

Een spel van Dirk Henn voor 2-6 spelers

We bevinden ons in het Middel-eeuwse Granada. Het Alhambra is voltooid en talrijke bouwmeesters uit alle windstreken komen naar deze groeiende stad in aanbouw aan de voet van de Sierra Nevada. Neem



de beste bouwmeesters in dienst en zorg ervoor, dat de stad nog sneller groeit. Bouw scholen en badhuizen, ontwerp woonwijken en marktpleinen. Lukt het jou om de grote stad op te bouwen?

Spelmateriaal

- 6 starttegels – met een afbeelding van het Alhambra. Er is er één voor elke speler in zijn spelerkleur. Vanuit deze tegel bouwt elke speler aan de stad Granada.
- 6 telstenen – om de punten op het scorespoor op het spelbord bij te houden.
- 1 zwarte markeersteen – waarmee op het spelbord wordt aangegeven met welke zijde naar boven de gebouwentegels worden neergelegd bij het aanvullen (de zijde met de even of oneven getal).
- 1 spelbord – met ruimte voor: • geldkaarten • gebouwentegels • gebouwentegels in de reserve



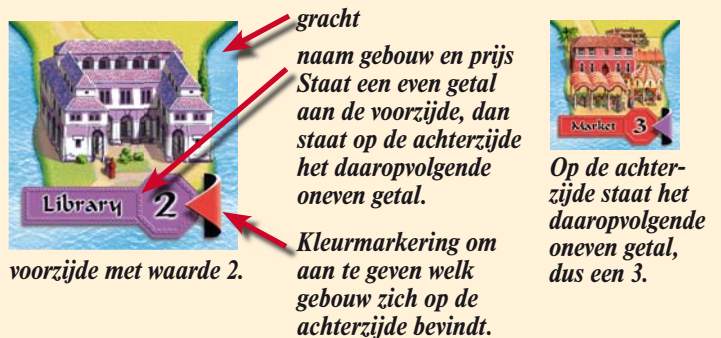
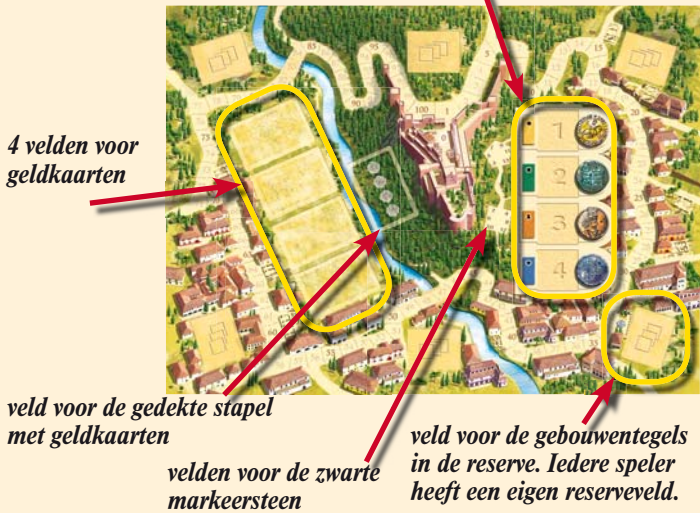
- 108 geldkaarten in vier valutasoorten – waarmee de gebouwen voor de stad Granada op de bouwplaats worden gekocht.



Geld in vier valutasoorten; van elke soort steeds driemaal de waarden 1 t/m 9

- 54 gebouwentegels – waar op de voor- en achterzijde in totaal 9 verschillende gebouwsoorten zijn afgebeeld. Van elke soort zijn 12 gebouwen beschikbaar met de waarden 2 t/m 13. Deze dienen als de bouwdeelen voor de stad Granada. Op elke tegel staat op de voor- en achterzijde een verschillend gebouw afgebeeld. Welk gebouw op de achterzijde is afgebeeld, is aangegeven met de gekleurde markering naast de prijs. Staat op de voorzijde een even getal, dan staat op de achterzijde altijd het daaropvolgende oneven getal. Op enkele tegels zijn aan maximaal drie randen grachten afgebeeld. Aan beide zijden van de tegel bevinden de grachten zich aan dezelfde randen.

