

Begrünen Sie die Gärten der Alhambra, indem Sie Zitronen- und Orangenbäume, Palmen und Lavendelbäumchen pflanzen. Auf den Gartensteinen sind vier verschiedene Baumarten abgebildet, immer in unterschiedlicher Anzahl.



Pflanzen Sie Ihre Bäume so geschickt, dass Sie damit möglichst viele Palastgebäude umringen. Dabei ist z.B. ein Turm interessanter als ein Serail oder die Gemächer wertvoller als die Arkaden.

Spielmaterial

- 36 achteckige Gartensteine - zeigen alle jeweils 4 Baumarten; Zitronen- und Orangenbäume, Palmen und Lavendelbäumchen, in unterschiedlicher Anzahl (von 1 bis 6); die Anzahl der Bäume pro Farbe auf einem Stein ist immer gleich.
- 1 Spielplan mit Zählleiste
- 4 Türme zum Zählen der Punkte - in den Farben Lila, Grün, Gelb, Orange.
- 1 Spielanleitung



Achteckige Gartensteine

- 49 quadratische Gebäudesteine - zeigen auf einer Seite das Fundament eines bestimmten Gebäudetyps und einen dazu passenden Wert (von 1 bis 5); auf der anderen Seite erkennt man das fertig gestellte Gebäude.



Spielziel

Pflanzen Sie Ihre Bäume so geschickt, dass Sie am Ende die meisten Bäume bei den wertvollsten Palastgebäuden vorweisen können.

Anmerkung: Der Wert eines einzelnen Palastgebäudes ist auf der Rückseite zu finden.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Alle Spieler verteilen gemeinsam die Gebäudesteine mit der Zahl nach oben beliebig auf die quadratischen Felder des Spielplans. Auf jedes Feld wird genau ein Stein in Pfeilrichtung gelegt.

Jeder Spieler nimmt einen Turm in der Farbe seiner Wahl und setzt ihn auf das Null-Feld der Zählleiste.

Die Gartensteine werden verdeckt gemischt und neben dem Spielplan bereitgelegt. Jeder Spieler nimmt sich einen Gartenstein auf die Hand.

Der älteste Spieler fängt an. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



Spielablauf

■ Gartenstein platzieren

Wer an der Reihe ist, legt seinen Gartenstein auf ein beliebiges, leeres, achteckiges Feld des Spielplans und nimmt sich anschließend einen neuen Gartenstein aus dem Vorrat.

Sind, gegen Spielende, alle Gartensteine des Vorrats verbraucht, wird noch solange reihum weitergespielt, bis alle ihren letzten Stein platziert haben.

Beim ersten Spielzug ...

... des Startspielers darf der Gartenstein **nicht** auf einem Rand- oder Eckfeld platziert werden.



Diese Felder sind im ersten Zug des Startspielers tabu.

Bei jedem weiteren Spielzug ...

... muss der Gartenstein so platziert werden, dass er an mindestens einen bereits liegenden Gartenstein angrenzt. Dabei dürfen nach dem ersten Spielzug des Startspielers auch die Rand- und Eckfelder belegt werden.



Korrekt anlegen bedeutet, dass die Gartensteine direkt nebeneinander liegen und sich an mindestens einer Kante berühren.

Richten Sie die Gartensteine so aus, dass immer eine Baumart an einen Gebäudestein angrenzt.



Richtig gelegt



Falsch gelegt

Sobald ein Gebäudestein **vollständig** von Gartensteinen umschlossen ist, wird gepunktet.

Anmerkung: Es kann vorkommen, dass mit dem Platzieren eines einzelnen Gartensteins mehrere Gebäudesteine gleichzeitig komplett umschlossen werden. Dann werden selbstverständlich alle diese Gebäude gewertet.



Im Normalfall sind vier Gartensteine nötig, um einen Gebäudestein zu umschließen; bei den Gebäudesteinen am Rand genügen zwei Gartensteine, in der Ecke reicht sogar ein Gartenstein.

■ Wer bekommt die Punkte?

Punkte bekommt **nur** derjenige Spieler, in dessen Farbe **die meisten Bäume** um den Gebäudestein herum gepflanzt sind.

Dabei spielt es **keine** Rolle, ob die Bäume eines Spielers **auf mehreren Gartensteinen** um das Fundament herum verteilt sind.

