

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 geeignetsten Bautrupps und stellen Sie sicher,

stets genug von der passenden Währung flüssig zu haben. Denn, egal ob Steinmetze aus dem Norden oder

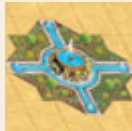


Gartenbauer aus dem Süden, sie alle wollen ihren gerechten Lohn und bestehen auf ihre „Heimat“-Währung.

Mit ihrer Hilfe werden Türme errichtet und Gärten angelegt, Pavillons und Arkaden gebaut, Serails und Gemächer errichtet. Wetteifern Sie mit beim Bau der ALHAMBRA.

Spielmaterial

- 6 Startplättchen - zeigen den berühmten Löwenbrunnen



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



- 12 Zählsteine - einer für die Tafel und einer für das Startplättchen eines jeden Mitspielers.
- 108 Geldkarten in vier Währungen - mit ihnen werden die Bauteile für die eigene Alhambra im Bauhof gekauft.



Geldkarten in vier Währungen:

Denar, Dirham, Dukaten und Gulden in den Werten von 1 bis 9.

- 2 Wertungskarten - die im Spiel irgendwann (im Stapel mit den Geldkarten) auftauchen.

1. Wertung	
Gebäude	1. Platz
Pavillon	1
Serail	2
Arkaden	3
Gemächer	4
Garten	5
Turm	6

2. Wertung		
Gebäude	1. Platz	2. Platz
Pavillon	8	1
Serail	9	2
Arkaden	10	3
Gemächer	11	4
Garten	12	5
Turm	13	6

- 1 Bauhof - er zeigt vier Felder für je ein Gebäudeplättchen. Jedes Feld gehört zu einer anderen Währung.
- 1 Zähltafel - auf der die Siegpunkte der Spieler angezeigt werden, und zwar mit Hilfe der ...

- 6 Reservfelder mit 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.

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

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

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält ein Startplättchen, das er vor sich auf den Tisch legt, sowie 2 Spielsteine in der Farbe seiner Wahl. Ein Stein wird auf das eigene Startplättchen gelegt, der andere kommt auf die linke untere Ecke der Zähltafel.
- Der Beutel wird mit den 54 Gebäudeplättchen gefüllt und bereitgelegt.
- Legen Sie den Bauhof in die Mitte und die Zähltafel an den Rand des Tisches.
- 4 Gebäudeteile werden zufällig aus dem Beutel gezogen und der Reihe nach von 1 bis 4 auf die nummerierten Felder des Bauhofes verteilt.



Startplättchen



Drei Wertungen:	1	2	3			
Zs. Pavillon	1	8	1	16	8	1
Zs. Serail	2	9	2	17	9	2
9a. Arkaden	3	10	3	18	10	3
9a. Gemäcker	4	11	4	19	11	4
10. Garten	5	12	5	20	12	5
11a. Turm	6	13	6	21	13	6

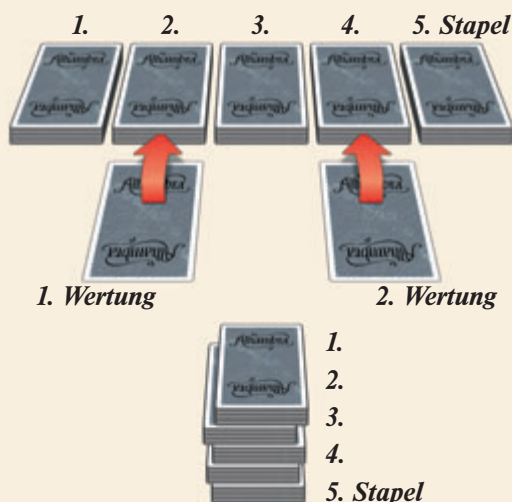
Jeder erhält ein Reservefeld mit Übersicht, das er offen vor sich ablegt. Die Übersicht zeigt, welche Gebäudesorten wie häufig im Spiel sind und wieviel Siegpunkte man mit ihnen erlangen kann.



Bauhof

- 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 neben den Bauhof in die Tischmitte gelegt.
 - Die übrigen Geldkarten werden aufgeteilt in fünf etwa gleichhohe Stapel. In den zweiten Stapel mischen Sie die Karte „1. Wertung“, in den vierten Stapel die Karte „2. Wertung“.
- Dann packen Sie die Stapel wieder aufeinander: zuunterst kommt der fünfte Stapel, darauf der vierte, dann der dritte, der zweite und ganz oben der erste Stapel. Dieses Paket legen Sie verdeckt neben den 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 an der Reihe muss sich für einen von drei möglichen Spielzügen entscheiden.