De bouwplaats bestaat uit vier velden met elk ruimte voor één gebouwentegel. Elk veld hoort tot een andere valutasoort.



- 2 waarderingkaarten – worden door de geldstapels geschud.



- 3 overzichtstabellen voor de waarderingen

Points for each type of buildings				
Score	Points for each type of buildings			
1 st F	Scoring	A	B	C
2 nd I	1 st Place	1	2	3
3 rd I	2 nd Place	-	1	2
	3 rd Place	-	-	1

points in a beginners game (applies to all types of buildings)				
Scoring	A	B	C	
1 st Place	3	10	18	
2 nd Place	-	3	10	
3 rd Place	-	-	3	

Scoring:	
1 st	Moats
2 nd	Arena
3 rd	Bath House
4 th	Library
5 th	Hostel
6 th	Hospital
7 th	Market
8 th	Park
9 th	School
10 th	District

2 overzichtstabellen voor de normale waardering. Op de voorzijde staat hoeveel punten men bij een waardering krijgt.

1 overzichtstabel voor de eenvoudige waardering (zie pagina 8).

Op de achterzijde is de volgorde aangegeven waarin de waardering wordt doorlopen.

- 1 stoffen buidel • 6 “+100”-markeertegels • 1 spelregels
- Spelers krijgen een “+100”-markeertegel wanneer zij meer dan 100 overwinningpunten hebben behaald en aan een nieuwe ronde op het scorespoor beginnen.

Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van bouwmeester in het Middeleeuwse Granada en sturen bouwlieden aan om de stad verder te bouwen. Wie op het juiste moment – wanneer een waardering zich voordoet – de meeste gebouwtegels van een soort in zijn stad heeft gebouwd, krijgt punten.

Daarnaast ontvangt iedere speler punten voor de langste gracht om zijn stad. Bij elke volgende waardering zijn er steeds meer punten te verdelen. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel.

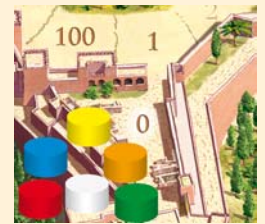
Vorbereiding van het spel

- Iedere speler ontvangt 1 starttegel en 1 telsteen in de kleur van zijn keuze. Men legt de starttegel voor zich op tafel. Vanuit deze tegel bouwt men zijn stad Granada.
- Plaats de telstenen op veld "0" van het scorespoor.
- Leg het spelbord in het midden van de tafel, zodat iedere speler gemakkelijk bij zijn reserveveld kan.
- De 54 gebouwtegels gaan in de stoffen buidel.
- Trek 4 gebouwen uit de buidel en leg deze een voor een op de velden 1 t/m 4 op de bouwplaats. Leg alle tegels met de zijde met het even getal naar boven. Leg de zwarte markeersteen op het veld met de oneven getallen.
- Leg de twee overzichtstabellen met de normale waardering naast het spelbord. De 3^e tabel voor de eenvoudige waardering is niet nodig.
- Verwijder de twee waarderingkaarten A en B uit de stapel geldkaarten en leg deze terzijde. Schud de overige kaarten.
- De spelers ontvangen hun startgeld. Trek per speler geldkaarten en leg deze open voor hem neer, totdat de totale waarde 20 of meer is (de valutasoort speelt daarbij geen rol). Doe dit voor elke afzonderlijke speler. Nadat alle spelers geld hebben gekregen, nemen zij de kaarten op hand. Vanaf nu is het geld van iedere speler geheim.
- De speler met de minste kaarten is startspeler. In geval van een gelijke stand wordt het de speler met de laagste totale waarde. Is er dan nog steeds sprake van een gelijke stand, dan begint de jongste speler.
- Draai tenslotte 4 geldkaarten van de stapel open en leg deze op de daarvoor bestemde velden op het spelbord.

LET OP! De voorbereiding voor een spel met 2 spelers zijn te vinden op pagina 8 van deze spelregels.



De starttegel wordt als een gebouwtegel zonder grachten behandeld.



De telsteen komt op veld "0" van het scorespoor.

