtern das passende Bezahlen ungemein, da mit ihrer Hilfe zwei Währungen statt einer benutzt werden dürfen. Leider darf man eine Wechselstube nur für **einen Kauf** nutzen, danach kommt sie auf den Ablagestapel.

Auch mit Granada kombinierbar!

Jedes Erweiterungsmodul kann einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel „Der Palast von Alhambra“ kombiniert werden. Dabei gelten die bekannten Regeln. Regeländerungen und -ergänzungen sowie das neue Spielmaterial werden im Folgenden beschrieben.

Allerdings muss er dazu folgende Bedingungen erfüllen:

- Sein Wesirstein muss aktiviert sein *(Bildseite nach oben)*.
- Er muss das Gebäudeplättchen genau passend bezahlen.

Der Spieler dreht seinen Wesirstein um *(mit dem Bild nach unten)*, dieser ist nun nicht mehr aktiviert. Er nimmt sich das gewünschte Gebäude, bezahlt es genau passend und platziert es entsprechend den Bauregeln oder legt es in seine Reserve. **Er verzichtet auf seinen 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.

■ Den Wesirstein wieder aktivieren

Jeder Spieler hat normalerweise drei verschiedene Zugmöglichkeiten, wenn er an der Reihe ist (Geld nehmen • Gebäude kaufen • Alhambra umbauen). Nun kommt eine weitere dazu:

Den Wesir wieder aktivieren.

Hierzu dreht der Spieler den verdeckten Wesirstein mit seiner Bildseite nach oben. Ab sofort steht ihm die Sonderaktion wieder zur Verfügung.

■ Spielmaterial

6 Spielkarten, welche jeweils zwei verschiedene Währungen zeigen, die Wechselstuben.



■ Spielvorbereitung

Wenn die Geldkarten des Grundspiels während der Spielvorbereitung in die fünf Stapel aufgeteilt werden, kommen je 2 Wechselstuben verdeckt in den 2., 3. und 4. Stapel.

■ Wie kommt man an Wechselstuben?

Wird eine Wechselstube vom Stapel aufgedeckt, legt man sie (wie jede andere Karte auch) offen neben den Bauhof. Hier liegen stets höchstens vier Karten, egal ob Wechselstuben oder Geldkarten.

Der Spieler am Zug darf sich nun anstelle des Geldes **eine** Wechselstube nehmen. Man darf beliebig viele Wechselstuben auf der Hand halten.

■ Wie setzt man die Wechselstube ein?

Ein Gebäudeplättchen muss normalerweise mit der Währung bezahlt werden, die im Bauhof direkt neben dem Gebäudeplättchen zu sehen ist.

Wenn diese Währung auch auf der Wechselstubenkarte abgebildet ist, darf man die Wechselstube ausspielen und dann **genau ein Gebäudeplättchen** in jeder beliebigen Kombination der beiden abgebildeten Währungen bezahlen.



Beispiel: Ein Spieler hat folgende vier Karten auf der Hand, 7 und 2 Denar (blau), 9 Gulden (gelb) und die gelb-blaue Wechselstube. Diese Karten ermöglichen es ihm, den abgebildeten Garten oder den Pavillon zu kaufen.

Er hat nun die Wahl: Entweder er bezahlt 9 Gulden plus 2 Denar für den Garten; oder er bezahlt 7 Denar passend für den Pavillon.

In einem der beiden Fälle setzt er seine Wechselstube ein, die er dann abwerfen muss.



■ Anmerkungen

- Wenn der Stapel mit den Geldkarten aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel – inklusive abgeworfener Wechselstuben – gemischt und bildet einen neuen verdeckten Stapel.
- Am Ende eines Spielzuges werden die Geldkarten – auch wenn eine oder mehrere Wechselstuben dabei sind – wieder auf **insgesamt 4** Stück aufgefüllt.
- Wenn bei Spielende die letzten Gebäudeplättchen verteilt werden, dürfen Wechselstuben **nicht** mehr eingesetzt werden.

DIE BONUSKARTEN

Aufgedeckte „**Bonuskarten**“ zählen wie Gebäudeplättchen bei den Wertungen. Da man sie erst später aufgedeckt, können sie bei der Feststellung der Mehrheiten für so manche Überraschung sorgen. Allerdings darf man sie nur aufdecken, wenn man genau das abgebildete Gebäude auch in der eigenen Alhambra eingebaut hat!

■ Spielmaterial

10 Spielkarten, welche jeweils ein bestimmtes Gebäudeplättchen zeigen, die Bonuskarten.



■ Spielvorbereitung

Die Bonuskarten werden gemischt und folgendermaßen an alle Spieler verdeckt verteilt:

- | | |
|--|-----------------------|
| Bei 2 und 3 Spielern erhält jeder | 3 Bonuskarten, |
| bei 4 und 5 Spielern erhält jeder | 2 Bonuskarten |
| und bei 6 Spielern erhält jeder | 1 Bonuskarte. |
- Nicht verteilte Bonuskarten kommen verdeckt aus dem Spiel.

■ Die Wirkung der Bonuskarten

Jede Bonuskarte zeigt ein ganz bestimmtes Gebäudeplättchen.

(Anmerkung: Die 10 Karten zeigen all diejenigen Gebäudeplättchen, die über keinerlei Stadtmauer verfügen. Karten gleicher Gebäudeart unterscheidet man am Preis.)

