

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen apart of samen met het basisspel (Der Palast von Alhambra - Het paleis van Alhambra) te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spelmateriaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

Met de spelmodule “De gunst van de vizier” worden de spelers in de mogelijkheid gesteld de algemene speelvolgorde te onderbreken om een speciale actie door te voeren:



de koop van een gebouwenkaartje. Maar dat heeft zijn prijs. Het gebouw moet precies gepast worden betaald, maar je extra beurt speel je kwijt!



DE GUNST VAN DE VIZIER

■ Spelmateriaal

6 houten vizierstenen in de kleuren van de spelers.

■ Spelvoorbereiding

Voor het spel van start gaat krijgt iedere speler een viziersteen in zijn kleur. Hij legt deze met de afbeelding naar boven open voor zich neer. (Je kunt de viziersteen alleen inzetten wanneer de afbeelding naar boven wijst.) Niet gebruikte stenen worden uit het spel verwijderd.



■ De gunst van de vizier invoeren

Iedere keer wanneer een speelbeurt helemaal beëindigd is, mag een speler de normale speelvolgorde onderbreken en als speciale actie een gebouwenkaartje van de bouwwerf kopen en plaatsen. Maar hiervoor moet hij de volgende voorwaarden vervullen:

- Zijn viziersteen moet geactiveerd zijn (afbeelding naar boven).
- Hij moet het gebouwenkaartje precies gepast (kunnen) betalen.

Verder ziet de speler af van een extra beurt, waarop hij normaliter bij gepast betalen recht heeft.

De speler draait zijn viziersteen om (de afbeelding wijst nu naar beneden), hij is nu niet meer geactiveerd. Hij pakt het gewenste gebouw, betaalt het precies gepast en plaatst het volgens de bouwregels of legt het in zijn reserveld. Hij ziet af van zijn extra beurt.

De bouwwerf wordt dan weer aangevuld tot 4 gebouwen.

Daarna wordt de gewone speelvolgorde weer toegepast en gaat het spel verder met de speler die normaal gezien aan de beurt was geweest.

■ De viziersteen weer activeren

Iedere speler heeft normaliter drie verschillende speelmogelijkheden als hij aan de beurt is (geld nemen • gebouw kopen en plaatsen • Alhambra verbouwen). Nu komt er nog een mogelijkheid bij:

De vizier weer activeren.

Hiervoor draai je de viziersteen om, zodat de afbeelding naar boven wijst. De speciale actie staat meteen weer ter beschikking.

■ Opmerkingen

- Als meerdere spelers gelijktijdig hun vizier willen inzetten, heeft de speler die in de speelvolgorde als eerste aan de beurt zou zijn geweest, voorrang. (De speler die eigenlijk aan de beurt was is de eerste - de speler die net aan de beurt was, is de laatste in deze volgorde.)
Alle andere spelers mogen daarna opnieuw beslissen of zij hun viziersteen willen inzetten.
- Als aan het eind van het spel de laatste gebouwenkaartjes worden verdeeld, kunnen de vizierstenen niet meer worden ingezet.
- Aan het eind van het spel maakt het niet uit of een viziersteen wel of niet geactiveerd is.
- Als een viziersteen wordt ingezet mag de speler geen bouwhut (zie spelmodule “De bouwhutten”) nemen.

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen apart of samen met het basisspel (Der Palast von Alhambra - Het paleis van Alhambra) te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spelmateriaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

“De wisselkantoren”

zijn zes nieuwe spelkaarten, die net als de geldkaartjes in de hand kunnen worden gehouden. Ze maken het gepaste betalen aanzienlijk makkelijker, omdat je



hiermee twee valuta's in plaats van één mag gebruiken. Helaas mag je maar één keer gebruik maken van een

wisselkantoor, daarna leg je het kaartje op de stapel met de afgelegde kaarten.



HET WISSELKANTOOR

Spelmateriaal

6 speelkaarten, waarop telkens twee verschillende valuta's staan afgebeeld, de wisselkantoren.



Spelvoorbereiding

Wanneer de geldkaarten van het basisspel tijdens de voorbereiding van het spel in vijf stapels worden verdeeld, belanden telkens 2 wisselkantoren bedekt in de 2^{de}, 3^{de} en 4^{de} stapel.

Hoe kom je aan een wisselkantoor?

Wanneer een wisselkantoor uit de stapel wordt opengelegd, leg je deze (net als ieder ander kaartje) open naast de bouwwerf. Hier liggen altijd hooguit vier kaarten, het maakt niet uit of het hierbij om wisselkantoor- of geldkaarten gaat.

