

Vorbereiding

- Iedere speler krijgt 1 **startkaartje**, en legt dit voor zich neer op de tafel, en 2 **pionnen** in de kleur naar keuze. Leg 1 pion op het startkaartje, leg de andere pion in de linkeronderhoek van de scoretabel.
- Vul de buidel met de 54 gebouwenkaartjes en schud de kaarten.
- Leg de **bouwwerf** in het midden van de tafel en de scoretabel op de rand van de tafel.
- Neem zonder te kijken 4 **bouwdelen** uit de buidel en leg deze meteen in volgorde op de genummerde velden (van 1 tot 4) van de **bouwwerf**.



Startkaartje



	A	B	C
7a	♦	1	8
7b	♦♦	2	9
7c	♦♦♦	3	10
7d	♦♦♦♦	4	11
7e	♦♦♦♦♦	5	12
7f	♦♦♦♦♦♦	6	13

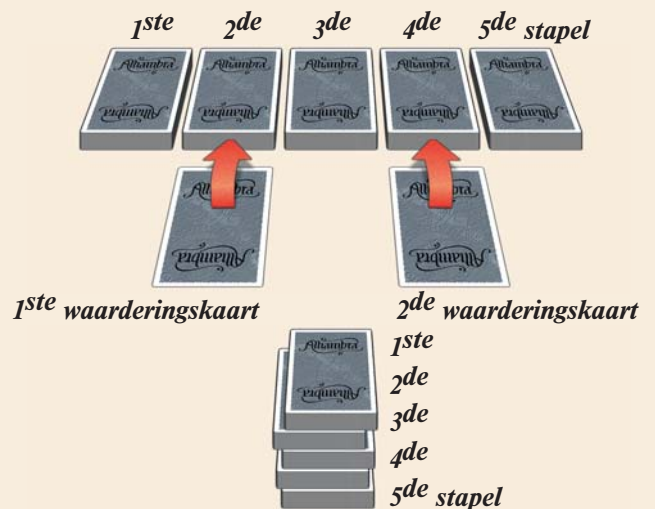
Iedere speler krijgt een **reserveveld met puntenoverzicht**, dat hij open voor zich op tafel legt. Het overzicht toont hoe vaak en welk soort gebouwen in het spel zijn en hoeveel punten met de gebouwen te verdienen zijn.



Bouwwerf

- Zoek uit de stapel geldkaarten de twee waarderingskaarten en leg deze apart; de rest van de kaarten wordt geschud.
- Iedere speler krijgt nu zijn startgeld. De ene na de andere geldkaart wordt van de stapel genomen en open voor de speler neergelegd, tot de **totale waarde 20** of meer bedraagt. Vervolgens krijgt de volgende speler zijn geld. Als iedere speler zijn geld heeft ontvangen, neemt iedere speler zijn geld in de hand. Vanaf nu blijft het geld dat iemand bezit, geheim.
- De speler met het **minst aantal kaarten** mag het spel **starten**, bij een gelijk aantal kaarten start de speler met het minste geld. Is er ook hier sprake van een gelijke stand, dan mag de jongste deelnemer met het spel beginnen.
- Leg aansluitend nog 4 **geldkaarten open naast de bouwwerf**, in het midden van de tafel.
- De overige geldkaarten worden verdeeld in vijf ongeveer gelijke stapels. Bij de tweede stapel wordt de kaart "1^{ste} waarderingskaart" toegevoegd. In de vierde stapel komt de kaart "2^{de} waarderingskaart". Leg dan de stapels weer op elkaar: onderaan komt de vijfde stapel, daar bovenop de vierde, dan de derde, de tweede en helemaal bovenaan de eerste stapel. Leg dit pakket met de gegevens naar beneden naast het speelplan.

Opmerking: zo wordt bereikt dat geen enkele speler geld met een waarde van meer dan 28 of minder dan 20 krijgt.



Opmerking: door deze speciale methode wordt bereikt dat beide waarderingskaarten noch te vroeg of te laat, noch te snel na elkaar in het spel opduiken

Spelverloop

Er wordt om de beurt in de richting van de wijzers van de klok gespeeld, te beginnen bij de startspeler.

De speler die aan de beurt is, moet een keuze maken uit drie spelmogelijkheden.

