

## **Spielregeln „Alhambra“ (1081)**

Ziel:

Alle Spieler versuchen, nach dem Kauf aller Gebäude möglichst viele Siegpunkte zu besitzen.

Am Anfang nimmt sich jeder ein Startplättchen und legt es vor sich aus. Danach wählt man seine Spielerfarbe und legt einen Zählstein auf das Startplättchen, während der andere auf die Zähltafel kommt. Die Gebäudeplättchen werden gründlich im Beutel gemischt und anschließend kommen vier Gebäude auf die entsprechenden Felder des Bauhofes.

Nachdem die Wertungskarten aussortiert wurden, mischt ein Spieler die Geldkarten und deckt für jeden so lange Geldscheine auf, bis er einen Gesamtwert von über 20 Geldeinheiten besitzt. Der Spieler, der nun die wenigsten Karten hat, darf die Partie im Anschluß beginnen.

Vier Geldkarten liegen offen unterhalb des Bauhofes. Mit den restlichen Karten werden fünf Stapel gebildet. In den zweiten und vierten Stapel kommen die Wertungskarten eingemischt, bevor man die Stapel danach wieder aufeinander legt. Schließlich bekommt jeder noch ein Reservefeld. Der aktive Spieler hat in seinem Zug drei Wahlmöglichkeiten, aus denen er eine auswählen muß.

Er kann Geldscheine nehmen, die offen in der Auslage sind. Dazu wählt er mehrere Scheine im Gesamtwert von maximal 5 Geldeinheiten oder einen Geldschein mit einem höheren Wert aus und nimmt sie auf die Hand. Beim Auswählen mehrerer Geldscheine kann man durchaus verschiedene Währungen aufnehmen.

Die zweite Möglichkeit besteht im Kauf von Gebäuden. Die offenliegenden Gebäude haben einen festen Kaufwert und eine bestimmte Währung, die man zahlen muß. Bezahlt man mindestens den geforderten Wert, erhält man das ausliegende Kärtchen und darf es zunächst bei sich unterhalb des Reservefeldes ablegen. Die Bank gibt kein zuviel gezahltes Geld zurück. Gelingt es, den Kaufpreis genau zu bezahlen, erhält der Spieler sofort einen kompletten neuen Zug!

Wenn der Spieler seinen Zug beenden will, muß er sich entscheiden, ob er das bzw. die gekauften Plättchen in sein Reservefeld legt oder direkt an die eigene Alhambra anbaut.

In letzterem Fall gelten einige Legeregeln. So müssen alle Kärtchen immer waagrecht bzw. senkrecht untereinander verbunden sein. An anliegenden Kanten müssen immer zwei Mauern oder zwei leere Kanten nebeneinander sein. Ein Kärtchen kann nicht so gelegt werden, daß man es vom Start aus nicht direkt betreten kann, ohne über Mauern wandern zu müssen. Die Ausrichtung eines Kärtchens ist durch den Namen auf der Karte fest vorgegeben. Man darf ferner keine vollkommen umschlossene Lücken in seinem Komplex haben. Als dritte Alternative kann der Spieler seine Alhambra umbauen. Dazu darf er entweder ein Gebäude aus seiner Reserve anlegen, ein Gebäude aus seinem Komplex entfernen und in die Reserve packen oder ein Gebäude gegen ein Reservegebäude austauschen, wobei

die Legeregeln weiterhin beachtet werden müssen. Das ausgetauschte Plättchen kommt in die Reserve zurück.

Zum Ende eines Spielzugs werden die Geldkarten und die Gebäudeplättchen beim Bauhof wieder aufgefüllt und der nächste Spieler macht seinen Zug.

Sobald bei den Geldkarten eine Wertungskarte auftaucht, wird das Spiel kurz unterbrochen und es gibt eine Zwischenwertung. Jede Gebäudeart bringt nun dem Besitzer mit den meisten Häusern dieser Art Punkte gemäß der Tabelle ein. Bei der zweiten Wertung erhalten die beiden besten Spieler je Gebäudeart einige Siegpunkte. Bei einem Gleichstand werden die Punkte des aktuellen Platzes (und eventuell des nachfolgenden Platzes) geteilt. Anschließend gibt es noch Bonuspunkte für jeden Spieler gemäß der Länge seiner Außenmauer.

Wenn alle Gebäude aus dem Beutel gezogen wurden und der Bauhof nicht mehr voll ist, hat man das Spielende erreicht. Nun erhalten die Spieler, die das meiste Geld in den verbliebenen Währungen haben, die restlichen Gebäude und dürfen sie noch einbauen. Anschließend werden die Gebäude ein drittes Mal gewertet, wobei nun auch der Drittplazierte noch Siegpunkte erhält. Wieder wird die längste Mauer jedes Spielers als Bonus gegeben.

Spielende:

Wer nach der dritten Wertung auf der Zählleiste am weitesten vorangeschritten ist, gewinnt die Partie.