



Een spel van Dirk Henn voor 2-6 spelers

Dit spel biedt twee speelmogelijkheden: het dobbelspel en de Alcazaba-variant.

Het dobbelspel is een zelfstandig spel in de Alhambra-familie.

De spelregels voor het basisspel worden hierna beschreven. Is men ook in bezit van het meervoudig bekroonde spel "Alhambra", dan kan de andere speelmogelijkheid



gespeeld worden. Door de gebouwen uit dat spel aan het dobbelspel toe te voegen kunnen de Alcazaba-variant spelen,



waardoor een totaal ander en tactischer spel ontstaat.

De regelaanpassingen voor deze variant en de regels voor 2 spelers zijn te vinden op het andere blad.

Spelmateriaal voor het dobbelspel

- 1 speelbord – voor het dobbelspel is de voorzijde nodig.

- 1 zwarte en 8 witte dobbelstenen



- 26 bonus-fiches



- 1 startspeler-fiche



- 1 achthoekige kaliefsteen – om de startspeler aan te duiden



- 30 achthoekige zetstenen – om de resultaten van de worpen bij te houden



- 36 bouwstenen – om aan te geven hoeveel gebouwen ieder heeft



- 6 telstenen – om de score bij te houden.



- 1 dobbelbeker



- 1 spelregels voor het dobbelspel
- 1 bijlage met de regels voor de Alcazaba-variant en de 2 spelerregels voor beide speelmogelijkheden.

Doel van het spel

De spelers proberen met gunstige dobbelresultaten meerderheden in de 6 gebouwsoorten te halen om daarmee overwinningspunten te verdienen.

Vorbereiding van het spel

Het **speelbord** wordt met de voorzijde naar boven in het midden van de tafel gelegd.

Naar gelang het aantal spelers ontvangt men:

- bij 5 en 6 spelers3 zetstenen
- bij 4 spelers4 zetstenen
- bij 2 en 3 spelers5 zetstenen

Daarnaast krijgt iedereen 6 gebouwenstenen (een voor elke gebouwenkolom) en de telsteen in de kleur van zijn keuze.

De gebouwenstenen leggen de spelers voor zich neer.

De telstenen komen op "0"-veld van het scorespoor.

De 8 witte dobbelstenen en de beker worden klaargezet.

De zwarte dobbelsteen komt pas later in het spel.

Het startspeler-fiche wordt klaargelegd.

De 6 bonusfiches met een donkere achterkant zijn pas in de laatste ronde nodig. Deze worden uitgezocht en naast het speelveld gelegd.

De overige fiches worden geschud en verdeeld over 4 gedekte stapels van 5 bonusfiches.

De startspeler wordt gekozen en ontvangt de kaliefsteen.

5 zetstenen (in een 2- of 3-spelerspel)



1 telsteen

6 gebouwenstenen (voor elke soort één)



startspeler-fiche



De stapels met bonusfiches geven aan welke ronde gespeeld wordt. In elke ronde wordt namelijk één stapel gebruikt.

Spelverloop

Er worden 5 rondes gespeeld. Elke ronde heeft een speler zoveel beurten als hij zetstenen bezit.

Aan het einde van een ronde worden zetstenen met de beste positie met **gebouwenpunten** beloond.

Na de eerste, derde en vijfde ronde volgt een waardering (A, B en C) en worden **overwinningspunten** verdeeld.

Bonusfiches plaatsen

Aan het begin van een ronde komen bonusfiches op de daarvoor bestemde velden.

De plaats van het startspeler-fiche wordt door een worp met de dobbelsteen bepaald.

Op de overige velden legt men van links naar rechts de 5 bonusfiches van een stapel.

In de vijfde en tevens laatste ronde wordt het startspeler-fiche niet meer gebruikt. Dan worden de 6 fiches met de donkere achterkant van links naar rechts neergelegd.

Voorbeeld: Aan het begin van een ronde worden de bonusvelden bezet: eerst het startspeler-fiche, daarna de 5 bonusfiches.



In de laatste ronde worden de bonusfiches met de donkere achterkant gebruikt.



Dobbelen

De speler met de kaliefsteen begint, de andere spelers volgen met de klok mee.

In zijn beurt moet een speler een zetsteen plaatsen. Hij mag daartoe tot **drie keer** gooien. In de eerste worp worden alle 8 witte dobbelstenen gebruikt.

Na elke worp kan een **willekeurig** aantal dobbelstenen **terzijde** worden gelegd om daarna met de anderen verder te gooien.

Eerder terzijde gelegde dobbelstenen mogen ook weer opnieuw worden gebruikt. Het symbool op de dobbelsteen speelt hierbij geen rol.