- **Geld nemen**
- **Gebouwenkaartjes kopen en plaatsen**
- **Een eigen Alhambra bouwen**

Nadat de beurt om is, worden de geldkaarten en de gebouwenkaartjes aangevuld tot hun aantal weer op 4 is.

■ Geld nemen

Neem een willekeurige geldkaart van de 4 openliggende kaarten, of meerdere geldkaarten, zolang de som niet groter is dan 5.



Voorbeeld: u kunt de twee kaarten aan de linkerkant nemen, of één van de twee anderen.

■ Gebouwenkaartjes kopen en plaatsen

Kopen

U mag een gebouwenkaartje van de bouwwerf kopen. Hiervoor betaalt u minstens de afgedrukte prijs die staat aangegeven op de bouwwerf.

Maar let op, er is geen wisselgeld!

Het betaalde geld vormt een stapel naast de bouwwerf.

Kan u echter gepast betalen, dan bent u nog eens aan de beurt en mag u weer kiezen tussen de drie spelmogelijkheden.

Zolang u aan de beurt bent, worden de gebouwenkaartjes niet verder aangevuld op de bouwwerf, dat gebeurt pas op het einde van uw beurt.

Plaatsen

Het nieuwe gebouwenkaartje moet op het einde van de beurt nog worden geplaatst:

of u bouwt uw Alhambra verder uit met dit kaartje of u plaatst het kaartje in het reserveveld. Hier mag u een oneindig aantal gebouwenkaartjes neerleggen.

Prijs

Kleur van de kaart

Voorbeeld: U wilt wat het kost een tuin in uw Alhambra. De beschikbare tuin kost 10 blauwe kaarten. U heeft twee blauwe kaarten in de hand en beslist dat u de tuin koopt. Omdat de totale som van de blauwe kaarten niet precies 10 bedraagt (maar 11), bent u niet meer aan de beurt; er is geen wisselgeld.

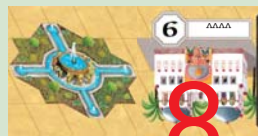
	A	B	C
0	0	0	0
1	8	1	16
2	9	2	17
3	10	3	18
4	11	4	19
5	12	5	20
6	13	6	21

Regels voor de bouw van het Alhambra

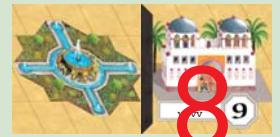
Voor de bouw van het Alhambra gelden de volgende bouwregels:

- Alle gebouwenkaartjes moeten in **dezelfde richting** liggen als het eigen startkaartje (d.w.z. alle daken wijzen steeds naar boven).
- Alleen **gelijke zijden mogen aan elkaar grenzen**, d.w.z. de zijden die elkaar raken, tonen beide een stadsmuur of niet.
- Ieder nieuw gebouwenkaartje moet “te voet” vanaf het startkaartje bereikbaar zijn, zonder dat daarbij een stadsmuur moet worden overgestoken of de kaartjes moeten worden verlaten.
- Ieder nieuw kaartje moet met **minstens één zijde** aan de Alhambra grenzen. (d.w.z. men mag niet “in een driehoek” bouwen).
- Er mogen **geen “gaten”** ontstaan (lege vakjes die aan alle vier kanten volledig dichtgebouwd zijn).

Volgende combinaties zijn NIET toegestaan:



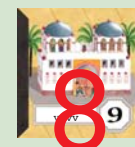
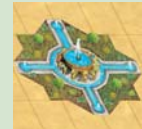
Foute richting.



Een zijde met stadsmuur komt tegen een zijde zonder stadsmuur.



“Voetgangersregel” overtreden: men geraakt niet van het startkaartje tot bij de toren, zonder een stadsmuur over te steken.



De gebouwenkaartjes raken elkaar niet met minstens één zijde aan.



Bij het plaatsen van deze gebouwenkaartje ontstaat een leeg vakje dat aan alle vier kanten volledig dichtgebouwd is.

■ Het verbouwen van het Alhambra

Voor het verbouwen van het Alhambra zijn er drie mogelijkheden:

- Een gebouwenkaartje van uw reserveveld aan uw Alhambra vastbouwen.
- Een deel van uw Alhambra afbreken en in uw reserveveld leggen.
- Een bouwdeel van het reserveveld tegen een deel van uw Alhambra wisselen. In dit geval moet het nieuwe gebouwenkaartje exact op de vrijgekomen plek in de Alhambra worden gelegd.