Können mehrere Spieler **dieselbe höchste Zahl** an Bäumen um das betreffende Gebäude herum vorweisen, gewinnt der Spieler mit der **nächsthöheren Anzahl** an Bäumen.

Ein Spieler, der **keinen Baum** um das Gebäude herum vorweisen kann, **bekommt die Punkte** für den Gebäudestein, falls alle anderen Spieler sich auspatten.

Haben 4 Spieler **dieselbe Anzahl Bäume**, gewinnt **niemand** die Punkte für das Gebäude, ebenso wenn je 2 Spieler die jeweils gleiche Anzahl an Bäumen vorweisen können.



Beispiel:
Orange kann 5 Bäume vorweisen und hat damit die Wertung dieses Gebäudes gewonnen (Grün: 4 Bäume, Lila: 2 Bäume, Gelb: 3 Bäume).



Beispiel:
Lila kann insgesamt 6 Bäume vorweisen, hat damit Orange übertroffen und gewinnt die Punkte für das Gebäude (Grün: 0 Bäume, Orange: 5 Bäume, Gelb: 0 Bäume).



Beispiel:
Orange und Lila patten sich aus (d.h. sie haben dieselbe Anzahl Bäume). Die Punkte gehen deshalb an den zweithöchsten, in diesem Fall Grün.



Beispiel:
Hier haben sogar 3 Spieler dieselbe Anzahl Bäume; die Punkte gehen deshalb an Gelb, obwohl hier gar kein Zitronenbaum (Gelb) gepflanzt wurde.



Beispiel:
Orange und Grün haben in beiden Beispielen jeweils die höchste Anzahl Bäume. Da die nächstfolgenden Spieler (Lila und Gelb) ebenfalls gleichauf liegen (im linken Beispiel mit 3, im rechten Beispiel mit 0 Bäumen), gewinnt niemand Punkte.

■ Wieviele Punkte sind zu gewinnen?

Je mehr Baumarten um den Gebäudestein herum platziert sind, desto besser: Der Wert des Gebäudesteins wird **mit der Anzahl der Baumarten multipliziert** und das Ergebnis auf der Zählleiste entsprechend markiert.

Bei 2 oder 3 Spielern gibt es eine bzw. zwei Baumarten, die zu keinem Spieler gehören. Punkte für diese Farbe(n), werden niemandem gutgeschrieben.

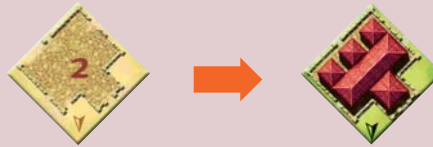
Nach einer Wertung wird der Gebäudestein **umgedreht**, auch wenn keiner die Punkte bei einer Wertung erhält (z.B. bei einem Gleichstand).



Beispiel:
Alle vier Baumarten sind vertreten; Orange als Gewinner erhält deshalb 4 (Baumarten) $\times 3$ (Gebäudewert) = 12 Punkte.



Beispiel:
Drei Baumarten umschließen den Gebäudestein; Orange und Lilapaten sich aus, Grün erhält als Gewinner $3 \times 3 = 9$ Punkte.



Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn die Gärten der Alhambra bepflanzt und **alle Palastgebäude errichtet sind**. Wer nun mit seinem Turm auf der Zählleiste am weitesten vorn steht, hat gewonnen. Bei Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.

Tipps zur Taktik

Gebäudesteine in der Mitte des Spielplans sind am schwersten zu erobern, aber auch am lukrativsten: Sie bringen maximal die vierfache Punktzahl. Gebäudefundamente am Rand sind leichter zu erobern, bringen dafür aber auch höchstens die doppelte Punktzahl, während Steine in der Ecke nie vervielfacht werden können.

Varianten

Die Spieler fangen mit **drei Gartensteinen** an. In dieser Variante spielt, wer am Zug ist, nach wie vor einen Gartenstein aus und zieht dann einen Stein vom verdeckten Vorrat nach, solange dort noch Gartensteine vorhanden sind. Ansonsten gibt es keine Änderungen. (Anmerkung: Diese Variante kann die Spieldauer verlängern.)

- Spielen Sie zu zweit und haben Spaß an kniffligen Spielen, dann lassen Sie **jeden Spieler mit zwei Baumarten** spielen. Die Farben werden getrennt gewertet. Erst am Ende werden die Punkte zusammengezählt.