De speler die de beurt heeft mag nu in plaats van het geld één wisselkantoor nemen. Je mag een willekeurig aantal wisselkantoren in je hand houden.

■ Hoe zet je een wisselkantoor in?

Een gebouwenkaartje moet normaliter met de valuta worden betaald, die op de bouwwerf meteen naast het gebouwenplaatje te zien is.

Als deze valuta ook op het wisselkantorenkaartje is afgebeeld, mag je het wisselkantoor spelen en dan **precies één gebouwenkaartje** in elke mogelijke combinatie met de twee afgebeelde valuta's betalen.



Voorbeeld: Een speler houdt de volgende vier kaarten in zijn hand, 7 en 2 denar (blauw), 9 guldens (geel) en het geel-blauwe wisselkantoor. Deze kaart maakt het voor hem mogelijk, de afgebeelde tuin of het afgebeelde paviljoen te kopen. De keuze is nu aan hem: Of hij betaalt 9 guldens plus 2 denar voor de tuin; of hij betaalt 7 denar gepast voor het paviljoen. Bij een van deze twee mogelijkheden zet hij zijn wisselkantoor in, die hij dan op de stapel met de afgelegde kaarten moet leggen. Hij mag zijn wisselkantoor geen twee keer inzetten.



■ Opmerkingen

- Wanneer de stapel met de geldkaartjes op is, wordt de stapel met de afgelegde kaarten – inclusief de wisselkantoren – geschud en vormt hij een nieuwe verdeckte stapel.
- Aan het eind van een spelbeurt worden de geldkaartjes – ook wanneer er een of meerdere wisselkantoren bij zijn – weer tot een totaal van 4 stuks aangevuld.
- Wanneer aan het eind van het spel de laatste gebouwenkaartjes worden verdeeld, mogen de wisselkantoren niet meer worden ingezet.

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen apart of samen met het basisspel (Der Palast von Alhambra - Het paleis van Alhambra) te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spelmateriaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

Opengelegde
“**Bonuskaartjes**”

tellen bij de puntenbeoordelingen net als gebouwenkaartjes. Omdat ze

pas later worden opengelegd, zijn ze bij het vaststellen van de meerder-



heden soms goed voor een verrassing. Maar let op - je mag ze alleen openleggen wanneer je precies het

afgebeelde gebouw in je Alhambra hebt ingebouwd!



DE BONUSKAARTJES

■ Spelmateriaal

10 spelkaarten, die telkens een bepaald gebouwenkaartje laten zien, de bonuskaartjes.

■ Spelvoorbereiding

De bonuskaartjes worden geschud en als volgt verdekt onder alle spelers verdeeld:

Bij **2 en 3 spelers** krijgt iedereen **3 bonuskaartjes**,

bij **4 en 5 spelers** krijgt iedereen **2 bonuskaartjes**,

bij **6 spelers** krijgt iedereen **1 bonuskaartje**.

Niet verdeelde bonuskaartjes worden verdekt uit het spel genomen.



■ De werking van de bonuskaartjes

Op ieder bonuskaartje is een bepaald gebouwenkaartje afgebeeld.

(Opmerking: de 10 kaarten laten alle gebouwenkaartjes zien die niet over een stadsmuur beschikken.)

Wie in de loop van het spel het gebouw, waarvoor hij het passende bonuskaartje heeft, in zijn Alhambra plaatst, kan dit op ieder moment openleggen. Een opengelegd bonuskaartje telt bij puntenbeoordelingen als een extra gebouwenkaartje van de afgebeelde soort.



Voorbeeld: Een speler heeft in zijn Alhambra de tuin zonder stadsmuur met de prijs "10" ingebouwd, het passende bonuskaartje heeft hij opengelegd. Bij een puntenbeoordeling zou deze speler nu 2 tuinen bezitten.

■ Opmerkingen

- Als een speler een gebouw weer demonteert en hij het passende bonuskaartje al opengelegd heeft, moet hij dit bonuskaartje weer in de hand nemen. Noch het bonuskaartje noch het gebouwenkaartje in het reserveveld tellen bij een puntenbeoordeling mee. Pas wanneer het gebouwenkaartje weer in de Alhambra wordt ingebouwd, telt ook het hierbij passende, opgelegde bonuskaartje mee.
- Wanneer het gebouwenkaartje al in de eigen Alhambra is ingebouwd, mag je een passend bonuskaartje altijd openleggen, dus ook tijdens een puntenbeoordeling.
- Het kan zeer zinvol zijn om een bonuskaartje pas later open te leggen, bijvoorbeeld om de andere spelers op deze manier in het ongewisse te laten van de daadwerkelijke verhoudingen. Tijdens de derde puntenbeoordeling, waarbij zoals bekend is de meeste winstpunten worden verdeeld, kan je dan eventueel voor de één of ander verrassing zorgen.