Aan het einde van zijn beurt kiest de speler een **gebouwensoort**. Het aantal symbolen dat van deze soort in deze beurt is gegooid, wordt opgeteld en met een zetsteen gemarkeerd op het speelbord:

- in de betreffende gebouwenkolom,
- in de rij (1 t/m 8) gelijk aan het aantal symbolen,
- op het linkerveld van de rij na één worp, op het middelste veld na 2 worpen, op het rechterveld na 3 worpen.

Op elk veld is slechts plaats voor 1 zetsteen. Zou men de zetsteen op een reeds bezet veld moeten plaatsen, dan komt deze daarachter, op het volgende vrije veld.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Wanneer alle spelers hun zetstenen hebben gebruikt, is de ronde afgelopen en worden de beste resultaten beloond.

Resultaat van een ronde

Te beginnen met de linker gebouwenkolom wordt gekeken wie in een categorie het beste resultaat heeft bereikt. Hierbij geldt: hoe hoger de steen ligt, hoe beter het resultaat is.

De speler met het beste resultaat in een categorie mag een van de volgende beloningen kiezen:

- 2 gebouwenpunten in de betreffende categorie.
- 1 gebouwenpunt en het bonusfiche uit deze kolom

De gebouwenpunten worden **direct** bijgewerkt. Pas daarna ontvangt de speler met het op een na beste resultaat de andere beloning.

Gebouwenpunten worden op de ronde velden in de betreffende kolom bijgehouden. Voor het eerste punt wordt de steen op het onderste veld gezet. Voor elk volgend punt gaat de steen een veld omhoog.

Voorbeeld: Barbara gooit en legt uit de 1^e worp 3 harems apart.



De 2^e worp (met 5 dobbelstenen) levert nog eens 2 harems op, die ze bij de andere legt.

In de 3^e worp (met 3 dobbelstenen) worden helaas geen nieuwe harems meer gegooid. Het resultaat van de beurt is 5 harems in 3 worpen.

Opmerking: Het kan zinvol zijn om niet driemaal te gooien. Bij hetzelfde aantal symbolen is de speler, die minder vaak heeft geworpen namelijk beter.



*Het resultaat "5 harems in 3 worpen" wordt vastgelegd. **Ligt** daar reeds een steen (ongeacht deze van de speler is of niet), moet er naar het vorige vrije veld worden uitgeweken.*

Opmerking: Een speler kan dus meerdere zetstenen in een gebouwenkolom plaatsen.

Voorbeeld: Blauw heeft het beste resultaat behaald en kiest als beloning 2 gebouwenpunten. Zijn gebouwensteen wordt op het tweede veld geplaatst. Oranje krijgt de andere beloning: 1 gebouwenpunt en het bonus-fiche.



Opmerking: Wanneer een speler zowel het eerste als het tweede beste resultaat heeft behaald, krijgt hij beide beloningen.

Opmerking: Staat er slechts een zetsteen in een gebouwenkolom, dan vervalt de tweede beloning. Staan er helemaal geen zetstenen, dan vervallen beide beloningen voor deze categorie in deze ronde.

Komt een steen in de loop van het spel op een reeds bezet veld, dan wordt de steen er **bovenop** gezet.

Verkregen fiches legt men voor zich neer.

In het volgende overzicht is te zien hoe men de fiches kan inzetten.

Opmerking: Er kunnen zo torens met gebouwenstenen ontstaan. Wanneer een steen uit zo'n toren naar voren wordt geschoven is het belangrijk dat de volgorde van de achterblijvende stenen niet wordt veranderd.

Overzicht van de bonusfiches en het startspeler-fiche



Deze fiches leveren bij iedere waardering de afgedrukte waarde in overwinningspunten op.

Men behoudt deze fiches tot het einde van het spel.

[totaal 16x aanwezig]



Bij het krijgen van een gebouwenpunt mag men dit punt **omruilen** tegen een punt van een andere soort (dit geldt niet voor het punt, dat men tegelijk met dit fiche krijgt). Het fiche wordt daarna afgelegd.

[2x]



Bij het plaatsen van een zetsteen mag men de reeds op die positie aanwezige steen een veld naar achter **verdrijven**. (Is dat veld ook bezet, dan schuiven alle getroffen stenen een veld naar achter. De volgorde blijft daarbij behouden). Het fiche wordt daarna afgelegd.

[2x]



Men mag een worp **annuleren** (ongeldig verklaren). Daarna mag opnieuw worden besloten om de geannuleerde worp opnieuw te gooien of een zetsteen te plaatsen. Het fiche wordt daarna afgelegd.