■ Geld nehmen

■ Gebäudeplättchen kaufen und platzieren

■ Eigene Alhambra umbauen

Nachdem der Spielzug beendet ist, werden die Geldkarten sowie die Gebäudeplättchen wieder auf 4 Stück ergänzt.

■ Geld nehmen

Man 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: Sie dürfen sich die beiden linken Geldkarten nehmen oder eine der beiden anderen.

■ Gebäudeplättchen kaufen und platzieren

Kaufen

Man darf sich ein Gebäudeplättchen vom Bauhof nehmen. Dazu zahlt man mindestens den aufgedruckten Preis in der Währung, die der Bauhof für das gewählte Plättchen anzeigt. Aber Achtung, es gibt kein Wechselgeld zurück!

Das bezahlte Geld bildet einen Ablagestapel neben dem Bauhof.

Kann man hingegen den Preis genau passend bezahlen, ist man sogar noch einmal an der Reihe und entscheidet sich wieder zwischen den drei möglichen Spielzügen.

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).

Solange Sie an der Reihe sind, werden die Gebäudeplättchen auf dem Bauhof nicht wieder aufgefüllt, das passiert erst am Ende Ihres Zuges.

Platzieren

Das neue Gebäudeplättchen muß am Ende des Zuges noch platziert werden:

entweder baut man die eigene Alhambra damit weiter aus oder man legt es auf sein Reservefeld. Hier dürfen beliebig viele Gebäudeplättchen liegen.



Beispiel:
Sie benötigen unbedingt einen Garten für Ihre Alhambra. Der Garten im Angebot kostet 10 Denar. Sie haben zwei passende Geldkarten auf der Hand und entscheiden sich dafür, den Garten zu kaufen. Da Sie jedoch nicht genau 10 Denar bezahlen (sondern 11), ist Ihr Spielzug damit beendet; Wechselgeld gibt es nicht zurück.



Drei Wertungen:

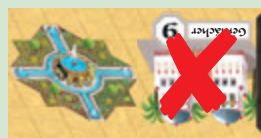
	1	2	3
1x Pavillon	1	1	1
2x Serail	2	9	2
3x Arkaden	3	10	3
4x Gemächer	4	11	4
5x Garten	5	12	5
6x Turm	6	13	6

Alhambra-Bauregeln

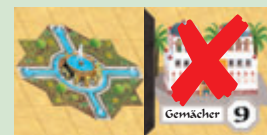
Beim Ausbau der Alhambra gelten folgende Bauregeln:

- Alle Gebäudeplättchen haben die **gleiche 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“** (vollständig umbaute leere Bereiche) entstehen.

NICHT erlaubt sind folgende Kombinationen:



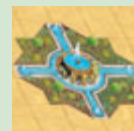
Falsche Ausrichtung



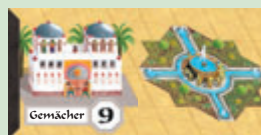
Seite mit Stadtmauer trifft auf Seite ohne Stadtmauer



„Fussgänger-Regel“ verletzt: man kommt vom Startplättchen nicht zum Turm ohne eine Stadtmauer zu überqueren.



Gebäudeplättchen berühren sich nicht mit mindestens einer Seite.



Die Platzierung der Arkaden erzeugt einen vollständig umbauten leeren Bereich.



Alhambra umbauen

Zum Umbau Ihrer Alhambra stehen Ihnen drei Möglichkeiten offen:

- Ein Gebäudeplättchen von Ihrem **Reservefeld an Ihre Alhambra anbauen**.
- Ein Gebäudeteil Ihrer Alhambra **abbauen und in Ihr Reservefeld legen**.
- Ein Gebäudeteil vom **Reservefeld gegen eines von Ihrer 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 aufgebaut sein. **Das Startplättchen darf niemals umgebaut oder entfernt werden.**

Beispiel:

Sie kaufen ein Gebäudeplättchen und bezahlen genau passend, deshalb sind Sie noch einmal am Zug. Sie entscheiden sich, noch ein Gebäudeteil zu kaufen und wiederum gelingt Ihnen das Kunststück, genau passend zu zahlen.

Also haben Sie noch einen Spielzug, wobei Sie sich nun entscheiden, Ihre Alhambra umzubauen. Sie dürfen hierzu beispielsweise ein Gebäudeplättchen aus Ihrer Alhambra entfernen und gegen eins aus Ihrer Reserve austauschen.

Ihr Spielzug ist damit beendet. Es bleibt Ihnen nun noch die Aufgabe, Ihre frisch erworbenen Gebäudeplättchen möglichst optimal an Ihre Alhambra anzubauen oder in Ihr Reservefeld zu legen.

