

Spielvorbereitung

• Jeder Spieler erhält **1 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.

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.

• 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.

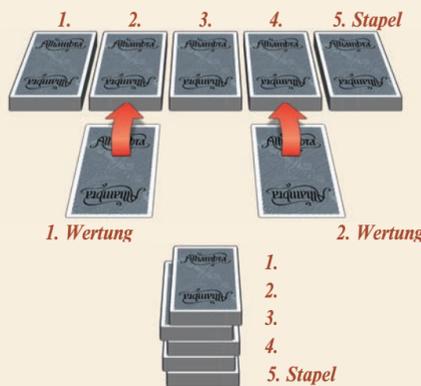


Startplättchen



Bauhof

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**
- **Die eigene 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: Die beiden linken Geldkarten dürfen genommen werden, 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: 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 Stadt umzubauen. Er entfernt ein Gebäudeplättchen aus seiner Stadt und tauscht es gegen eins aus seiner Reserve aus.

Erst danach baut er seine gerade erworbenen Gebäudeplättchen möglichst optimal in seine Stadt ein oder legt sie auf sein Reservefeld. Sein Spielzug ist damit beendet.

■ Alhambra umbauen

Zum Umbau der eigenen Stadt stehen den Spielern drei Möglichkeiten offen:

- Ein Gebäudeplättchen vom eigenen **Reservefeld an die eigene Alhambra anbauen** (Bauregeln s. Seite 4).
- 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 Stadt gelegt werden.

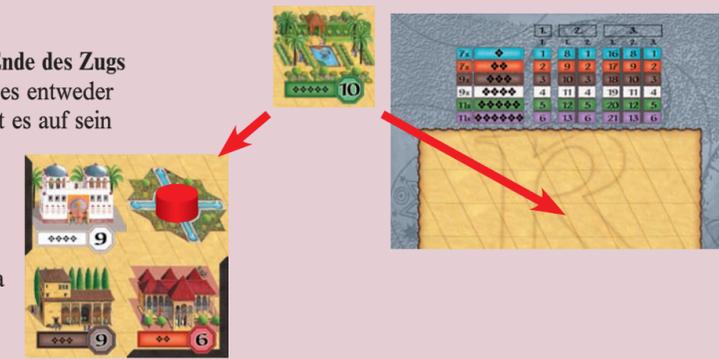
Auch nach den Umbaumaßnahmen muss die Alhambra gemäß den Bauregeln (Seite 4) aufgebaut sein. Das Startplättchen darf niemals umgebaut oder entfernt werden.

Ende des Spielzugs

■ 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 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.

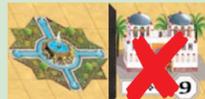
• Jedes neue Plättchen muss **mit mindestens einer Seite** an die Alhambra angrenzen (d.h. nicht „über Eck“ bauen).

• 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 und Startplättchen berühren sich nicht mit mindestens einer Seite.



Die Platzierung der Arkaden erzeugt einen vollständig umbauten leeren Bereich.

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 vier ergänzt.

Anmerkung: Beim Ergänzen der Gebäudeplättchen wird der Bauhof immer von Feld 1 nach Feld 4 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 für eine bestimmte Gebäudeart 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.

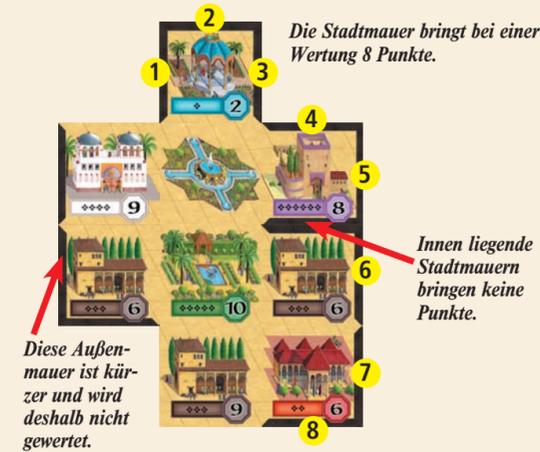
Wertung 1 („A“)

Die **erste Wertung** findet statt, sobald die Karte „1. Wertung“ („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.

Wertung 2 („B“)

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



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.

Wertung C

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.

	1.	2.	3.
7x	1	8	1
7x	2	9	2
9x	3	10	3
9x	4	11	4
11x	5	12	5
11x	6	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.

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). 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.

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.

Anmerkung:

Bei Gleichstand bleibt das Gebäudeteil auf dem Bauhof.

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.



- **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 ...
- **12 Zählsteine** – einer für die Tafel und einer für das Startplättchen eines jeden Mitspielers.

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.

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

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

- **6 Reservfelder mit Übersichten**
- **1 Stoffbeutel**
- **1 Spielregel**

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

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