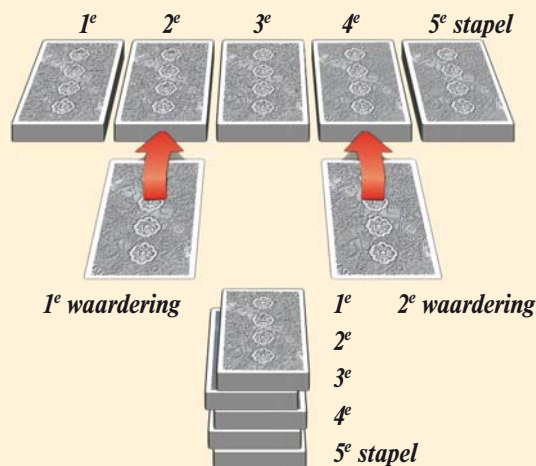


velden voor de zwarte markeersteen

bouwplaats op het spelbord

Opmerking: Hiermee is het zeker, dat niemand in totaal minder dan 20 of meer dan 28 geld krijgt.

- Verdeel de overgebleven geldkaarten over vijf stapels van ongeveer gelijke hoogte. Schud door de tweede stapel waarderingkaart “A” en door de vierde stapel waarderingkaart “B”. Leg vervolgens de stapels op elkaar: onderaan de vijfde stapel, daarop de vierde, dan de derde, de tweede en bovenop de eerste stapel. Leg de hele stapel gedekt op het daarvoor bestemde veld op het spelbord.



Opmerking: Als gevolg van deze speciale manier van verdelen wordt bereikt, dat de twee waarderingkaarten niet te vroeg, niet te laat en ook niet te kort na elkaar worden gedraaid.

Spelverloop

De spelers zijn na elkaar, volgens de wijzers van klok, aan de beurt. De startspeler begint. De speler, die aan de beurt is, moet één van de volgende drie acties kiezen:

- Geld nemen
- Gebouwentegel kopen
- De eigen stad Granada verbouwen

Heeft een speler een gebouwentegel gekocht, dan moet hij deze aan het einde van zijn beurt in een stad bouwen:

■ Gebouwentegel plaatsen

Een beschrijving van de acties:

■ Geld nemen

De speler mag één openliggende geldkaart naar keuze van het spelbord nemen of meerdere geldkaarten met een gezamenlijke waarde van maximaal 5 (de valutasoort speelt daarbij geen rol).



Voorbeeld: De speler mag de twee linkse kaarten nemen of één van de andere twee.

■ Gebouwentegel kopen

De speler mag één gebouwentegel van de bouwplaats nemen. Daarvoor betaalt hij minstens de prijs op de tegel in de valutasoort, die de bouwplaats van de gekozen tegel aangeeft. **Let op, men krijgt geen wisselgeld!**

Het geld, waarmee is betaald, gaat naar de aflegstapel.

Betaalt een speler gepast voor de tegel, dan is hij nogmaals aan de beurt en mag hij opnieuw één van de drie acties kiezen.

Zolang een speler aan de beurt is, worden de gebouwentegels op de bouwplaats niet aangevuld; dit gebeurt pas aan het einde van zijn beurt.

Leg gekochte tegels tijdelijk naast de eigen stad (deze worden pas aan het einde de beurt gebouwd!).



Voorbeeld:

Groen wil absoluut een “school” in zijn stad. De “school” in de voorraad kost 10. Groen heeft twee geldkaarten van de gevraagde valutasoort en besluit de “school” te kopen.

Omdat hij niet gepast heeft betaald (11 i.p.v. 10) is zijn beurt afgelopen; hij krijgt geen wisselgeld.

Opmerking: Op deze wijze kan een speler maximaal 5 acties in zijn beurt uitvoeren (viermaal gepast betalen en eenmaal of geld nemen of zijn stad verbouwen).

■ De eigen stad Granada verbouwen

Er zijn drie mogelijkheden voor een speler om zijn stad te verbouwen:

- een gebouwentegel van zijn eigen reserveveld in zijn eigen stad bouwen (zie bouwregels op pagina 5).
- een gebouw uit zijn eigen stad afbreken en op zijn reserveveld leggen.
- een gebouw van zijn reserveveld met een gebouw in zijn eigen stad omruilen. In dat geval moet het nieuwe gebouw op de vrijgekomen plaats in de stad komen te liggen.

Ook na het verbouwen moet de stad volgens de bouwregels zijn gebouwd. De starttegel mag nooit worden verbouwd of verwijderd.

