

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd. Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

Met de spelmodule "de muren"

krijgen de spelers de mogelijkheid om de stadsmuur uit te breiden of bestaande gaten in de muur te sluiten. Hiervoor staan 12 houten



muurdelen ter beschikking. Maar voordat een speler deze muurdelen kan bouwen, moet hij er eerst in sla- gen om de passende muurkaart te veroveren.

DE MUREN

Spelmateriaal

8 speelkaarten die een bepaald muursegment tonen; 12 houten muurdelen die volgens de afbeeldingen op de kaarten in het eigen Alhambra worden gebouwd.

Vorbereiding van het spel

Wanneer de geldkaarten van het basisspel tijdens de voorbereiding van het spel in vijf stapels worden verdeeld, worden telkens 2 muurkaarten in de tweede, derde, vierde en vijfde stapel geschud. De houten muurdelen worden naast de bouwwerf klaargelegd.

Hoe worden de muurdelen in het spel gebracht ?

Als er tijdens het spel een muurkaart wordt open gelegd, dan wordt deze muurkaart open naast het spelbord gelegd. (Er kunnen meerdere muurkaarten open liggen.) De geldkaarten naast de bouwwerf worden opnieuw aangevuld tot 4 stuks. Vanaf nu is er tijdens een beurt een nieuwe mogelijkheid: **het oprichten van een muur**.

Deze mogelijkheid is een aanvulling op de drie andere mogelijkheden uit het basisspel: geld nemen, gebouwen kopen en bouwen en het eigen Alhambra verbouwen.



Muren oprichten

Een speler mag een willekeurige open muurkaart pakken. Hij bouwt de daarop afgebeelde muren met één respectievelijk twee houten muurdelen op een willekeurig eigen gebouw na. Het maakt hierbij niet uit of hij dat kaartje zojuist heeft gekocht of het kaartje zich in het Alhambra of in de reserve bevindt. Op de, op het gebouwenkaartje, afgedrukte muren mag niet worden gebouwd.

Deze nieuwe muren kunnen niet meer worden verwijderd. Zij horen, net als de afgedrukte muren, tot het gebouwenkaartje.



Opmerkingen

- Muren mogen op elk geschikt kaartje in de eigen Alhambra worden opgericht, ook op de startbronnen.
- Bij een telling worden de muren net als de afgedrukte muren op de gebouwenkaartjes gewaardeerd.
- Ook na de bouw van een muur moet het Alhambra in overeenstemming met de basisregels zijn gebouwd.
- Bij het bouwen van een muur maakt het niet uit of deze op een kaartje met of zonder muur worden geplaatst, als er maar niet over de afgebeelde muren heen wordt gebouwd.
- Met de houten stadspoort [uitbreiding 2] mag enkel over afgedrukte muren heen worden gebouwd.

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd. Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

"De dieven" zijn twaalf nieuwe speelkaarten waarmee de spelers de mogelijkheid krijgen om geldkaarten te pakken uit de etalage, wanneer een andere speler aan de beurt



is. Maar het is wel zo dat maar één kaart mag worden gepakt, het maakt niet uit welke waarde deze heeft. Daarna wordt de kaart uit het spel genomen.

DE DIEVEN

Spelmateriaal

12 speelkaarten, steeds 3 passende kaarten voor de vier kleuren van de geldsoorten. Elke kaart toont een dief en de geldsoort, die hij kan stelen.

Vorbereiding van het spel

De dievenkaarten worden geschud en blind onder alle spelers verdeeld:

bij 2 en 3 spelers krijgt iedere speler 4 dieven,
 bij 4 spelers krijgt iedere speler 3 dieven en
 bij 5 en 6 spelers krijgt iedere speler 2 dieven.

Dieven die niet zijn verdeeld, worden uit het spel genomen.

Hoe worden de dieven ingezet ?

