

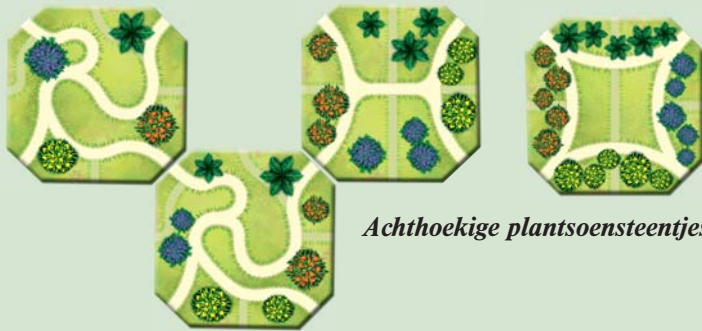
Voorzie het plantsoen van het alhambra met groen door het planten van citroen- en sinaasappelbomen, palmen en lavendelstruiken. De spelstenen liggen voor u. Op elk van de spelstenen zijn vier verschillende boomsoorten te zien,



steeds een andere hoeveelheid. U moet uw bomen zo slim planten dat zo veel mogelijk gebouwen ermee worden omringd. Hierbij is bv. een toren interessanter als een harem of zijn de vertrekken waardevoller dan de arcades.

## Spelmateriaal

- 36 achthoekige plantsoensteentjes - tonen allemaal ieder 4 boomsoorten; citroen- en sinaasappelbomen, palmen en lavendelstruikjes, in verschillende hoeveelheden (van 1 tot 6); het aantal bomen op een stukje is altijd hetzelfde.
- 1 spelbord met tellijst
- 4 torens voor het tellen van de punten - in de kleuren groen, paars, geel, oranje.
- 1 spelregels



Achthoekige plantsoensteentjes

- 49 vierkante gebouwensteentjes - tonen op een kant het fundament van een bepaald gebouwtype en de daarbij horende waarde (van 1 tot 5); op de andere kant is het voltooide gebouw te zien.



## Doel van het spel

U moet uw bomen zo planten dat u aan het einde de meeste bomen bij de meest waardevolle gebouwen kunt tonen.

*Opmerking: De waarde van een gebouw is op die kant te zien die ook het fundament laat zien.*

## Vorbereiding van het spel

Het spelbord wordt midden op tafel gelegd.

Alle spelers verdelen de gebouwensteentjes samen op de vierkante velden van het spelbord zodat het getal naar boven wijst. Op elk veld wordt precies een steen in richting van het pijltje gelegd.

Iedere speler neemt een toren in een kleur naar keuze en plaatst deze op het nul-veld van de tellijst.

De plantsoensteentjes worden verdekt geschud en naast het spelbord gelegd. Iedere speler neemt een plantsoensteentje in de hand.

De oudste speler mag beginnen. De overige spelers volgen in de richting van de wijzers van de klok.



# Spelverloop

## Plantsoensteentje plaatsen

Wie aan de beurt is legt zijn plantsoensteentje **willekeurig** op een van de **lege achthoekige velden** van het spelbord en neemt daarna een nieuw plantsoensteentje uit de voorraad.

Zijn tegen het einde van het spel alle plantsoensteentjes op gaat het spel nog zo lang om de beurt door, tot iedereen zijn laatste steen heeft geplaatst.

### Bij de eerste beurt ...

... van de **startspeler** mag het plantsoensteentje **niet** op een van de **rand- of hoekvelden** worden geplaatst.



*Deze velden zijn tijdens de eerste beurt van de startspeler taboe.*

### Bij iedere volgende beurt ...

... moet het plantsoensteentje zo worden geplaatst, dat het aan minstens een van de reeds geplaatste plantsoensteentjes **grenst**. Daarbij mogen **na** de eerste beurt van de startspeler ook de rand en hoekvelden worden gebruikt.



*Correct aanleggen betekent dat de plantsoensteentjes direct naast elkaar liggen en zich minstens aan een kant aanstippen.*

Leg uw plantsoensteentjes altijd zo neer, dat een boomsoort aan een gebouwensteentje grenst.



*Juist gelegd*



*Fout gelegd*

Zodra een gebouwensteentje **helemaal** van plantsoensteentjes is **omringd** vindt de beoordeling plaats.

*Opmerking: Het kan gebeuren dat door het plaatsen van maar één plantsoensteentje meerdere gebouwensteentjes tegelijk helemaal omsloten zijn. In dit geval worden natuurlijk al deze gebouwen beoordeeld.*



*Normaliter zijn er voor het omsluiten van een gebouwensteentje vier plantsoensteentjes nodig; bij de gebouwensteentjes aan de zijkanten zijn twee plantsoensteentjes voldoende, in de hoeken zelfs maar één plantsoensteentje.*



## ■ Wie krijgt de punten?

Punten krijgt **alleen** de speler die de meeste bomen in zijn kleur rond het gebouwensteentje heeft geplant.