Wer im Laufe des Spiels das Gebäude in seine Alhambra platziert, zu welchem er die passende Bonuskarte besitzt, kann diese dann jederzeit aufdecken. Eine aufgedeckte Bonuskarte zählt bei den Wertungen wie ein extra Gebäudeplättchen der abgebildeten Art.



Beispiel: Ein Spieler hat in seine Alhambra den Garten ohne Stadtmauer mit dem Preis „10“ eingebaut, die passende Bonuskarte hat er aufgedeckt. Bei einer Wertung hätte dieser Spieler nun 2 Gärten.

■ Anmerkungen

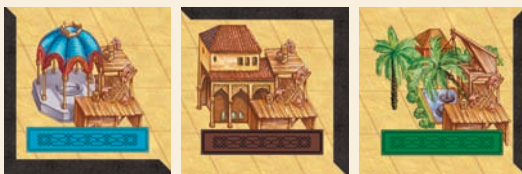
- Baut ein Spieler ein Gebäudeplättchen wieder ab, zu dem er bereits die passende Bonuskarte aufgedeckt hatte, muss er diese Bonuskarte zurück auf die Hand nehmen. Weder die Bonuskarte noch das Gebäudeplättchen in der Reserve zählen bei einer Wertung. Erst wenn das Gebäudeplättchen wieder in die Alhambra eingebaut wird, zählt auch die hierzu passende, wieder aufgedeckte Bonuskarte.
- Eine passende Bonuskarte darf man jederzeit aufdecken, falls das Gebäudeplättchen schon in der eigenen Alhambra verbaut ist, d.h. auch während einer Wertung.
- Es kann durchaus sinnvoll sein, eine Bonuskarte erst später aufzudecken, um z.B. die anderen Mitspieler über die tatsächlichen Mehrheitsverhältnisse im Unklaren zu lassen. Während der dritten Wertung, bei der bekanntlich die meisten Siegpunkte verteilt werden, kann man dann eventuell für die eine oder andere Überraschung sorgen.

DIE BAUHÜTTEN

Eine neue Art von Gebäuden erhält Einzug in die Alhambra: „Die Bauhütten“. Passend eingebaut kann eine Bauhütte maximal wie drei Gebäudeplättchen der zugehörigen Art zählen. Aber nicht nur für Gebäudemehrheiten sind die Bauhütten wichtig; auch Stadtmauern können mit ihrer Hilfe besser geplant werden. Leider darf jeder nur drei davon einsetzen.

■ Spielmaterial

24 Gebäudeplättchen, die sechs verschiedene Bauhütten zeigen, für jede Gebäudeart des Grundspiels gibt es Bauhütten in der gleichen Farbe.



Es gibt 3 blaue ... 4 braune ... 5 grüne



... 3 rote ... 4 weiße und 5 lila Bauhütten.

■ Spielvorbereitung

Die Bauhütten werden nach Farben sortiert, jeder der 6 Stapel gemischt und verdeckt neben den Bauhof gelegt. Anschließend wird von jedem Stapel die oberste Bauhütte aufgedeckt.

■ Spielablauf

Jeder Spieler hat normalerweise drei verschiedene Zugmöglichkeiten, wenn er an der Reihe ist (Geld nehmen • Gebäude kaufen und platzieren • Alhambra umbauen). Nun kommt eine weitere hinzu: **Bauhütte errichten**.

Bauhütte errichten

Man darf sich **eine** beliebige, offen liegende Bauhütte von einem der sechs Stapel nehmen. Dann wird die nächste Bauhütte des Stapels aufgedeckt.

Ist ein Stapel aufgebraucht, steht diese Sorte nicht mehr zur Verfügung. Eine Bauhütte kostet kein Geld (und kann deshalb auch **nicht** passend bezahlt werden: d.h. dafür gibt es keinen Extra-Spielzug).

Am Ende des Spielzuges platziert man die Bauhütte (eventuell mit weiteren Gebäudeplättchen) gemäß den Bauregeln in die eigene Alhambra ein oder legt sie in seine Reserve.

Jeder Spieler darf höchstens **drei Bauhütten** besitzen, dazu zählen auch Bauhütten in der Reserve. Die Regeln für den **Umbau der Alhambra** gelten auch für die Bauhütten.

Bauhütten in der Wertung

- Bei einer Wertung zählt eine Bauhütte wie **null bis drei** Gebäudeplättchen der gleichen Farbe. Grenzt eine Bauhütte an ein gleichfarbiges Gebäude, zählt sie wie ein weiteres Gebäude, bei **2 oder 3** gleichfarbigen Nachbargebäuden zählt die Bauhütte entsprechend wie **2 oder 3** Gebäude dieser Art, sofern sich jeweils zwischen Bauhütte und gleichfarbigen Nachbargebäuden **keine Stadtmauer** befindet.
- Die Stadtmauern auf den Bauhütten werden wie üblich gewertet.

Die lila Bauhütte zählt nicht, da sie zwar zum Turm benachbart, aber durch eine Stadtmauer von ihm getrennt ist.

Beispiel: Der Spieler hat bereits 3 Bauhütten platziert und darf keine mehr nehmen.



Die obere braune Bauhütte hat zwei Arkaden als Nachbarn, ohne Stadtmauer dazwischen und zählt deshalb wie 2 Arkaden bei einer Wertung.

Die untere braune Bauhütte hat eine Arkade benachbart und zählt deshalb selbst wie 1 Arkade.