

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen willekeurig apart of samen met het basisspel en de modules van de eerste uitbreiding te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spel materiaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

„De poorten van de stad“ geven de spelers de mogelijkheid, gebouwen op plaatsen in hun Alhambra te bouwen, die tot nu toe verboden waren. Moest je er tot nu toe op letten dat



de weg naar een nieuw gebouw niet door een stadsmuur werd belemmerd, zo mag je nu een stadspoort inzetten om de vereiste toegang te verkrijgen.

DE POORTEN VAN DE STAD

Spelmateriaal

6 stadspoorten van hout en 6 speelkaarten, met daarop een stadspoort afgebeeld.

Vorbereiding van het spel

Voor elke speler komt een houten stadspoort en een bijbehorende kaart in het spel.

Wanneer de geldkaarten van het basisspel tijdens de voorbereiding van het spel over vijf stapels worden verdeeld, komen de stadspoortkaarten - zo gelijkmatig mogelijk - verdekt in de 3^{de}, 4^{de} en 5^{de} stapel terecht. De houten poorten worden klaargelegd.



Hoe een stadspoort verkrijgen?

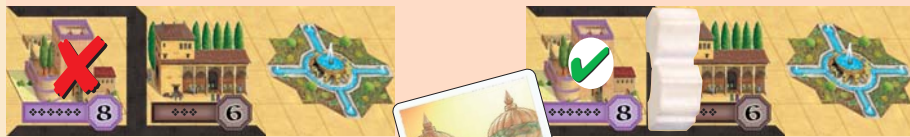
Wanneer een stadspoortkaartje wordt gedraaid, wordt deze naast een houten poort of, indien er reeds een stadspoortkaart ligt, op de aflegstapel gelegd.

Daarna wordt nog een kaart van de stapel getrokken, tot er weer vier kaarten naast de bouwwerf liggen.

Vanaf nu mag je in plaats van een geldkaart [of wisselkantoor uit de eerste uitbreiding] ook de stadspoortkaart op hand nemen.

Hoe wordt een stadspoort gespeeld?

Het inzetten van een stadspoort is geen aparte speelbeurt. Je gebruikt deze mogelijkheid om een gebouwenplaatje te leggen dat alleen door dubbele muren met het Alhambra verbonden is en dus vanuit de startbron “lopend” niet bereikbaar is. Op dubbele muur wordt een houten poort geplaatst en daarmee zijn de voetgangerregels uit het basisspel weer van toepassing. De gespeelde stadspoortkaart gaat uit het spel.



Wanneer je een stadspoortkaart gebruikt mag je de gebouwen op plaatsen leggen, die volgens de “voetgangersregels” tot nu toe niet waren toegestaan.

De gespeelde stadspoort “opent” de stadsmuur, zodat de “voetgangersregels” weer van toepassing zijn.

Opmerkingen

- Een speler mag meerdere stadspoortkaarten op hand houden.
- Een speler mag meerdere stadspoortkaarten in één beurt uitspelen.
- Een stadspoortkaart mag ook tijdens de speelbeurt “eigen Alhambra verbouwen” worden gespeeld.
- Een geplaatste poort en de daaronder liggende gebouwenplaatjes kunnen niet meer worden verbouwd.

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen willekeurig apart of samen met het basisspel en de modules van de eerste uitbreiding te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spel materiaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

Met de “diamanten” komt er een nieuwe (vijfde) geldsoort in het spel. Hiermee mag ieder gebouw worden gekocht, waarbij het niet uitmaakt



om welke valuta de bouwplaats vraagt. De diamanten mogen echter niet in combinatie met andere geldkaarten worden gebruikt.

DE DIAMANTEN

Spelmateriaal

11 geldkaarten van de nieuwe geldsoort “diamanten” met waarden tussen 3 en 9.

Vorbereiding van het spel

De diamantkaarten worden samen met de andere geldkaarten geschud en verdeeld. Daarna krijgen de spelers hun startgeld en wordt gespeeld volgens de regels van het basisspel.



Hoe kom je aan diamanten?

Diamanten krijg je op dezelfde manier als andere geldkaarten.

