

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 vijand nadert!
"De schatkamer"
van de kalief moet leeg worden gemaakt en de schatten in veiligheid gebracht.



Schat-kisten worden in gelijkgekleurde gebouwen geplaatst en leveren bij de telling extra punten op.

DE SCHATKAMER

Spelmateriaal

42 schatkisten in 6 gebouwenkleuren,
1 klein speelveld: de schatkamer met 3 ruimtes,
1 buidel



Vorbereiding van het spel

De schatkamer wordt klaargelegd.
Alle 42 schatkisten gaan in de buidel.
Voor elk van de 3 ruimtes worden uit de buidel 4 kisten getrokken en hierop geplaatst.

Hoe krijgt men de schatkisten?

Met deze uitbreiding krijgt men een nieuwe beurtmogelijkheid: **schatkisten kopen**.

Dit is een aanvulling op de drie mogelijkheden uit het basisspel: geld nemen – gebouwen kopen en bouwen – de eigen Alhambra verbouwen.

Bij deze actie neemt men de vier schatkisten uit een willekeurige ruimte van de schatkamer. De prijs hiervoor is **minimaal 8**, te betalen in een **willekeurige combinatie** van munteenheden. Let op: wanneer je gepast betaald voor de schatkisten, krijg je **geen extra beurt**.

Voorbeeld: De speler, die aan de beurt is, wil schatkisten kopen. Hij betaalt 3 dukaten, 3 dinar en 4 dirham. Hij neemt 4 schatkisten uit een willekeurige ruimte van de schatkamer. Hij ontvangt geen wisselgeld.

Waar gaan de schatkisten heen?

De schatkisten moeten, in de beurt waarin ze gekocht zijn, op een **gebouw met dezelfde kleur** geplaatst worden. Op elk gebouw is slechts plaats voor 1 schatkist. Op gebouwen die in dezelfde beurt zijn gekocht is ook plaats voor een schatkist, maar **niet** op gebouwen die in de reserve liggen.

Kan de speler niet alle schatkisten plaatsen op zijn eigen gebouwen, dan geeft hij de overgebleven kisten naar de spelers links, die deze mag plaatsen. Blijven er nog steeds kisten over, dan worden deze ook weer doorgegeven. Kisten, waarvoor **niemand** plaats heeft, gaan terug in de buidel.

Om de lege ruimte van de schatkamer te vullen worden opnieuw 4 kisten getrokken. Zijn er **op dit moment onvoldoende kisten** voorhanden, dan blijft deze ruimte **leeg**. De schatkamer wordt vanaf nu niet meer aangevuld.

Schatkisten bij de tellingen

De kleur van de kisten speelt **geen** rol bij een telling. Enkel het aantal kisten is bepalend voor het aantal punten dan men krijgt.

Degene met de meeste kisten krijgt de punten voor de 1^e plaats. De spelers die als tweede en derde de meeste kisten hebben, krijgen de punten voor de 2^e respectievelijk 3^e plaats. Een gelijkstand wordt net als bij de waardering van gebouwen afgehandeld.

De puntenverdeling is afgedrukt op het speelveld van de schatkamer.

Opmerkingen

- In het twee-speler-spel worden schatkisten, die niet geplaatst kunnen worden, altijd eerst aan Dirk (onze virtuele speler) aangeboden, die deze op passende gebouwen plaatst. Daarna worden eventueel overgebleven kisten doorgegeven.
- Wanneer een gebouw met een schatkist wordt afgebroken, gaat de schatkist terug in de buidel.
- Schatkisten mogen niet op bouwhutten [uitbreiding 1] geplaatst worden.

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 "bouwmeesterkaarten" wordt het verbouwen van je Alhambra eenvoudiger. Dat is niet alleen gunstig in het basisspel, maar ook samen met o.a. de modules "de bouwhutten", "de bazaren"



of "de vliegende handelaar" biedt dit aantrekkelijke speelbeurt-combinaties. En omdat ze tevens als geld inzetbaar zijn de mogelijkheden nog groter!

DE BOUWMEESTERS

Spelmateriaal

16 bouwmeesterkaarten, steeds 4 geldkaarten in de verschillende munteenheden met een extra functie.



Vorbereiding van het spel

De bouwmeesterkaarten worden geschud. Iedere speler krijgt ongezien 2 kaarten en neemt deze op hand. Daarna krijgen alle spelers hun startgeld.