Am Ende Ihres Spielzuges

Die erworbenen Gebäudeplättchen werden ganz am Ende des eigenen Zuges – also auch nach eventuellen Umbaumaßnahmen – in beliebiger Reihenfolge in die Alhambra eingebaut oder in die Reserve gelegt.

Nachdem Sie Ihren Zug beendet haben, ist der nächste Spieler an der Reihe. Dazu werden nun fehlende Geldkarten und fehlende Gebäudeplättchen wieder auf jeweils vier Stück ergänzt.

Ist der Stapel mit den Geldkarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet einen neuen verdeckten Stapel.



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, legen Sie sie beiseite (sie kommt aus dem Spiel) und ersetzen sie durch eine neue Geldkarte. Bevor der nächste Spieler seinen Spielzug beginnt, findet nun sofort die Wertung statt.

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

Siegpunkte für Mehrheiten bei den Gebäuden

Für jede Gebäudeart werden Punkte vergeben. Wie viele Punkte ein Spieler kassiert, hängt davon ab, ob er die meisten der entsprechenden Gebäudeteile besitzt.

Wer jeweils die meisten Gebäude einer Sorte hat, bekommt die Anzahl Punkte für den 1. Platz, die neben der Gebäudeart auf der Wertungskarte angegeben sind.

Nur die Spieler mit den meisten Gebäuden einer Sorte kassieren, wenn die Karte „1. Wertung“ aufgedeckt wird.

Bei den späteren Wertungen kassieren auch die Spieler auf den folgenden Plätzen: Bei der zweiten Wertung (sie findet statt, wenn die Karte „2. Wertung“ aufgedeckt wird) kassieren die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Gebäudeteilen einer Sorte.

Besitzen mehrere Spieler gleich viele Gebäude einer Sorte, so werden die Punkte der entsprechenden Plätze geteilt. Dabei wird immer abgerundet.

Die 3. Wertung findet am Ende des Spiels statt; dann kassiert auch der Spieler mit den drittmeisten Gebäuden Punkte wie nebenstehend und auf der Übersicht Ihres Reservefeldes angegeben.

Achtung: Gebäudeteile in Ihrem Reservefeld zählen bei Wertungen nicht mit.

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.

1. Wertung	
	1. Platz
Pavillon	1
Serail	2
Arkaden	3
Gemächer	4
Garten	5
Turm	6

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

2. Wertung		
	1. Platz	2. Platz
Pavillon	8	1
Serail	9	2
Arkaden	10	3
Gemächer	11	4
Garten	12	5
Turm	13	6

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. Jede bekommt also abgerundet 9 Punkte.

	1.	2.	3. Platz
Pavillon	16	8	1
Serail	17	9	2
Arkaden	18	10	3
Gemächer	19	11	4
Garten	20	12	5
Turm	21	13	6

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.

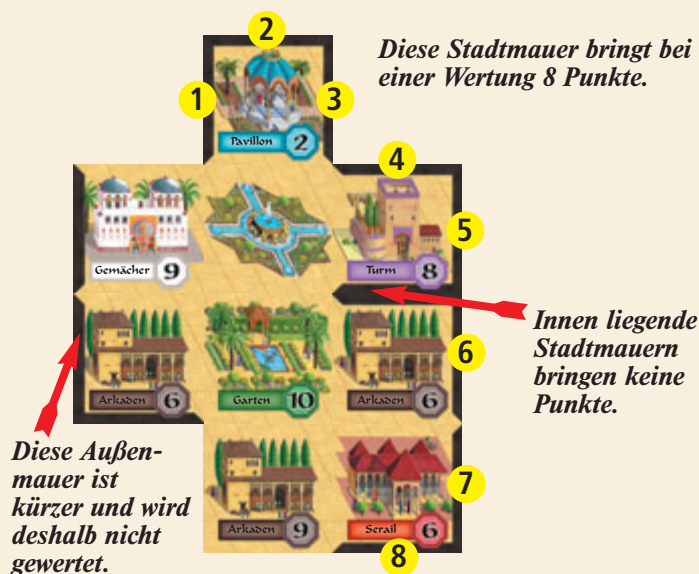
Siegepunkte für die Außenmauern

Außer den Punkten für Gebäudemehrheiten erhält jeder Spieler Punkte für sein **längstes zusammenhängendes Stück Außenmauer**.

Jede Plättchenkante mit **einem Stück Außenmauer bringt 1 Punkt**.

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

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.



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 Spielstein auf der Zähltafel 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 **Siegepunkte 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.**