Hoe gebruik je diamanten?

Met de diamanten komt een nieuwe (vijfde) geldsoort in het spel. Je kunt hiermee een willekeurig gebouw op de bouwplaats kopen. Diamanten vervangen hierbij de andere valuta. Ze zijn echter niet te combineren met andere geldsoorten.

Voorbeeld: een speler heeft de twee diamantkaarten op hand 5 en 4. De keuze is nu aan hem: hij betaalt gepast met 9 diamanten voor het rode gebouw, of hij betaalt te veel voor het blauwe of het bruine gebouw.

Voorbeeld: het is niet toegestaan om bij de aankoop van het paarse gebouw te betalen met een combinatie van diamanten en andere geldsoorten.



Opmerkingen

- Diamanten mogen niet samen met een wisselkantoorkaart [uitbreiding 1] worden ingezet.
- Wanneer aan het einde van het spel de resterende gebouwenkaartjes aan de spelers verdeeld worden die het meeste geld van de desbetreffende kleur bezitten, hebben de diamanten geen waarde meer.
- Met diamanten kan ook het bod voor een personagekaart worden betaald.

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen willekeurig apart of samen met het basisspel en de modules van de eerste uitbreiding te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spel materiaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

Iedere "personage" beschikt over een andere vaardigheid die in de dienst van zijn bezitter staat. Deze vaardigheden maken o.a. nieuwe



beurten mogelijk of leveren extra punten op. Maar personagekaarten zijn alleen te beschikbaar voor degene die het hoogste bod uit kan brengen.

DE PERSONAGES

Spelmateriaal

10 speelkaarten, die elk een persoon voorstellen, de personagekaarten.

Vorbereiding van het spel

Bij het verdelen van de geldkaarten van het basisspel tijdens de voorbereiding van het spel komen steeds 2 personages verdekt in stapels 2, 3 en 4. De overgebleven personagekaarten worden gedekt opzij gelegd.



Hoe personagekaarten verkrijgen?

Indien er op de geldstapels een personagekaart open gelegd wordt, wordt het spel meteen onderbroken en wordt de kaart geveld. De speler die als volgende aan de beurt is neemt de rol van veilingmeester over en geeft het eerste bod of past. Vanaf nu moet, met de wijzers van de klok mee, iedere speler een hoger bod geven of passen. Je mag niet hoger bieden dan je met één geldsoort kan betalen (Er mag wel gebruik gemaakt worden van de wisselkantoren). Eénmaal gepast mag je voor deze kaart niet opnieuw bieden. De speler met het hoogste bod krijgt de personagekaart en legt deze open voor zich neer. Vanaf nu mag deze speler de eigenschap van de kaart gebruiken. Je mag meerdere personagekaarten bezitten. Een personagekaart waar niemand op biedt, gaat uit het spel. Na de veiling gaat het spel gewoon door en is de veilingmeester aan beurt.

Deze uitbreiding bestaat uit vier verschillende modules, die allen willekeurig apart of samen met het basisspel en de modules van de eerste uitbreiding te combineren zijn. Hierbij gelden in eerste instantie de regels van het basisspel. Aanpassingen en uitbreidingen van de regels, alsook het nieuwe spel materiaal, vindt u voor elke spelmodule op een aparte pagina.

Het Alhambra wordt uitgebreid met een nieuw soort bouwdeelen: "de veldkampen". Deze kunnen aangrenzende gebouwen bij de telling



wanneer ze slim worden gebouwd. De veldkampen hebben iets andere bouwregels. In principe sluiten ze aan op de stadsmuren van het Alhambra.

DE VELDKAMPEN

Spelmateriaal

8 veldkampkaartjes – die één of twee versterkingen voor de stadsmuren van het Alhambra weergeven: de bastions.

Vorbereiding van het spel

De veldkampen gaan samen met de gebouwenkaartjes van het basisspel in de buidel.



prijs 8, 2 bastions, richting waarin de waardering plaatsvindt

Spelverloop

De veldkampen komen net als de gebouwenkaartjes in het spel en worden op de bouwwerf gelegd om volgens de regels van het basisspel voor de aangegeven prijs te worden gekocht.

