

Der Palast von Alhambra
Uitbreiding 2: De stadspoorten
Queen Games, 2004
HENN Dirk & PANNING Wolfgang
2 - 6 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten

Algemene inleiding

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die, zoals u wilt, afzonderlijk of samen met het basisspel (Der Palast von Alhambra) en de eerste uitbreiding (De gunst van de viziers) kunnen worden gecombineerd. Uiteraard gelden, als vertrekbasis, steeds de regels van het basisspel. Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module beschreven in deze handleiding en het nieuwe spelmateriaal vindt u in de doos.

Module 1: De stadspoorten

De stadspoorten geven de spelers het recht om gebouwen aan hun Alhambra te bouwen die voorheen verboden waren. In het basisspel en in de eerste uitbreiding moest men er goed op letten dat de toegang tot een nieuw gebouw niet werd verhinderd door een stadsmuur. Met deze uitbreiding is het mogelijk om een stadspoort in te zetten om de noodzakelijke toegang mogelijk te maken.

Spelmateriaal

- 6 stadspoorten uit hout en
- 6 speelkaarten met een afbeelding van een stadspoort.



Spelvoorbereiding

Voor elke speler wordt een houten stadspoort en een kaart met de afbeelding van een stadspoort in het spel gebracht.

Zodra de geldkaarten van het basisspel, tijdens de spelvoorbereiding, in vijf stapels zijn opgedeeld, worden de stadspoortkaarten (gelijmatig) verdekt in de 3de, 4de en 5de stapel gestopt. De houten stadspoorten worden klaargelegd.

Hoe ontvangt men een stadspoort ?

Zodra een stadspoortkaart wordt omgedraaid, wordt ze ofwel open naast de houten stadspoort gelegd ofwel op de aflegstapel als er nog een stadspoortkaart op de tafel ligt.

Daarna wordt een volgende kaart van de voorraadstapel omgedraaid zodat de bouwmarkt opnieuw tot 4 stuks wordt aangevuld.

Vanaf dit moment kan een speler in plaats van een geldkaart (of een wisselkantoorkaart uit de eerste uitbreiding) ook de stadspoortkaart in de hand nemen.

Hoe wordt een stadspoortkaart ingezet ?

Het uitspelen van een stadspoortkaart en respectievelijk het inzetten van een stadspoort is geen afzonderlijke spelbeurt.



Dankzij het benutten van een stadspoortkaart kan men nu een gebouw plaatsen dat volgens de algemeen geldende bouwregels (de voetgangersregel) tot nu toe was verboden.



De ingezette stadspoort opent de stadsmuur zodat de voetgangersregel opnieuw wordt gevolgd.

Het uitspelen van deze kaart geeft de spelers wel het recht om een nieuw gebouw te plaatsen dat enkel met een dubbele muur aan de Alhambra is verbonden en dus normaal niet 'te voet' bereikbaar is vanaf de startbron.

Op een dubbele muur wordt een stadspoort geplaatst zodat de voetgangersregel opnieuw is vervuld. De stadspoortkaart wordt uit het spel verwijderd.

Opmerkingen

- ⇒ Een speler mag meerdere stadspoortkaarten in de hand hebben.
- ⇒ Een speler mag meerdere stadspoortkaarten in een beurt inzetten.
- ⇒ De stadspoortkaart mag ook worden ingezet als men kiest voor de actie 'verbouwen van de eigen Alhambra'.
- ⇒ Noch een geplaatste stadspoort, noch de beide onderliggende kaartjes mogen worden verbouwd.

Module 2: De legerkampen

Een nieuwe soort van bouwonderdeel doet zijn intrede: "Het legerkamp". Als een legerkamp op een passende manier wordt aangebouwd, brengt het legerkamp voor alle aangrenzende gebouwen in rechte lijn zonder onderbreking een extra zegepunt bij elke waardering.

De legerkampen zijn onderworpen aan iets andere bouwregels. Principieel kunnen we stellen dat ze aansluiten aan de buitenkant van de stadsmuren.