Steeds wanneer een beurt volledig is beëindigd, mag een speler de normale speelvolgorde onderbreken en middels een extra actie zijn dief inzetten – om een geldkaart van de afgebeelde munteenheid van de open liggende kaarten te pakken. De uitgespeelde dief wordt daarna uit het spel genomen.



Enige uitzondering

Vóór de eigen speelbeurt mag een speler geen dief inzetten.

Opmerkingen

- Een speler mag meerdere dieven tegelijkertijd uitspelen. Na elke dief worden de openliggende geldkaarten opnieuw aangevuld tot 4.
- Een speler mag met elke uitgespeelde dief maar één geldkaart nemen. Het is niet toegestaan om meerdere geldkaarten met een totale waarde tot 5 te nemen.
- Indien meerdere spelers tegelijk een bepaalde geldkaart willen nemen dan krijgt de speler voorrang die in de spelersvolgorde als eerste aan beurt is. (De speler die normaal gesproken aan de beurt zou zijn is de eerste speler, de speler die zojuist zijn beurt heeft beëindigd is de laatste speler in deze volgorde. Maar let op – de speler die aan de beurt is mag geen dief uitspelen.)
- Indien een speler de vizier wil spelen [uitbreiding 1] en een andere speler de dief, dan is alleen de spelersvolgorde (zoals hierboven is beschreven) beslissend. Het is wel toegestaan om eerst een dief en vervolgens de vizier te spelen. (Maar let op – de speler die aan de beurt is mag alleen de vizier spelen.)

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd. Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

De module "Het wisselgeld" brengt kleingeld in het spel.

Betaalt een speler teveel bij de aankoop van een gebouw, dan krijgt hij geldmunten terug. Met deze munten kan



de speler, net als met de geldkaarten, gebouwen kopen. Zij zorgen ervoor dat gepast betalen voor gebouwen in de loop van het spel eenvoudiger wordt.

HET WISSELGELD

Spelmateriaal

24 munten ter waarde van in de vier geldsoorten; 1 stoffen buidel



Vorbereiding van het spel

De munten gaan in de buidel en deze wordt goed bereikbaar voor iedere speler klaargelegd.

Wie krijgt er wisselgeld ?

Als een speler bij de aankoop van een gebouw teveel betaalt, kan hij aanspraak maken op wisselgeld. Voor elke twee teveel betaalde geldeenheden mag de speler één munt uit de buidel nemen.



Voorbeeld: Een speler betaalt voor het paarse gebouw 17 blauwe geldeenheden, terwijl deze maar 10 blauwe geldeenheden kost. De speler heeft 7 blauwe geldeenheden te veel betaald. Hij mag 3 munten uit de buidel nemen.

De munten worden open voor de speler op tafel gelegd. De munten hebben de waarde 1 en worden net als geldkaarten ingezet. Wanneer een speler met munten betaalt, gaan deze terug in de buidel.

Opmerkingen

- Het kan gebeuren dat in de loop van het spel de buidel leeg is. In dit geval wordt er geen wisselgeld teruggegeven.
- Het is toegestaan om bewust te veel te betalen om meer munten te verkrijgen.
- Ook wanneer iemand bij de veiling van de personagekaarten of bij de aankoop van veldkampen [uitbreiding 2] te veel betaalt, ontvangt hij wisselgeld.
- Ook wanneer er met diamanten [uitbreiding 2] te veel wordt betaald krijgt men wisselgeld.
- Wanneer aan het einde van het spel de resterende gebouwen van de bouwwerf worden verdeeld onder de spelers die het meeste geld bezitten van een bepaalde geldsoort, tellen de munten eveneens mee.

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die afzonderlijk of samen met het basisspel en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd. Hierbij gelden allereerst de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module op een aparte pagina.

Met de module "De vliegende handelaar" nemen bewoners intrek in de gebouwen van het paleis. Deze bewoners leveren extra punten op bij de waardering. Hierbij moet het



handelaarsfiche slim worden geplaatst, want telkens als een handelaar moet kijken voor een gebouw, mag een bewoner met dezelfde kleur zijn intrek nemen.

