

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel (Der Palast von Alhambra) kombiniert werden können. Dabei gelten zunächst die Regeln des Grundspiels. Regeländerungen, und -ergänzungen sowie das neue Spielmaterial finden Sie für jedes Spielmodul getrennt auf einem anderen Blatt.

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



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

DIE GUNST DES WESIRS

■ 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. Allerdings muss er dazu folgende Bedingungen erfüllen:

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

Außerdem verzichtet der Spieler auf seinen zusätzlichen Spielzug, den er normalerweise bei passender Bezahlung erhalten hätte.

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 und platzieren • Alhambra umbauen). Nun kommt eine weitere dazu:

Den Wesir wieder aktivieren.

Hierzu dreht man den verdeckten Wesirstein mit seiner Bildseite nach oben. Ab sofort steht einem die Sonderaktion wieder zur Verfügung.

■ 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.

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel (Der Palast von Alhambra) kombiniert werden können. Dabei gelten zunächst die Regeln des Grundspiels. Regeländerungen, und -ergänzungen sowie das neue Spielmaterial finden Sie für jedes Spielmodul getrennt auf einem anderen Blatt.

„Die Wechselstuben“ sind sechs neue Spielkarten, die wie Geldkarten auf die Hand genommen werden



Sie erleichtern das Passieren der Bezahlungen 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.

DIE WECHSELSTUBE

■ 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 bekommt man 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. Er darf seine Wechselstube nicht zweimal einsetzen.



■ 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.

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel (Der Palast von Alhambra) kombiniert werden können. Dabei gelten zunächst die Regeln des Grundspiels. Regeländerungen, und -ergänzungen sowie das neue Spielmaterial finden Sie für jedes Spielmodul getrennt auf einem anderen Blatt.

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!

DIE BONUSKARTEN

■ 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.)

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.

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel (Der Palast von Alhambra) kombiniert werden können. Dabei gelten zunächst die Regeln des Grundspiels. Regeländerungen, und -ergänzungen sowie das neue Spielmaterial finden Sie für jedes Spielmodul getrennt auf einem anderen Blatt.

Eine neue Art von Gebäuden erhält Einzug in die Alhambra:



„Die Bauhütten“:

Geschickt eingebaut

kann eine Bauhütte maximal wie drei Gebäudeplättchen der zugehörigen Art

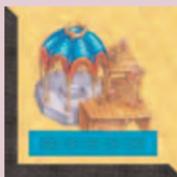
zählen. Aber nicht nur für Gebäude-mehrheiten sind die Bauhütten wichtig; auch Stadtmauern können mit ihrer

Hilfe besser geplant werden. Leider darf jeder nur drei davon einsetzen.

DIE BAUHÜTTEN

■ 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

■ 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.



... 3 rote



... 4 weiße



und 5 lila Bauhütten.

■ 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. kein Extra-Spielzug*).

Am Ende des Spielzuges platziert man die Bauhütte (eventuell mit weiteren Gebäudeplättchen) gemäß den Bauregeln in die eigene Alhambra 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.

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

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



Diese Alhambra umfasst: 1 Garten, 1 Turm, 5 Arkaden.