Spelmateriaal

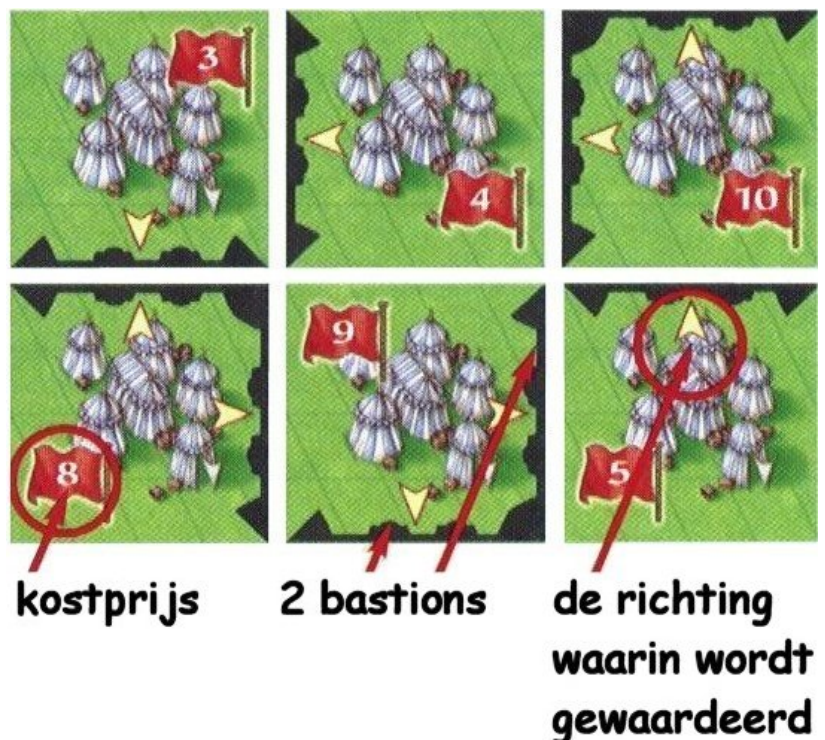
Er zijn 8 legerkamptegels.
De tegels tonen telkens één of twee versterkingen voor de stadsmuren van de Alhambra, de zogenaamde bastions.

Spelvoorbereiding

De legerkampen worden met de gebouwentegels van het basisspel grondig gemixt en komen samen in de buidel terecht.

Spelverloop

De legerkampen komen in het spel zoals de andere gebouwen. Ze worden op de bouwmarkt gelegd en kunnen, zoals werd beschreven in de basisregels, tegen de afgedrukte prijs worden gekocht.



Hoe worden de legerkampen geplaatst ?

Net zoals na de koop van een gewone gebouwentegel, moeten ook de legerkampen aan het einde van de spelbeurt ofwel in de eigen Alhambra worden aangebouwd ofwel op de reservekaart worden afgelegd.

Ook hier gelden de bouwregels van het basisspel met de volgende wijzigingen:

- ⇒ De legerkampen moeten in dezelfde richting worden gelegd als de gebouwen en de bron.

- ⇒ De legerkampen mogen enkel met hun bastion (of bastions) aan de stadsmuur van een gebouw worden gelegd.
- ⇒ Legerkampen mogen elkaar enkel raken aan de zijde zonder bastion.
- ⇒ De voetgangersregel uit het basisspel geldt niet voor de legerkampen.

Niet toegelaten
Een bastion
zonder groene
zijde aan een
bastion.



Niet toegelaten
Een groene zijde
zonder bastion aan
een gebouw
zonder stadsmuur.

Toegelaten
Groene zijde aan groene zijde en
bastion aan stadsmuur.

De legerkampen bij de waardering

Bij elke waardering wordt er rekening gehouden met de legerkampen. De legerkampen zelf brengen geen punten op maar alle aangrenzende gebouwen in rechte lijn, zonder onderbreking of leemte, in de richting van de pijl brengen één extra zegepunt op.

Opmerking

- ⇒ De stadsmuren die binnenin de Alhambra liggen, zorgen niet voor een onderbreking.
 - ⇒ De startbronnen en de bouwhutten (zie: 'Uitbreiding 1') tellen mee als gebouw.
- Legerkampen met twee pijlen worden in de beide richtingen gewaardeerd.



Het legerkamp links brengt 5 punten op, het legerkamp rechts brengt uiteraard eveneens 5 punten op. Het legerkamp onderaan brengt 2 punten op. In totaal worden er hier dankzij de legerkampen 12 zegepunten gescoord.