Voorbeeld: Rood koopt een gebouwentegel en betaalt gepast; hij is dus nogmaals aan de beurt.

Hij besluit om nog een gebouwentegel te kopen en betaalt weer gepast.

Hij mag nu weer een actie kiezen. Hij kiest er nu voor om zijn stad te verbouwen. Hij verwijdert een gebouwentegel uit zijn stad en ruilt deze voor om een tegel uit zijn reserve.

Nu kan hij zijn zojuist gekochte gebouwen mogelijksterwijs optimaal in zijn stad bouwen of op zijn reserveveld leggen. Daarna is zijn beurt voorbij.

Einde van een speelbeurt

■ Gebouwentegel plaatsen

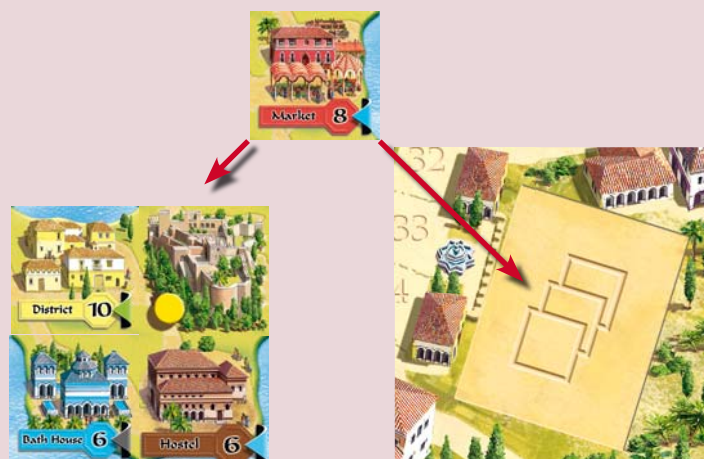
De nieuwe gebouwentegel moet aan het **einde van de beurt** nog worden geplaatst. De speler bouwt het in zijn **eigen stad** of legt het op zijn **reserveveld**. Er is geen maximum aan het aantal tegels op het reserveveld.

Heeft de speler meerdere gebouwentegels gekocht, dan kan hij deze in **willekeurige volgorde** in zijn stad bouwen of in de reserve leggen.

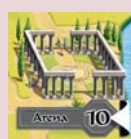
Kiest hij voor het bouwen van de tegel in zijn stad, dan moet hij elke tegel plaatsen met **dezelfde zijde naar boven als zichtbaar was toen hij de tegel kocht**. Wil hij een tegel met de **andere zijde** naar boven plaatsen, dan moet hij daarvoor minstens 3 geld in één valuta-soort naar keuze betalen. Daarna mag hij de tegel omdraaien en deze in zijn stad bouwen.

Legt de speler de tegel in zijn reserve, dan mag hij deze met een **willekeurige zijde** naar boven op het veld leggen. Het omdraaien kost nu geen geld.

Belangrijk: Wanneer een tegel in de reserve ligt of in de stad is gebouwd, dan mag deze in verdere spel niet meer worden omgedraaid!



Opmerking: Je bent niet nogmaals aan de beurt om een actie te kiezen als je nu precies 3 betaalt. Als de speler meerdere zojuist gekochte tegels wil omdraaien, dan moet hij daarvoor steeds afzonderlijk betalen.



voorzijde



achterzijde

Voorbeeld: Rood heeft in zijn beurt een "Arena" en een "Library" gekocht. Hij wil echter de andere zijde van de tegels in zijn stad bouwen. Dus betaalt hij oranje geld met waarde 3 en draait de "Arena" om. Op de achterzijde is een "Hospital" afgebeeld. Deze bouwt hij vervolgens in zijn stad. Daarna betaalt hij groen geld met waarde 5, omdat het met zijn kaarten onmogelijk is precies 3 te betalen. Nu mag hij de "Library" omdraaien. Het "District", dat zich op de achterzijde bevindt, wordt gebouwd in de stad.

Opmerking: Het omdraaien kan natuurlijk ook met het als gevolg van door een extra actie gekregen geld worden betaald.