Wanneer de geldkaarten uit het basisspel in vijf stapels verdeeld worden, worden door de 3^e stapel en de 5^e stapel steeds 3 bouwmeesterkaarten geschud. Bij 6 spelers komt in de 5^e stapel slechts 1 bouwmeesterkaart.

Doen er minder dan 5 spelers mee, dan gaan de overgebleven bouwmeesterkaarten uit het spel.

Hoe krijgt men bouwmeesterkaarten?

Bouwmeesterkaarten verkrijgt men op dezelfde wijze als geldkaarten.

Hoe worden bouwmeesterkaarten ingezet?

De bouwmeesterkaarten hebben **twee verschillende functies**:

Geldfunctie

In de eerste plaats is elke bouwmeesterkaart een normale geldkaart met een waarde van "3" (in een van de verschillende munteenheden). In principe zijn dezelfde regels als voor het geld van toepassing (bijv. meerdere kaarten tot een som van 5 nemen).

Bouwfunctie

De bouwmeesterkaart kan in plaats van geld ook worden gebruikt om **aan het einde van een beurt (na het eventueel aanleggen van zojuist gekochte gebouwen) een extra verbouwbeurt te krijgen**. Per beurt mag er slechts 1 bouwmeesterkaart worden gebruikt om te verbouwen.

Ongeacht de gebruikte functie gaan de bouwmeesterkaarten, in tegenstelling tot de geldkaarten, na gebruik uit het spel.



Voorbeeld: een speler heeft twee bouwmeesterkaarten (in guldens) en een andere kaart (9 guldens) op hand. Hij kan nu het paarse gebouw kopen of hij bewaart zijn bouwmeesterkaart voor later.

Opmerkingen:

- Ammar-El'Schauf [een personage uit uitbreiding 2] mag samen met 1 bouwmeesterkaart aan het einde van een beurt worden ingezet.

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.

Het Alhambra is in gevaar! "Aanvallers" liggen op de loer. En wat zelfs nog erger is:



wanneer muren ontbreken en gebouwen dus onbeschermd zijn, kan dit leiden tot verlies van punten!

DE AANVALLERS

Spelmateriaal

4 aanvalskarten, om aan te geven uit welke richting de aanvallers komen

6 verkennerkaarten, om vooraf informatie in te winnen over de aanval.

Vorbereiding van het spel

De aanvalskarten worden geschud en als gedekte stapel klaargelegd. De verkennerkaarten worden ook geschud en de twee bovenste kaarten worden opgedraaid.



Aanvalskarten

Een aanvalskart geeft aan vanuit welke richting het Alhambra aangevalen wordt. Onbeschermd gebouwenkaartjes (aan de rand en zonder muur) leiden tot verlies van punten bij de getroffen speler.

Onderaan de aanvalskart is af te lezen hoeveel punten bij elke telling per open gebouwenzijde worden afgetrokken.

De aanval vindt plaats

Direct na een telling wordt de bovenste aanvalskart opgedraaid om te bepalen uit welke richting wordt aangevalen. Het Alhambra van elke speler wordt vergeleken met deze aanvalsrichting. Hierbij wordt uitgegaan, dat de gebouwenkaartjes van een speler naar het noorden wijzen (alle daken geven het noorden aan).

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.

Het Alhambra wordt uitgebreid met een nieuw soort bouwde-len: "de bazaars". Wanneer deze op een gunstige plaats worden



gebouwd kunnen gebouwen eromheen met een overeenkomende kleur tot 24 punten opleveren bij de eindtelling.

DE BAZAARS

Spelmateriaal

8 gebouwenkaartjes met daarop verschillende bazaars. Elke bazaar toont een munteenheid en 3 gebouwenkleuren.

Vorbereiding van het spel

De bazaars gaan samen met de gebouwenkaartjes in de buidel.



Spelverloop

Wordt bij het aanvullen van de bouwwerf een bazaar getrokken, dan wordt deze open naast de bouwwerf gelegd. De bouwwerf wordt gewoon aangevuld tot er 4 gebouwen liggen.

De bazaar wordt net als een gebouwenkaartje gekocht. De munt op het kaartje geeft aan met welke munteenheid betaald moet worden.