Het **maakt** hierbij **niet uit**, of de bomen van een speler over **meerdere plantsoensteentjes** rond het fundament zijn verdeeld.

Indien meerdere spelers **hetzelfde hoge aantal** bomen rond het desbetreffende gebouw kunnen tonen, is de speler met het **een na hoogste aantal** bomen de winnaar.

Een speler die **geen boom** rond het gebouw kan tonen **krijgt de punten** van het gebouwensteentje, indien alle anderen spelers gelijk staan.

Hebben 4 spelers **hetzelfde aantal bomen** krijgt **niemand de punten** voor het gebouw, hetzelfde geldt wanneer telkens 2 spelers hetzelfde aantal bomen kunnen tonen.



*Voorbeeld:  
Oranje kan 5 bomen tonen en is dus de winnaar van de beoordeling van dit gebouw  
(Groen: 4 bomen, paars: 2 bomen, geel: 3 bomen).*



*Voorbeeld:  
Paars kan in totaal 6 bomen tonen, heeft daarmee gewonnen van oranje en wint de punten voor het gebouw.  
(Groen: 0 bomen, oranje: 5 bomen, geel: 0 bomen).*



*Voorbeeld:  
Oranje en paars staan gelijk (d.w.z. ze hebben hetzelfde aantal bomen). De punten gaan aan de een na hoogste, in dit geval aan groen.*



*Voorbeeld:  
Hier hebben zelfs drie spelers hetzelfde aantal bomen; de punten gaan daarom aan geel, alhoewel hier niet eens een citroenboom werd geplant.*



*Voorbeeld:  
Oranje en groen hebben in allebei de voorbeelden het hoogste aantal bomen. Omdat de eerst volgende spelers (paars en geel) ook gelijk staan (in het voorbeeld aan de linke kant met 3, in het voorbeeld aan de rechte kant met 0 bomen) i wint niemand de punten.*

## Hoeveel punten zijn te winnen?

Hoe meer boomsoorten rond het gebouwensteentje worden geplaatst, hoe beter: De waarde van de gebouwensteentjes wordt met het aantal boomsoorten vermenigvuldigd en het resultaat in overeenstemming daarmee op de tellijst gemarkeerd.

Bij 2 of 3 spelers zijn er een respectievelijk twee boomsoorten, die niet bij een van de spelers horen. De punten voor deze kleur(en) krijgt niemand.

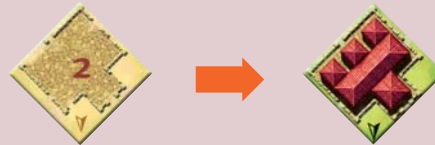
Na een beoordeling wordt het gebouwensteentje omgedraaid, ook al krijgt niemand de punten bij een beoordeling (bv. bij een gelijkspel).



*Voorbeeld:*  
Alle vier boomsoorten zijn vertegenwoordigd;  
Oranje als winner krijgt dus  $4$  (boomsoorten)  $\times$   $3$  (waarde van het gebouw) =  $12$  punten.



*Voorbeeld:*  
Drie boomsoorten omringen het gebouwensteentje; oranje en paars staan gelijk, groen krijgt als winnaar  $3 \times 3 = 9$  punten.



## Einde van het spel

Het spel is uit wanneer het plantsoen van het alhambra is beplant en alle gebouwen zijn opgericht. Diegene, die nu met zijn telsteentje aan de tellijst helemaal vooraan staat is de winnaar. Bij een gelijkspel delen de spelers de overwinning.

## Tips voor de tactiek

Gebouwensteentjes in het midden van het spelbord zijn het moeilijkst te veroveren, maar ze zijn ook het meest winstgevend: zij leveren maximaal vier keer het aantal punten op. Gebouwenfundamenten aan de rand zijn makkelijker te veroveren, maar ze leveren dan ook hooguit het dubbele aantal punten op. Stenen in de hoek kunnen nooit vermenigvuldigd worden.

## Varianten

- De spelers beginnen met **drie plantsoensteentjes**. Ook in deze variatie speelt diegene, die aan de beurt is een plantsoensteentje en neemt dan een steentje uit de verdedekte voorraad op, zolang er nog plantsoensteentjes zijn. Anders zijn er geen verschillen. (*Opmerking: Deze variatie kan de duur van het spel verlengen.*)
- Indien u met z'n tweeën speelt en ingewikkelde spelletjes leuk vindt, laat u **iedere speler met twee boomsoorten spelen**. De kleuren worden apart beoordeeld. Pas aan het einde worden de punten opgeteld.