Granada bouwregels

Bij het bouwen in Granada gelden de volgende bouwregels:

- alle gebouwentegels moeten in **dezelfde richting** liggen (d.w.z. de daken wijzen naar boven).
- alleen tegels met **dezelfde rand** mogen aan elkaar grenzen, d.w.z. de randen die elkaar raken hebben beiden een gracht of beiden geen gracht.
- elke nieuwe gebouwentegel moet “te voet” vanaf de starttegel bereikbaar zijn zonder dat men daarbij een gracht moet oversteken of een tegel moet verlaten.
- elke nieuwe tegel moet met **minstens één rand** aan een andere tegel grenzen (d.w.z. niet aan een hoek bouwen).
- Er mogen **geen “gaten”** (ingesloten lege plaatsen) ontstaan.

De starttegel wordt als een gebouwentegel zonder grachten beschouwd.

De volgende combinaties zijn niet toegestaan:



verkeerde richting



rand met gracht grenst aan rand zonder gracht



“voetganger”-regel overtreden: men kan vanuit de starttegel de “Arena” niet bereiken zonder een gracht over te steken.



Gebouwentegels en starttegel grenzen niet met minstens een rand aan elkaar.



Door plaatsing van het “Hospital” ontstaat een ingesloten lege plaats.

Als alle zojuist gekochte tegels zijn gebouwd en/of in de reserve zijn gelegd, dan is de beurt van de speler afgelopen.

Het aantal geldkaarten wordt weer aangevuld tot vier. Is de stapel geldkaarten uitgeput, dan wordt de aflegstapel geschud en vormt een nieuwe gedekte stapel.

De gebouwentegels worden ook aangevuld tot vier. Daarbij geeft de zwarte markeersteen aan of de tegels met het even of oneven getal naar boven worden neergelegd. Staat de markeersteen op een veld met oneven getallen, dan komen de nieuwe gebouwentegels ook met de oneven zijde naar boven te liggen.

Nadat de bouwplaats met één of meer tegels is aangevuld, gaat de zwarte markeersteen naar het andere veld.

Daarna is volgende speler aan de beurt.



Voorbeeld:

Veld 2 en 4 zijn leeg en worden een voor een - eerst 2 dan 4 - opnieuw aangevuld. Omdat de zwarte markeersteen op het veld met de even getallen staat, worden de tegels met het even getal naar boven neergelegd. Vervolgens wordt de markeersteen op het veld met oneven getallen geschoven.

Waarderingen

Het spel kent in totaal 3 waarderingen. De eerste twee waarderingen "A" en "B" vinden plaats wanneer de betreffende kaart van de stapel met geldkaarten wordt getrokken. De derde en laatste waardering vindt plaats aan het einde van het spel.

Wordt er een waarderingkaart gedraaid, dan wordt deze uit het spel genomen en vervangen door een nieuwe geldkaart. Nu vindt eerst de waardering plaats, daarna is de volgende speler aan de beurt.

Bij elke waardering worden zowel overwinningspunten voor meerderheden als voor grachten in de eigen stad gegeven.

Alle punten, die een speler krijgt, worden bijgehouden op het scorespoor. Iedere speler plaatst zijn telsteen het aantal plaatsen vooruit gelijk aan het aantal punten, dat hij heeft verdiend.

Overwinningspunten voor grachten

Als eerste ontvangt iedere speler punten voor zijn langste aaneengesloten gracht.

Elke tegelrand met een gracht levert 1 punt op.

Twee grachten tegen elkaar en grachten in de stad leveren geen overwinningspunten op.

Overwinningspunten voor meerderheden van gebouwen

Voor elke gebouwsoort worden punten gegeven. Of een speler punten voor een bepaalde gebouwsoort krijgt, hangt af van het feit of de speler de meeste gebouwen van die soort bezit. Hoeveel punten men voor zijn meerderheid krijgt, hangt af van het aantal gebouwen van deze soort dat op dat moment in de steden van alle spelers te zien zijn.