De prijs is gelijk aan het gebouwenkaartje, dat op de bouwwerf bij deze munteenheid ligt. Een bazaar kan alleen met een gepast bedrag betaald worden. Daarna is de speler nogmaals aan de beurt.

Voor het bouwen en verbouwen van bazaars gelden dezelfde regels uit het basisspel als voor gebouwen.



Dit gebouw kost nu 7 gulden.

Aanval na de 1^e telling

Voor elke open zijde (aan de rand zonder muur) van een gebouwenkaartje (ook de startbron!) in de aanvalsrichting wordt bij de speler 1 punt afgetrokken (spelers kunnen niet onder de nul eindigen).

Aanval na de 2^e telling

Voor elke open zijde worden nu 2 punten afgetrokken.

Aanval na de 3^e telling

Voor elke open zijde in de aangegeven aanvalsrichting worden 3 punten afgetrokken. Voor elke open zijde in een naburige windrichting wordt nogmaals 1 extra punt afgetrokken.



Voorbeeld: De aanval na de 1^e telling treft in totaal 3 open zijden van dit Alhambra. Hiervoor krijgt de speler 3 punten aftrek. Na de 3^e telling worden ook de naburige windrichtingen van de aanvalsrichting getroffen. Er worden 12 punten afgetrokken.

De verkennerkaarten

Degene die een gebouw koopt - gelijk aan een open verkennerkaart - en daarbij gepast betaald, krijgt de verkenner en mag daarmee de bovenste aanvalskart van de stapel bekijken. Daarna wordt de aanvalskart weer teruggelegd. De gebruikte verkennerkaart gaat uit het spel.

Na de 1^e en 2^e telling worden steeds 2 nieuwe verkennerkaarten omgedraaid. Kaarten die er eventueel nog liggen, gaan uit het spel.

Opmerking / Variant met open aanvalskarten

Met de Vizier (uitbreiding 1) en "Abdul Karim" (een personage uit uitbreiding 2) wordt gepast betaald en kan dus ook de verkenner worden genomen.

De actuele aanvalskart ligt open. De verkennerkaarten vervallen.

Waardering van de bazaars

Bazaars leveren alleen bij de laatste telling punten op. Om te bepalen hoeveel punten een bazaar oplevert, wordt gekeken hoeveel gebouwen eromheen (maximaal 8) met de kleur overeenkomen met de bazaar. Ook diagonaal aangrenzende gebouwen worden hierbij vergeleken. De gebouwen worden vergeleken met de kleuren, die op de bazaar zijn afgebeeld. Het aantal gebouwen van een overeenkomende kleur rond een bazaar wordt met het aantal overeenkomende kleuren vermenigvuldigd. De uitkomst hiervan is het aantal punten, dat een speler voor deze bazaar krijgt.



Voorbeeld:

Rondom deze bazaar liggen 6 gebouwen, 2 plaatsen zijn leeg. Hiervan hebben 4 gebouwen een overeenkomende kleur met de bazaar. Alle 3 de kleuren zijn in een gebouw rondom de bazaar te vinden. Dit levert op: 4 gebouwen x 3 kleuren = 12 punten.

Zou het paarse gebouw in het voorbeeld ontbreken, dan levert het aanzienlijk minder punten op: 3 gebouwen x 2 kleuren = 6 punten.

Opmerkingen

- Een gebouw kan bij een gunstige ligging ook voor meerdere bazaars tellen.
- Muren hebben geen invloed op de waardering van bazaars.
- Bazaars en bouw hutten [uitbreiding 1] leveren elkaar geen punten op bij een telling.
- Er kunnen meerdere bazaars naast de bouwwerf aangeboden worden.
- Is er geen gebouw in de werf aanwezig om de prijs te bepalen (omdat is zojuist is gekocht), dan kan de betreffende bazaar op dit moment niet gekocht worden.
- Aan het einde van het spel worden onverkochte bazaars niet verdeeld onder de spelers.
- Met de "vizier" [uitbreiding 1] en "Abdul Karim" (een personagekaart uit uitbreiding 2) mogen bazaars worden gekocht.
- Wanneer de "vliegende handelaar" [uitbreiding 3] moet kijken voor een bazaar, worden er geen bewoners op de bazaar geplaatst. Er mag wel een bewoner, zoals gebruikelijk, worden geruild.