

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 geeigneten 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 Löwenbrunnen aus Holz – in 6 Farben; ausgehend von ihnen wird die Alhambra errichtet.



Die Brunnen müssen, wie in der Abbildung gezeigt, mit Hilfe eines Klebepunktes montiert werden.

- 6 Spielfiguren – zum Markieren der Siegpunkte auf der Zählleiste.
- 1 Spielplan – mit umlaufender Zählleiste. Er bietet Ablagemöglichkeiten für:
 - Geldkarten
 - Gebäudeplättchen
 - Gebäudeplättchen in der Reserve



4 Ablageplätze für die Geldkarten

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

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

- 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.

- 2 Wertungskarten – die im Spiel, im Geldkartenstapel, auftauchen.

-			0	1
Pavilion	8	1		
Seraglio	9	2		
Arcades	10	3		
Chambers	11	4		
Garden	12	5		
Tower	13	6		

- 6 Übersichten • 1 Stoffbeutel • „+100“-Marker • 1 Spielregel

Preise	Menge	Gebäudename
2-8	7x	Pavilion
3-9	7x	Seraglio
4-10	9x	Arcades
5-11	9x	Chambers
6-12	11x	Garden
7-13	11x	Tower

Es gibt 6 verschiedene Arten von Gebäuden.

Die nebenstehende Tabelle zeigt Häufigkeit und Preise der einzelnen Gebäude.

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.

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält einen Löwenbrunnen, den er vor sich auf den Tisch legt, sowie 1 Spielfigur in der Farbe seiner Wahl. Ausgehend vom Löwenbrunnen baut der Spieler seine Alhambra, die Spielfigur kommt auf das Feld „O“ der Zählleiste.
- Der Spielplan wird 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.

	- A -			- B -			- C -		
	1.	2.	3.	1.	2.	3.	1.	2.	3.
7x	Pavilion	1	8	1	16	8	1		
7x	Seraglio	2	9	2	17	9	2		
9x	Arcades	3	10	3	18	10	3		
9x	Chambers	4	11	4	19	11	4		
11x	Garden	5	12	5	20	12	5		
11x	Tower	6	13	6	21	13	6		

ten 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 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.

ACHTUNG! Die Spielvorbereitungen für das Spiel zu zweit finden Sie auf Seite 36.

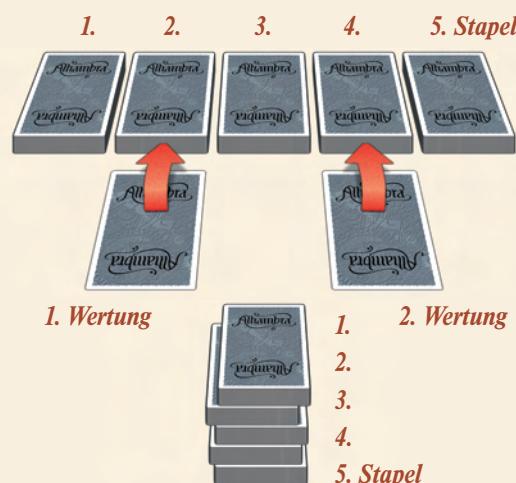


Der Löwenbrunnen wird wie ein Gebäudeplättchen ohne Stadtmauern verwendet.



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 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.

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.

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

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).

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. Sie haben zwei passende Geldkarten auf der Hand und entscheiden sich dafür, den Garten zu kaufen.
Da Sie jedoch nicht genau 10 bezahlen (sondern 11), ist Ihr Spielzug damit beendet; Wechselgeld gibt es nicht zurück.



Alhambra-Bauregeln

Beim Ausbau der Alhambra gelten folgende Bauregeln:

- Alle Gebäudeplättchen haben die **gleiche Ausrichtung** (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 Löwenbrunnen 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.

Der Löwenbrunnen wird wie ein Gebäudeplättchen ohne Stadtmauer verwendet.

Nicht erlaubt sind folgende Kombinationen:



Falsche Ausrichtung



Seite mit Stadtmauer trifft auf Seite ohne Stadtmauer



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



Gebäudeplättchen und Löwenbrunnen berühren sich nicht mit mindestens einer Seite.



Die Platzierung der Arkaden erzeugt einen vollständig umbauten leeren Bereich.

Eigene 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. Der Löwenbrunnen 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 Punkteübersicht eines jeden Spielers angegeben.

Achtung: Gebäudeplättchen auf 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.

- A -	
1	1
Pavilion	2
Seraglio	3
Arcades	4
Chambers	5
Garden	6
Tower	

Beispiel:

Der Spieler mit den **meisten Gemächern** bekommt **4 Punkte**.

- B -	
1	2
Pavilion	1
Seraglio	2
Arcades	3
Chambers	4
Garden	5
Tower	6

Beispiel:

Der Spieler mit den **meisten Türmen** bekommt **13 Punkte**. Derjenige mit den **zweitmeisten Türmen** bekommt **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.
Pavilion	16	8	1
Seraglio	17	9	2
Arcades	18	10	3
Chambers	19	11	4
Garden	20	12	5
Tower	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**.

Siegpunkte 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 Siegpunkte.

Die Punkte, die ein Spieler kassiert, werden auf der Zählleiste markiert. Jeder zieht seinen Spielfigur um so viele Felder nach vorn, wie er Punkte erhalten hat.



Spielende

Das Spiel endet, 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 seiner Spielfigur 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 Gebäude**-teile 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 **Gebäu-deplättchen**. 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.**