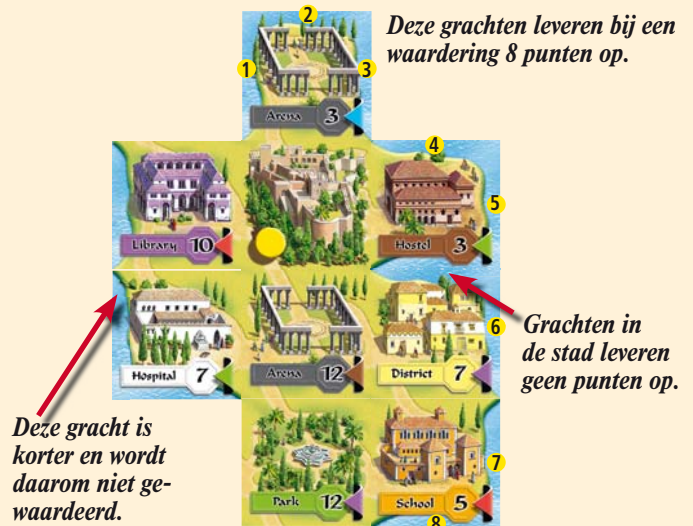
Waardering A

De eerste waardering ("A") vindt plaats, zodra kaart "A" wordt gedraaid.

Enkel degene die bij deze waardering de meeste gebouwen van een soort in zijn stad heeft liggen, krijgt bij deze waardering punten. Het aantal punten is gelijk aan het aantal gebouwen, dat van deze soort in alle steden te zien is.

Alleen degene die de meeste gebouwen van een soort in zijn stad heeft liggen, krijgt bij deze waardering punten. Het aantal punten is gelijk aan het aantal gebouwen, dat van deze soort in alle steden te zien is.

Bij een gelijke stand voor de meerderheid van gebouwen van dezelfde soort, gaan de punten naar degene die in zijn stad het gebouw van deze soort met de hoogste prijs heeft liggen. Deze regel geldt ook bij een gelijke stand bij de andere waarderingen.



Opmerking: Bij een waardering is enkel het aantal gebouwen van belang. De prijs is enkel bij een gelijke stand doorslaggevend. Het spreekt voor zich, dat men minstens 1 gebouw van een soort moet bezitten om voor deze gebouwsoort overwinningspunten te krijgen.



Voorbeeld: Bij de eerste waardering heeft Geel 3 "School"-tegels, Rood en Groen hebben ieder 2 "School"-tegels. Er zijn dus nu 7 "School"-tegels te zien; Geel krijgt 7 punten.

Wanneer Geel en Rood beiden 3 "School"-tegels zouden bezitten, dan moesten ze kijken wie van hen de "School"-tegel met de hoogste prijs had.

Waardering B

Bij de tweede waardering (die plaatsvindt wanneer kaart "B" wordt gedraaid) krijgen de spelers met de meeste en als tweede de meeste gebouwen van een soort punten.

Degene die bij de tweede waardering de meeste gebouwen van een soort in zijn stad heeft liggen, krijgt bij deze waardering twee keer zoveel punten als het aantal gebouwen, dat van deze soort in alle steden is te zien.

Degene die als tweede de meeste gebouwen van een soort in zijn stad heeft liggen, krijgt bij deze waardering zoveel punten als het aantal gebouwen, dat van deze soort in alle steden is te zien.

Waardering C

De derde waardering vindt plaats aan het einde van het spel, zodra de bouwplaats niet meer volledig aangevuld kan worden (zie hoofdstuk: "Einde van het spel"). Bij deze waardering krijgt ook de speler met als derde de meeste gebouwen van een soort punten.

Degene die bij de derde waardering de meeste gebouwen van een soort in zijn stad heeft liggen, krijgt bij deze waardering drie keer zoveel punten als het aantal gebouwen, dat van deze soort in alle steden is te zien.

Degene die als tweede de meeste gebouwen van een soort in zijn stad heeft liggen, krijgt bij deze waardering twee keer zoveel punten als het aantal gebouwen, dat van deze soort in alle steden is te zien.

Degene die als derde de meeste gebouwen van een soort in zijn stad heeft liggen, krijgt bij deze waardering zoveel punten als het aantal gebouwen, dat van deze soort in alle steden is te zien.

Belangrijk: Gebouwentegels op het reserveveld tellen niet mee bij waarderingen.

Einde van het spel

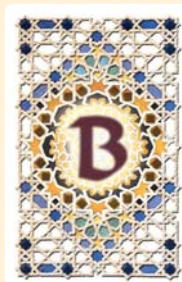
Het spel is afgelopen – na de beurt van een speler -, zodra de bouwplaats niet meer volledig gevuld kan worden met gebouwentegels omdat er geen tegels meer in de buidel zitten.