Opmerkingen

Stadsmuren met bastions worden op dezelfde manier gewaardeerd als stadsmuren zonder bastions.



Module 3: De karakters

Elk van de 10 karakters heeft een specifieke bekwaamheid die hij ten dienste stelt van de bezitter van de kaart. De karakters bieden extra spelbeurten, leveren extra zegepunten op of geven extra geldkaarten. In alle geval kan een karakter maar worden verkregen als de speler in de mogelijkheid is om het hoogste bod te bieden.

Spelmateriaal

Er zijn 10 speelkaarten die elk een karakter voorstellen.

Spelvoorbereiding

Zodra de geldkaarten van het basisspel, tijdens de spelvoorbereiding, in vijf stapels zijn opgedeeld, worden telkens 2 karakters verdeckt in de 2de, 3de en 4de stapel gestopt. De overige karakterkaarten worden verdeckt opzij gelegd.



Hoe ontvangt men een karakter ?

Zodra een karakter van de voorraadstapel wordt blootgelegd, wordt het spel onmiddellijk onderbroken en wordt de karakterkaart geveild.

De speler die als volgende aan de beurt is, wordt de veilingmeester. Hij mag het eerste bod doen of hij past. Om de beurt (met de wijzers van de klok mee) moet nu elke speler ofwel het bod verhogen ofwel passen.

Men mag enkel bedragen bieden die men in één geldeenheid kan betalen (het inzetten van een wisselkantoorkaart is toegelaten). De speler die past, mag voor deze kaart geen bod meer afgeven.

De speler die het hoogste bod heeft gedaan, ontvangt de kaart en legt ze open voor zich neer op de tafel. Vanaf dat moment mag de speler de mogelijkheden van deze kaart benutten.

Een speler mag een willekeurig aantal karakterkaarten bezitten.

Een karakterkaart waarvoor geen enkele speler een bod heeft gedaan, wordt uit het spel verwijderd.

Na de veiling wordt het spel verder gezet door de speler die veilingmeester was.

Hoe wordt een karakter ingezet ?

Het symbool in de bovenste hoeken van de kaart toont aan wanneer en hoe vaak de bekwaamheid van het karakter kan worden benut.



Een speler mag in een ronde maar één karakter met dit symbool inzetten.



Een karakter met dit symbool wordt benut tijdens een waardering.



Een karakter met dit symbool kan maar één keer worden ingezet, daarna verdwijnt het uit het spel.

Opmerking

Een speler die zijn viziersteen inzet (zie: 'Uitbreiding 1'), mag geen gebruik maken van een karakter.

De bekwaamheden van de karakters



Abdul Karim

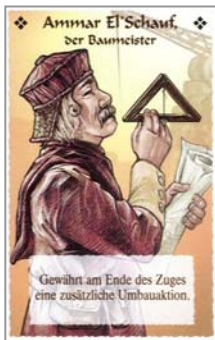
Bij de verkoop van een gebouw betaalt Abdul het passende bedrag.

De speler ontvangt het gebouw dus kosteloos en heeft nog een bonusbeurt.



Abdul Knihstig

Als de speler een gebouw koopt voor een prijs van 10 of meer, mag hij onmiddellijk een open geldkaart in de hand nemen.



Ammar El'Schau

Aan het einde van zijn spelbeurt (na het eventuele plaatsen van nieuwe gebouwen) biedt dit karakter een extra verbouwactie.



Faruk Will'haben

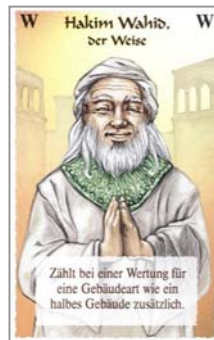
Geeft de speler de toelating om meerdere geldkaarten te nemen als de som niet groter is dan 7 in plaats van 5.



Fatima

De speler moet onmiddellijk beslissen of hij Fatima houdt (waarde: 8 zegepunten) of ruilt. In dit geval wordt Fatima geruild tegen de bovenste kaart van de opzij gelegde karakters.

De nieuwe kaart wordt open gelegd en kan worden benut.