[3x]



Na de eerste worp van een beurt mag men op de zwarte dobbelsteen een symbool uitkiezen. Dit symbool wordt toegevoegd aan de worp. Per beurt kan slechts een zo'n fiche worden ingezet. Het fiche wordt daarna afgelegd. **Met de zwarte dobbelsteen zelf wordt niet gedubbeld.**

[3x]



Degene, die dit fiche neemt, kiest **direct** volgende startspeler (deze ontvangt de kaliefsteen). Wordt dit fiche in een ronde **niet** genomen, dan blijft de **startspeler hetzelfde** in de volgende ronde.

[1x]

Na het uitkeren van de beloningen nemen de spelers hun zetstenen terug. Niet verdeelde bonusfiches gaat uit het spel. Het **startspeler-fiche** wordt opnieuw klaargelegd. Aan het einde van de eerste, derde en vijfde ronde volgt een **waardering** van de gebouwenpunten. Daarna begint een nieuwe ronde.

Waardering van de gebouwenpunten

Voor elke gebouwensoort zijn overwinningspunten te verdienen. Degene met de meeste gebouwenpunten in een soort, krijgt de in de waarderingstabel aangegeven punten voor de eerste plaats.

Bij **waardering B** (aan het einde van de 3e ronde) wordt de eerste twee plaatsen gewaardeerd en bij **waardering C** de eerste drie plaatsen.

Bij elke van de drie waarderingen krijgt men ook **overwinningspunten** van de **bonus-fiches**.

Liggen meerdere spelers op hetzelfde veld, dan ligt de steen **onderaan** het beste en krijgt die speler de punten.

Na waardering A en B volgt een nieuwe ronde.

Voorbeeld: De 2^e waardering vindt plaats. Blauw heeft de meeste gebouwenpunten (5) in de kolom "paviljoen" en krijgt daarvoor 8 punten. Oranje en groen hebben in deze kolom allebei 3 gebouwenpunten. Omdat oranje onderop ligt, krijgt hij de punten voor de tweede plaats.

Waarderingstabel voor de paviljoens bovenaan het speelbord.

A	1	1
B	2	8
C	1	16
	2	8
	3	1

Opmerking: Er is dus altijd een duidelijke volgorde, zodat punten nooit gedeeld worden.



Einde van het spel

Na de derde waardering eindigt het spel. De speler met de meeste punten wint het spel.



Bij deze variant wordt er vanuit gegaan, dat de spelers de regels van het dobbelspel en het originele spel "Alhambra" kennen.

Alcazaba-variant - spelmateriaal

• 1 speelbord – voor de Alcazaba-variant is de achterzijde nodig.

• 8 witte dobbelstenen



• 1 startspeler-fiche



• 1 achthoekige kaliefsteen – om de startspeler aan te duiden



• 30 achthoekige zetstenen – om de resultaten van de worpen bij te houden.



• 6 telstenen – om de score bij te houden.



• extra gebouwenkaartje – het aantal torens wordt met dit kaartje verhoogd naar 12!



• 1 dobbelbeker

Aanvullend materiaal:

(uit het basisspel "Alhambra")

• alle 54 gebouwenkaartjes

• 1 buidel

• 1 startkaartje per speler

• 1 reserveveld per speler

gebouwen-
kolom:
paviljoen

gebouwen-
kolom:
arcaden

gebouwen-
kolom:
tuin

gebouwen-
kolom:
harem

gebouwen-
kolom:
woning

gebouwen-
kolom:
toren

achterzijde
speelbord

bovenaan ruimte
voor de gebouwen

bonusvelden voor
het startspeler-fiche

onderaan
ruimte om
dobbel-
resultaten bij
te houden



scorespoor



Het nieuwe torenkaartje kan natuurlijk in het originele "Alhambra" gebruikt worden (tezamen of in plaats een ander torenkaartje). De prijs is alvast op het kaartje

Doel van het spel

In de Alcazaba-variant bouwt iedere speler zijn Alhambra, net als in het originele spel. Alleen worden de gebouwen nu niet gekocht, maar wordt ervoor gedobbeld. De speler die op het juiste moment – wanneer een waardering plaatsvindt – de meeste gebouwenkaartjes van een bepaalde soort in zijn Alhambra heeft

gebouwd, krijgt punten afhankelijk van het soort gebouw. Bovendien krijgt iedere speler punten voor het langste stuk van zijn buitenmuur. Bij iedere waardering worden steeds meer punten verdeeld. Winnaar is de speler die op het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld.