Veldkampen plaatsen

Net als bij de aanschaf van gebouwen moeten ook de veldkampen aan het einde van de beurt of in de reserve of in het eigen Alhambra geplaatst worden. Voor het bouwen gelden de regels van het basisspel met de volgende wijzigingen:

Hoe personagekaarten inzetten?

De symbolen in de hoeken bovenaan de kaarten geven aan wanneer en hoe vaak je de vaardigheden van het personage mag gebruiken. Een speler mag een kaart met een ruit [♦] in een ronde slechts 1 keer gebruiken. Kaarten met een [W] werken tijdens een telling en kaarten met [Ix] worden slechts 1 keer gebruikt en gaan daarna uit het spel.

Opmerking: Wie zijn Viziersteen [eerste uitbreiding] inzet mag daarbij geen personagekaarten gebruiken.

De personagekaarten bieden de volgende mogelijkheden:

Abdul Karim [Ix] – bij de aankoop van een gebouw betaalt Abdul gepast. De speler krijgt dus een gebouw gratis en mag nog een beurt.

Abdul Knihstig [♦] – koopt een speler een gebouw met een prijs van 10 of hoger, dan mag hij meteen een extra open geldkaart op hand nemen.

Ammar El'Schauf [♦] – de kaart geeft de speler aan het einde van een beurt (na een eventuele plaatsing van een gebouw) een extra ombouwbeurt.

Faruk Will'haben [♦] – de speler mag meerdere geldkaarten nemen met een gezamenlijke waarde van maximaal 7 (i.p.v. 5)

Fatima [Ix] – de speler moet meteen beslissen of hij Fatima houdt (waarde: 8 overwinningpunten) of inruilt. In het laatste geval wordt Fatima omgeruild voor de bovenste personagekaart van de gedekte stapel. De nieuwe kaart wordt open gelegd en is meteen te gebruiken.

Hakim Wahid [W] – telt bij elke telling voor één gebouwsoort mee als een half extra gebouw. Bij elke telling mag de speler een gebouwsoort kiezen.

Laila Wundabah [♦] – de speler mag vóór de eigen beurt een gebouw van de bouwplaats ruilen tegen een nieuw gebouw (blind getrokken uit de buidel). Het oude gebouw gaat terug in de buidel.

Machma Klain [♦] – de speler mag vóór zijn beurt een eigen geldkaart tegen een openliggende geldkaart van maximaal dezelfde waarde wisselen. De andere kaart gaat naar de aflegstapel.

Yammerad [♦] – je mag aan het begin van je beurt de bovenste geldkaart nemen indien je minder dan drie geldkaarten op hand hebt. Is deze kaart geen geldkaart of wisselkantoor, wordt volgens de betreffende regels gespeeld en mag de speler de volgende kaart nemen.

Yusuf E'Passuff [W] – bij elke telling van de muur krijgt de speler per drie overwinningpunten één extra punt.

- De veldkampen wijzen in dezelfde richting als de startbronnen en de gebouwen.
- Een veldkamp mag enkel met een "bastionzijde" aan de stadsmuur van een gebouw aangelegd worden.
- Verschillende veldkampen mogen elkaar uitsluitend met hun open bastionloze zijde raken.
- De "voetgangerregels" [van het basisspel] gelden niet voor veldkampen.



Veldkampen bij de telling

Bij iedere telling worden de veldkampen gewaardeerd. De kampen hebben zelf geen waarde, maar ze geven extra punten aan de gebouwen in de richting van de pijl. Je telt in de pijlrichting het aantal gebouwen in een ondoorbroken rechte lijn en zonder rekening te houden met stadsmuren op deze lijn. Voor elke gebouw ontvang je één extra punt. (Opmerking: startbronnen en bouw hutten uit de eerste uitbreiding tellen als gebouwen). Veldkampen met twee pijlen worden in beide richtingen geteld.



Opmerking:

- Stadsmuren met een bastion worden als stadsmuren zonder bastion gewaardeerd.