Ook na de verbouwingswerken moet het Alhambra volgens de bouwregels zijn opgebouwd. Het startkaartje mag nooit verbouwd of verwijderd worden.

Voorbeeld: U koopt een gebouwenkaartje en betaalt gepast, dan bent u nog eens aan de beurt.

U beslist nog een gebouwenkaartje te kopen en weer slaagt u erin het kunststuk gepast te betalen.

Dan bent u nog steeds aan de beurt, maar nu beslist u dat u uw Alhambra gaat verbouwen. Hierbij mag u een gebouwenkaartje uit uw Alhambra verwijderen en inruilen tegen een gebouwenkaartje uit uw reserveveld.

Hier eindigt uw beurt. U moet nu nog enkel uw net verworven gebouwenkaartje zo optimaal mogelijk aan uw Alhambra bouwen of in uw reserveveld leggen.

Einde van de beurt

De verworven gebouwenkaartjes worden **helemaal op het einde van de beurt** – dus ook na eventuele verbouwingsmaatregelen – in **willekeurige volgorde** in de Alhambra gebouwd of in het reserveveld gelegd.

Nadat uw beurt is verstreken, is de volgende speler aan de beurt. Nu worden de **geldkaarten** en de **ontbrekende gebouwenkaartjes** weer aangevuld tot iedere speler weer 4 kaarten bezit.

Als de stapel met de geldkaarten opgebruikt is, wordt de stapel met de afgelegde kaarten geschud en dit vormt een nieuwe bedekte stapel.



Voorbeeld: velden 2 en 4 werden leeggemaakt en worden in volgorde – eerst 2 en daarna 4 – weer opgevuld.

Puntenwaardering

In het spel zijn er in totaal **3 puntenwaarderingen**. De eerste beide waarderingen vinden plaats als de passende kaart uit de stapel met de geldkaarten wordt getrokken. De derde en laatste waardering vindt op het einde van het spel plaats.

Als u een puntenkaart uit de stapel trekt, leg deze dan aan de kant (deze komt uit het spel) en vervang deze door een nieuwe geldkaart. Vóór de volgende speler aan de beurt is, vindt de puntenwaardering plaats.

Bij iedere waardering worden zowel punten voor de **meeste gebouwen**, alsook punten voor de **buitenmuren** van de Alhambra gegeven.

Punten voor het meest aantal gebouwen

Met ieder type gebouw is een verschillend aantal punten te verdienen. De hoeveelheid punten die een speler behaalt, is afhankelijk van het **meeste aantal gebouwen** dat hij bezit.

Wie de meeste gebouwen van een bepaald type bezit, krijgt het aantal punten voor de eerste plaats. Het aantal punten staat naast het type gebouw op de kaart eerste **waarderingskaart** aangegeven. Alleen de spelers met het **meeste aantal gebouwen** van één soort behalen punten, als de kaart 1^{ste} waarderingskaart wordt blootgelegd.

Bij de volgende waardering krijgen ook de spelers op de volgende plaatsen punten: Bij de tweede verdeling (vindt plaats als de kaart 2^{de} waarderingskaart wordt blootgelegd), **krijgen de spelers met de meeste en de tweede meeste bouwdelen van een bepaalde soort punten.**

Bezitten meerdere spelers evenveel gebouwen van een bepaalde soort, dan worden de **punten gedeeld**. Er wordt altijd naar beneden afgerond.

De 3^{de} waardering vindt plaats op het einde van het spel; dan krijgt ook de speler met de derde meeste gebouwen punten, zoals hiernaast op het **puntenoverzicht van uw reserveveld** staat aangegeven.

Opgelet: bouwdelen die in uw reserveveld liggen, tellen bij de waardering **NIET** mee.

Opmerking: De prijs van een gebouw speelt bij de beoordeling geen rol, **alleen het aantal!** Het spreekt voor zich dat men **minstens 1 bouwdeel** moet bezitten om punten voor het type gebouw te verdienen

- A -

	∂
v	1
vv	2
vvv	3
vvvv	4
vvvvv	5
vvvvvv	6

Voorbeeld:
De speler met het meeste aantal kamers krijgt 4 punten.