Vorbereiding van het spel

Het **speelbord** wordt met de achterzijde naar boven in het midden van de tafel gelegd.

Naar gelang het aantal spelers ontvangt men:

- bij 5 en 6 spelers3 zetstenen
- bij 4 spelers4 zetstenen
- bij 2 en 3 spelers5 zetstenen

Daarnaast krijgt iedereen de **telsteen** in de kleur van zijn keuze, een **startkaartje** en een **reserveveld**. De telstenen komen op "0"-veld van het scorespoor.

De **8 witte dobbelstenen** en de beker worden klaargezet.

Het **startspeler-fiche** wordt klaargelegd.

De startspeler wordt gekozen en ontvangt de **kaliefsteen**.

De gebouwenkaartjes uit het basisspel worden naar soort gesorteerd en geschud. Van 6 kaartjes (1 van elke soort) wordt een gedekte stapel gemaakt.

Op deze manier worden 5 stapels gevormd.

De overgebleven gebouwenkaartjes en het **nieuwe torenkaartje** worden geschud en gaan in de buidel.



Spelverloop

Er worden 5 rondes gespeeld. Elke ronde hebben de spelers zoveel beurten als zij zetstenen bezitten.

Aan het einde van een ronde worden zetstenen met de beste positie met **gebouwenkaartjes** beloond, welke de speler direct in zijn Alhambra bouwt.

Na de eerste, derde en vijfde ronde volgt een waardering en worden punten verdeeld, volgens de tabel op het reserveveld.

Gebouwenkaartjes en startspeler-fiche verdelen

Allereerst worden de **gebouwenkaartjes** van een stapel open en voor iedereen goed zichtbaar in de betreffende kolommen van het speelbord geplaatst.

Aansluitend worden iedere ronde **vijf gebouwenkaartjes** uit de **buidel** getrokken en eveneens over de kolommen verdeeld.

Met een worp van de dobbelsteen wordt de plaats van het **startspeler-fiche** bepaald. In de vijfde (en tevens) laatste ronde wordt er geen startspeler-fiche meer ingezet.

Dobbelen

De startspeler gooit tot drie keer en plaatst zijn zetsteen volgens de regels uit het basis-dobbelspel.



Het startspeler-fiche wordt in de gegooide kolom (arcaden) geplaatst. 11 gebouwenkaartjes (6 van de stapel en 5 uit de buidel) worden over de betreffende kolommen verdeeld.

Opmerking: Op deze manier is er in elke ronde een gevarieerd aanbod van gebouwen.

Opmerking: de 5 overige bonusvelden blijven leeg.

Daarna zijn de andere spelers volgens de wijzers van de klok aan de beurt. Zodra alle spelers hun zetstenen hebben geplaatst, worden het resultaat van de ronde bekeken.

Ombouwactie

Besluit een speler om na zijn eerste of tweede worp geen zetsteen te plaatsen, dan mag hij in plaats daarvan kiezen voor een ombouwactie volgens de bekende Alhambra-regels.

De zetsteen komt in dat geval niet op het speelbord, maar op het reserveveld van de speler.

Opmerking: Na de derde worp is het kiezen van de ombouwactie niet meer mogelijk in deze beurt.

Resultaat van een ronde

Te beginnen met de paviljoens wordt gekeken wie in een categorie het beste resultaat heeft bereikt

De speler met het beste resultaat mag als beloning een gebouw naar keuze uit de betreffende kolom nemen en dat direct in zijn Alhambra bouwen of in zijn reserve plaatsen. (De bekende Alhambra-bouwregels zijn hierbij van toepassing.)

Ligt in deze gebouwenkolom het startspeler-fiche, dan mag de speler in plaats van een gebouwenkaartje ook dit fiche nemen. Hij kiest in dat geval meteen de startspeler voor de volgende ronde.

Daarna neemt de speler de gewaardeerde zetsteen terug.

Ligt er nog iets in deze kolom (gebouwenkaartje of startspeler-fiche), dan mag de speler met het tweede beste resultaat een keuze maken. Dit kan nogmaals dezelfde speler zijn.

Dit gaat door totdat alle beloningen zijn verdeeld.

Na het uitdelen van de beloningen worden de overgebleven zetstenen teruggenomen.

Liggen er meer gebouwenkaartjes dan zetstenen in een kolom, dan worden de overgebleven gebouwenkaartjes uit het spel genomen en in de doos gelegd.

Aan het einde van de eerste, derde en vijfde ronde volgt een waardering.

Daarna begint een nieuwe ronde.

Opmerking: een speler mag niet wachten tot hij een volgend gebouw krijgt.