Hakim Wahid

Telt bij elke waardering voor één gebouwsoort voor een half gebouw extra.

Bij elke waardering mag de speler kiezen voor welke gebouwsoort het karakter wordt ingezet.



Laila Wundabah

Mag net voor de eigen beurt van de speler een gebouw van de bouwmarkt tegen een nieuw gebouw (verdekt uit de buidel getrokken) ruilen. Het oude gebouw wordt terug in de buidel gestopt.



Magma Klain

Mag net voor de eigen beurt een eigen geldkaart tegen een hoogstens even hoge open kaart ruilen.

De eigen geldkaart wordt op de aflegstapel gelegd.



Yammerad

Aan het begin van zijn beurt mag de speler de bovenste geldkaart van de stapel nemen als hij minder dan 3 geldkaarten in de hand heeft. Als het geen geldkaart of een wisselkantoor is dan moeten de regels van deze kaart worden gevolgd. De speler mag een volgende kaart nemen.



Yusuf E'Passuff

Bij elke waardering van de stadsmuur ontvangt de speler voor elke 3 zegepunten één punt extra.

Module 4: De diamanten

Met de diamanten wordt een vijfde munteenheid in het spel gebracht. Met een diamant kan elk gebouw van de gebouwenmarkt worden gekocht. Een combinatie van geldkaarten en diamanten is niet toegelaten.

Spelmateriaal

Er zijn 11 nieuwe geldkaarten in de nieuwe munteenheid. Er zijn diamanten in de waardes van 1 tot en met 9.

Spelvoorbereiding

De diamantkaarten worden samen met de andere geldkaarten grondig gemixt.

Alle spelers ontvangen hun startgeld en er wordt gespeeld zoals de regels van het basisspel.



Hoe ontvangt men diamanten ?

Diamantkaarten kan men verkrijgen zoals de andere geldkaarten.

Hoe worden de diamantkaarten ingezet ?

Met de diamanten wordt eigenlijk een vijfde munteenheid in het spel gebracht. Met deze nieuwe munteenheid kan men elk gebouw van de bouwmarkt kopen. De diamanten kunnen alle andere munteenheden vervangen.

Diamanten mogen nooit met andere munteenheden worden gecombineerd.

Voorbeeld

Een speler heeft twee diamantkaarten met de waardes 5 en 4 in de hand. Hij heeft nu de keuze: ofwel betaalt hij 9 diamanten passend voor de rode Serail ofwel betaalt hij teveel voor de Arkade of het Paviljoen.

Het is niet toegelaten om de toren te kopen met een combinatie van diamanten en gulden.



Opmerkingen

- ⇒ Diamantkaarten mogen niet samen met een wisselkantoorkaart (zie: 'Uitbreiding 1') worden ingezet.
- ⇒ Ook aan het einde van het spel, op het moment dat de resterende gebouwen van de bouwmarkt aan die spelers worden verdeeld die telkens het meeste geld van die bepaalde munteenheid hebben, mogen de diamantkaarten niet worden ingezet.
- ⇒ Met diamanten mag wel een bod worden gedaan op een karakterkaart.



die 2. Erweiterung







4 modules in één doosje !
Afzonderlijk en samen te gebruiken met alle uitbreidingen.
Viermaal meer speelplezier en eenvoudig te gebruiken.



De stadspoorten
 Geven de mogelijkheid om te bouwen waar voorheen de stadsmuren in de weg stonden.



De karakters
 Hebben verschillende bekwaamheden die door de meest biedende kunnen worden benut.



De diamanten
 Kunnen gelijk welke munteenheid vervangen.



Nur mit
DER PALAST VON Alhambra
spielbar!



4 010350 060315

| | |
|-----------------|--|
| | 2-6 |
| | 8+ |
| | 45-60 min |
| | Nicht für Kinder unter 3 Jahre geeignet; enthält verschluckbare Kleinteile |
| Art.Nr.: | 6031 |

Autoren: D. Henn, W. Panning
 Grafik: H.-J. Brehm
 Realisation: B. Dietrich
 Inhalt: 8 Feldlagerplättchen, 6 Holztore, 27 Spielkarten, Spielregeln.
 Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
 © 2004 Queen Games. D-53842 Troisdorf, Germany.