- B -

	∂	Σ
v	8	1
vv	9	2
vvv	10	3
vvvv	11	4
vvvvv	12	5
vvvvvv	13	6

Voorbeeld:
De speler met het meeste aantal torens krijgt 13 punten.
De speler met het tweede meeste aantal torens krijgt altijd nog 6 punten.

Voorbeeld: Kim en Nina hebben elk 4 torens. De punten voor de eerste en de tweede plaats worden verdeeld: $13 + 6 = 19$ punten. Zowel Kim als Nina krijgen elk afgerond 9 punten.

C

	①	②	③
♦	16	8	1
♦♦	17	9	2
♦♦♦	18	10	3
♦♦♦♦	19	11	4
♦♦♦♦♦	20	12	5
♦♦♦♦♦♦	21	13	6

Deze punten worden bij de 3^{de} waardering verdeeld.

Voorbeeld:
De speler met de meeste paviljoenen krijgt 16 punten.
De speler met het tweede meeste aantal paviljoenen krijgt 8 punten.
De speler met het derde meeste aantal paviljoenen krijgt 1 punt.

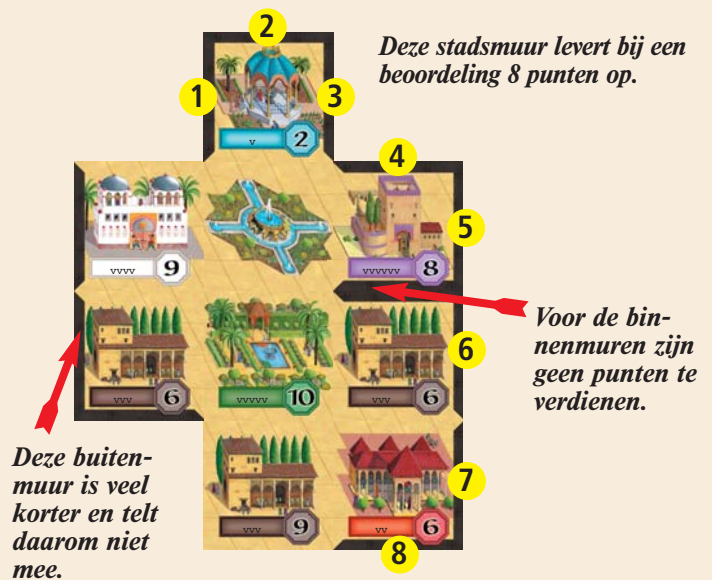
Punten voor de buitenmuren

Behalve punten voor het meest aantal gebouwen krijgt iedere speler ook punten voor het **langste samenhangende stuk buitenmuur**.

Ieder kaartje met aan de zijde een stuk buitenmuur levert **1 punt op**.

Dubbele stadsmuren, dus binnenmuren, leveren **geen** punten op.

De punten die een speler verdient, worden op de scoretabel genoteerd. Iedere speler zet zijn pion net zoveel velden vooruit als het aantal punten dat hij heeft behaald.



Einde van het spel

Het spel eindigt als, – na de beurt van een speler – **de gebouwenkaartjes niet meer volledig kunnen worden aangevuld**, omdat deze opgebruikt zijn.

De resterende kaartjes op de bouwwerf worden aan de speler gegeven die van de desbetreffende kaartkleur **het meeste geld bezit** (de prijs van de gebouwen speelt hierbij geen rol meer). Bij een gelijke stand blijft het bouwdeel op de bouwwerf. Deze bouwdelen mogen nog – volgens de bouwregels – worden ingebouwd.

De speler die na de eindwaardering met zijn pion het verste op de scoretable ligt, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er twee winnaars.

Opmerking: De bouwwerf voor zover mogelijk opvullen.

Speciale regels voor het spelen met twee personen

De Alhambra-spelregels gelden met de volgende veranderingen:

Iedere geldkaart komt drie keer in het spel voor, **met eentje hiervan wordt gespeeld**, d.w.z. er wordt gespeeld met **72 geldkaarten**.

Er is een **derde ingebeelde speler**. We noemen hem simpelweg Dirk. Dirk **bouwt geen Alhambra, maar verzamelt gebouwenkaartjes**. Dirk is nooit aan de beurt.