Voorbeeld: Blauw heeft het beste resultaat bij de tuinen en kiest als beloning een gebouwenkaartje. Hij bouwt dit in zijn Alhambra. Geel neemt als beloning het overgebleven gebouwenkaartje en bouwt dit ook direct in zijn Alhambra. De derde plaats van rood levert niets op.

Opmerking: Blijft het startspeler-fiche liggen, dan wijzigt de startspeler niet. De plaats van het fiche wordt bij aanvang van de volgende ronde weer met de dobbelsteen bepaald.



Waardering

Het verdelen van de punten gaat op dezelfde wijze als in het originele Alhambra (met puntendeling bij hetzelfde aantal gebouwen en punten voor de buitenmuur).

De puntenverdeling is te vinden op het reserveveld.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de derde waardering. De speler met de meeste punten wint het spel.

Regels voor 2 spelers

In een spel met 2 spelers speelt – net als in het originele Alhambra – een fictieve speler mee. Deze heet net als in het origineel Dirk.

DOBBELSPEL

Dirk krijgt 5 zetstenen, 6 gebouwenstenen en een telsteen van een kleur.

Plaatsing van Dirk's zetstenen in elke ronde

Dirk's zetstenen worden aan het begin van een ronde op het speelveld geplaatst. Voor de kolom waarin de eerste steen van Dirk komt, wordt gedobbeld. De andere stenen worden volgens de tabel hieronder geplaatst.

1° steen...rechtse 2-veld van de gegooide kolom.

2° steen...rechtse 3-veld van de gegooide kolom.

3° steen...rechtse 4-veld van de gegooide kolom.

4° steen...rechtse 5-veld van de gegooide kolom.

5° steen...rechtse 6-veld van de gegooide kolom.

Wanneer een steen bij de torens wordt geplaatst, gaat de volgende naar de paviljoens.

Opmerking: Omdat Dirk – net als de andere spelers – over slechts 5 zetstenen beschikt, blijft een kolom over waar hij geen steen in plaatst.

Resultaat van een ronde

Bij het waarderen van de resultaten na een ronde krijgt ook Dirk gebouwenpunten. Wanneer hij eerste is, neemt hij altijd twee gebouwenpunten.

Krijgt hij het startspeler-fiche, dan kiest hij altijd voor de speler die zojuist geen startspeler was.

Krijgt Dirk een bonusfiche, dan bewaart hij enkel de punten, de anderen gaan uit het spel.

Waardering

Bij een waardering krijgt Dirk net als de andere spelers punten voor gebouwen en bonusfiches.

ALCAZABA-VARIANT

Dirk krijgt 5 zetstenen en een telsteen in een kleur.

Plaatsing van Dirk's zetstenen in elke ronde

Nadat aan het begin van een ronde de gebouwenkaartjes van een stapel zijn verdeeld, worden (zoals op pagina 2 is beschreven) nog vijf andere gebouwenkaartjes uit de buidel getrokken en in de betreffende kolom gelegd.

In dezelfde kolommen als de kaartjes uit de buidel plaatst Dirk zijn zetstenen.

In de kolom van het eerste getrokken kaartje plaatst hij een zetsteen op het	rechtse 2-veld
bij de tweede op het	rechtse 3-veld,
bij de derde op het	rechtse 4-veld,
bij de vierde op het	rechtse 5-veld,
bij de vijfde op het	rechtse 6-veld.

Opmerking: Het is mogelijk dat Dirk meerdere stenen in dezelfde kolom plaatst.

Resultaat van een ronde

Krijgt Dirk een gebouwenkaartje, dan kiest hij altijd het onderste kaartje in een kolom. Dit kaartje wordt duidelijk zichtbaar naast het speelveld gelegd.

Ook bij de Alcazaba-variant mogen beide spelers Dirk gebouwenkaartjes schenken.

Waardering

Dirk krijgt enkel punten voor de meerderheid in een gebouwensoort.

Speciale gevallen

- Een resultaat van 9 dezelfde symbolen telt (enkel mogelijk met een bonusfiche) als 8 dezelfde symbolen in één worp.
- Wordt een zetsteen achter het laatste veld van het speelveld geplaatst (omdat deze wordt verdrongen of het 1e veld reeds bezet is), dan gaat deze steen deze ronde uit het spel en levert geen beloning op. Zelfs niet wanneer deze steen de tweede positie in zou nemen.
- Behaalt een speler meer dan 12 gebouwenpunten, dan blijft de steen op het hoogste veld staan. Overtollige gebouwenpunten komen te vervallen.