DE VLIEGENDE HANDELAAR

Spelmateriaal

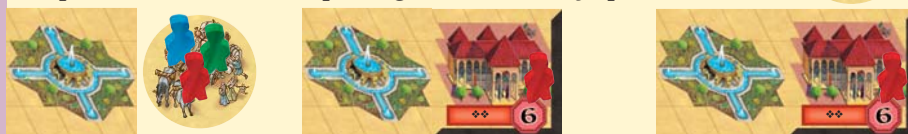
42 bewoners van hout, steeds 7 bewoners in de 6 gebouwenkleuren; 6 ronde handelaarsfiches.

Vorbereiding van het spel

Voordat de gebouwen op de bouwwerf worden gelegd, ontvangt iedere speler een handelaarsfiche en één bewoner van elke kleur. Van deze bewoners kiest de speler verdekt drie figuren, die hij vervolgens op zijn handelaarsfiche plaatst. De overige bewoners vormen de algemene voorraad en worden naast de bouwwerf klaargelegd. Iedere speler plaatst zijn handelaarsfiche met de drie gekozen bewoners aan een willekeurige zijde van zijn startbron.

Hoe komen de bewoners de gebouwen binnen?

Wordt er een gebouw op de plaats van een handelaarsfiche gebouwd (nieuwbouw of verbouwing), dan wordt het handelaarsfiche even opzij gelegd. Als de kleur van het gebouw overeenkomt met de kleur van één van de bewoners op de handelaarsfiche, dan mag de speler deze bewoner op het gebouwenkaartje plaatsen.



Vervolgens kiest de speler een nieuwe bewoner uit de algemene voorraad en plaatst deze bewoner op zijn handelaarsfiche. Wanneer de algemene voorraad leeg is, kan geen nieuwe bewoner meer worden geplaatst. Mocht de kleur van het gebouw niet overeenkomen met de kleur van één van de bewoners op de handelaarsfiche, dan mag de speler een bewoner uit de algemene voorraad ruilen tegen één van de bewoners op zijn handelaarsfiche.

In de beide gevallen wordt het handelaarsfiche helemaal aan het einde van de beurt (na het bouwen) opnieuw naast een willekeurig gebouw op een vrije plaats in het eigen Alhambra gelegd.

De bewoners in de waardering

Alle bewoners op de gebouwen worden gewaardeerd. Daarbij wordt uitgegaan van series in verschillende kleuren:

- 1 kleur = 1 punt
- 2 kleuren = 3 punten
- 3 kleuren = 6 punten
- 4 kleuren = 10 punten
- 5 kleuren = 15 punten
- alle 6 kleuren = 21 punten

Voorbeeld: Een speler heeft in zijn gebouwen in totaal 3 rode, 2 witte, 2 groene en 1 blauwe bewoner. Hij heeft dus drie series, die hem als volgt punten opleveren: De serie "rood-wit-groen-blauw" met 4 verschillende bewoners levert hem 10 punten op. De serie "rood-wit-groen" met 3 verschillende bewoners levert hem 6 punten op en "rood" levert hem als alleenstaande bewoner nog 1 punt op. In totaal ontvangt de speler 17 punten.

Opmerkingen

- Op het handelaarsfiche mogen meerdere bewoners van dezelfde kleur staan, maar slechts één van deze bewoners mag intrek nemen in een gebouw.
- Op de plaats met het handelaarsfiche mag ook een gebouw worden gebouwd wanneer de bewoner- en de kleur van het gebouw niet overeenstemmen. In dat geval neemt geen bewoner intrek in het gebouw.
- Wanneer een gebouw met een bewoner wordt afgebroken, gaat de bewoner terug naar de algemene voorraad.
- Bij het plaatsen van de handelaarsfiche geldt slechts één bouwregel van het basisspel: er mag niet om een hoek worden gebouwd.
- Bewoners mogen niet op bouw hutten [uitbreiding 1] worden geplaatst.