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen apart of samen met het basisspel (Der Palast von Alhambra - Het paleis van Alhambra) te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spelmateriaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

Een nieuw soort gebouw doet haar intrede in de Alhambra: "De **bouwhutten**". Als een bouwhut slim wordt ingebouwd, is zij maximaal zoveel waard als drie passende gebouwenkaartjes. Maar de bouwhutten zijn niet



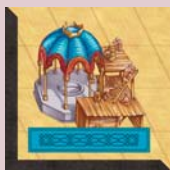
alleen belangrijk voor het meeste aantal gebouwen; ook de stadsmuren kunnen met behulp van de bouwhutten beter worden ontworpen. Helaas mag iedere speler slechts drie van deze bouwhutten inzetten.



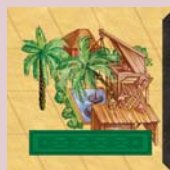
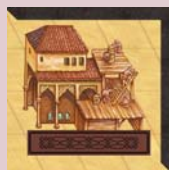
DE BOUWHUTTEN

■ Spelmateriaal

24 gebouwenkaartjes, waarop zes verschillende bouwhutten zijn afgebeeld, voor iedere gebouwensoort van het basisspel zijn er bouwhutten in dezelfde kleur.



Er zijn 3 blauwe ... 4 bruine



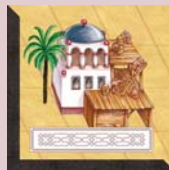
... 5 groene

■ Spelvoorbereiding

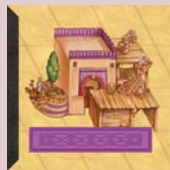
De bouwhutten worden volgens kleur gesorteerd, elke van de zes stapels geschud en verdekt naast de bouwwerf gelegd. Daarna wordt de bovenste bouwhut van iedere stapel opengelegd.



... 3 rode



... 4 witte



en 5 paarse bouwhutten.

■ Spelverloop

Iedere speler heeft normaliter drie verschillende spelmogelijkheden, wanneer hij aan de beurt is (geld nemen • gebouw kopen en plaatsen • Alhambra verbouwen). Nu komt er een bij: **bouwhut bouwen**.

Bouwhut bouwen

Je mag één willekeurige, openliggende bouwhut van één van de zes stapels nemen. Daarna wordt de volgende bouwhut van de stapel opengelegd.

Als een stapel opgebruikt is, staat deze soort niet meer ter beschikking. Een bouwhut kost geen geld (en kan daarom ook niet gepast worden betaald: daarom geen extra beurt).

Aan het eind van je beurt ga je de bouwhut (eventueel met nog meer gebouwenkaartjes) volgens de bouwregels in de eigen Alhambra plaatsen of in je reserveveld leggen.

Iedere speler mag hooguit **drie bouwhutten** in zijn bezit hebben, ook de bouwhutten in de reserve horen erbij. De regels voor een **verbouwing van de Alhambra** gelden ook voor de bouwhutten.

Bouwhutten in de puntenbeoordeling

- Bij een puntenbeoordeling telt een bouwhut voor **nul tot drie gebouwen**-kaartjes van dezelfde kleur. Grenst een bouwhut aan één gebouw van dezelfde kleur, dan telt zij voor **één extra gebouw**, bij **2 of 3 gebouwen** van dezelfde kleur telt de bouwhut dus voor **2 of 3 gebouwen** van deze soort, voor zover tussen de bouwhut en het daarnaast liggende gebouw **geen stadsmuur** is.
- De stadsmuren op de bouwhutten worden zoals gewoonlijk gewaardeerd.

Voorbeeld: De speler heeft al 3 bouwhutten geplaatst en mag er geen meer nemen.



De parse bouwhut telt niet mee, omdat zij wel naast de toren ligt, maar door een stadsmuur van hem gescheiden is.



De bruine bouwhut boven heeft twee arcades als burens, zonder dat er een stadsmuur tussen staat en daarom telt zij bij een puntenbeoordeling als twee arcades.

De bruine bouwhut beneden heeft een arcade naast zich en telt daarom als een arcade.

Deze Alhambra bestaat uit: 1 tuin, 1 toren, 5 arcades.