Aan het **begin van het spel** worden **6 willekeurig getrokken bouwdelen** voor Dirk apart gelegd – goed zichtbaar voor beide spelers.

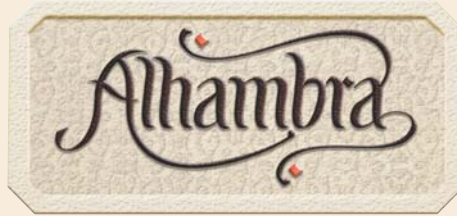
Bij waarderingen krijgt Dirk ook punten voor het meeste aantal gebouwen, voor een buitenmuur krijgt hij echter geen punten.

Meteen **na de eerste waardering krijgt Dirk 6 nieuwe kaartjes**, die eveneens willekeurig werden getrokken en die bij Dirks andere bouwdelen worden gelegd.

Na de 2^{de} waardering krijgt Dirk **nogmaals gebouwenkaartjes**. Dit keer niet noodzakelijk 6 stuks, maar een **derde - afgerond - van de overgebleven kaartjes in het buideltje**.

Voor de twee spelers verandert er slechts één enkele regel: iedere keer wanneer u een bouwdeel koopt, mag u deze niet alleen aan uw Alhambra bouwen of op uw reserveveld leggen. U mag dit gebouwenkaartje ook aan Dirk schenken.

De beste bouwmeesters uit Europa en de Arabische landen willen graag hun bouwkunsten tonen. Stel het beste bouwteam samen en zorg dat er steeds voldoende passende valuta voorhanden is. Want of het nu om een steenhouwer uit het Noorden of een tuinman uit het Zuiden gaat,




ze willen allemaal een gerechtigd loon en staan op de valuta uit hun land van herkomst. Met uw hulp worden torens opgericht en tuinen aangelegd, paviljoenen en arcades gebouwd, harems en kamers ingericht. Wedijver mee met de bouw van het ALHAMBRA.

Spelmateriaal


- 6 startkaartjes - tonen de beroemde Leeuwenbronnen




- 54 gebouwenkaartjes - tonen 6 verschillende soorten gebouwen. Deze dienen als bouwdelen voor uw eigen Alhambra. Sommige tonen tot 3 stadsmuren.



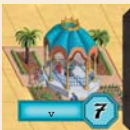
Harem



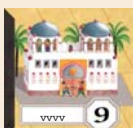
Tuin




Arcade



Paviljoen



Kamers



Toren

- 12 pionnen - één voor het telbord en één voor het startkaartje van iedere speler.
- 108 geldkaarten in 4 kleuren - met deze worden bouwdelen voor een eigen Alhambra op de bouwwerf gekocht.



Geldkaarten in 4 verschillende kleuren: blauw, groen, oranje en geel met een waarde van 1 tot 9.

- 2 waarderingskaarten - die ergens in het spel (in de stapel met de geldkaarten) opduiken.

- A -

v	1
vv	2
vvv	3
vvvv	4
vvvvv	5
vvvvvv	6

- B -

v	8	1
vv	9	2
vvv	10	3
vvvv	11	4
vvvvv	12	5
vvvvvv	13	6

de waarderingskaarten

- 1 bouwwerf - bevat 4 velden voor telkens 1 gebouwenkaartje. Ieder veld behoort tot een andere munteenheid.
- 1 scoretabel - hierop worden de behaalde punten van de speler aangeduid, met behulp van ...

- 6 reservevelden met puntenoverzichten
- 1 buidel
- 1 spelregelboekje

Doel van het spel

De speler die op het juiste moment - wanneer een waardering plaatsvindt - de meeste gebouwenkaartjes van een bepaalde soort in zijn Alhambra heeft ingebouwd, krijgt punten afhankelijk van het soort gebouw. Bovendien krijgt iedere speler punten voor het langste stuk van zijn buitenmuur.

Bij iedere overige waardering worden steeds meer punten verdeeld. Winnaar is de speler die op het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld.

Prijs Aantal Symbool van de gebouwen

2-8	7 _x	v
3-9	7 _x	vv
4-10	9 _x	vvv
5-11	9 _x	vvvv
6-12	11 _x	vvvvv

Er zijn 6 verschillende soorten gebouwen. De tabel toont de prijzen van de gebouwen en hoeveel gebouwen van elk er zijn.