De resterende gebouwentegels op de bouwplaats worden op volgorde (van 1 t/m 4) gegeven aan de speler die het meeste geld in de betreffende valutasoort op hand heeft (de prijs van het gebouw speelt daarbij geen rol).

In geval van een gelijke stand blijft de gebouwentegel op de bouwplaats liggen. Het gekregen gebouw moet direct – volgens de bouwregels – in de stad worden gebouwd, voordat het volgende gebouw wordt weggegeven. De tegel mag niet meer worden omgedraaid.

Daarna volgt de derde en laatste waardering.

De speler die na de laatste waardering met zijn telsteen vooraan staat op het puntenspoor wint het spel. In geval van een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.



Points for each type of buildings			
Scoring	A	B	C
1 st Place	1	2	3
2 nd Place	-	1	2
3 rd Place	-	-	1

times the number of integrated visible buildings of this type

times the number

times the number

Voorbeeld: Blauw heeft met 4 "School"-tegels de meerderheid, Groen heeft er intussen 3 en Rood heeft slechts 2 "School"-tegels. In totaal zijn er 9 "School"-tegels te zien. Blauw krijgt $2 \times 9 = 18$ punten en Groen krijgt $1 \times 9 = 9$ punten.

Points for each type of buildings			
Scoring	A	B	C
1 st Place	1	2	3
2 nd Place	-	1	2
3 rd Place	-	-	1

times the number of integrated visible buildings of this type

times the number

times the number

Voorbeeld: Blauw en Groen hebben beiden 4 "School"-tegels. Rood heeft er nog steeds 2. In totaal zijn er 10 "School"-tegels te zien. De duurste "School" van Blauw is 9, terwijl Groen een gebouw van 12 in zijn stad heeft liggen. Groen is dus eerste en krijgt $3 \times 10 = 30$ punten, Blauw is tweede en krijgt $2 \times 10 = 20$ punten en Rood is derde en krijgt $1 \times 10 = 10$ punten.

Opmerking: De bouwplaats wordt nog zo ver als mogelijk aangevuld.

Opmerking: Het kan zinvol zijn om van het plaatsen van de tegel af te zien, omdat het bouwen in de stad enkel je tegenstanders punten oplevert.

Speciale regels voor twee spelers

De normale spelregels van Granada zijn van kracht met de volgende aanpassingen:

Elke geldkaart komt slechts twee keer voor in het spel (**neem van elke kaart één exemplaar uit het spel**). Er wordt dus gespeeld met slechts **72 geldkaarten**.

Er speelt een **denkbeeldige derde speler** mee. Voor het gemak noemen we hem Dirk. Dirk **bouwt geen eigen stad Granada, maar verzamelt gebouwtegels**. Dirk komt nooit aan de beurt.

Aan het **begin van het spel worden 6 tegels uit de buidel getrokken** en voor Dirk – voor beide spelers goed zichtbaar - terzijde gelegd. De tegels worden met het even getal naar boven neergelegd (net als de tegels op de bouwplaats).

Bij elke waardering krijgt ook Dirk overwinningspunten voor meerderheden voor gebouwsoorten; voor grachten krijgt hij geen punten.

Direct **na de eerste waardering krijgt Dirk nog eens 6 gebouwtegels**, die eveneens uit de buidel worden getrokken en komen bij de andere gebouwen van Dirk te liggen. Deze tegels worden met het getal naar boven neergelegd, dat de markeersteen op dat moment aangeeft.

Na de **tweede waardering krijgt Dirk nog eens gebouwtegels**. Het aantal tegels is gelijk aan het aantal tegels in de buidel gedeeld door 3 (afgerond naar beneden). Deze tegels worden met het getal naar boven gelegd, dat de markeersteen op dat moment aangeeft.

Voor beide andere spelers verandert slechts één regel:

Elke keer als zij een gebouwtegel kopen, mogen ze deze niet alleen in hun eigen stad bouwen of op hun reserveveld leggen. **Ze mogen de gebouwtegel ook aan Dirk schenken; ofwel zoals ze de tegel kochten, of (na betaling van minstens 3 geld in één valutasoort) omdraaien en dan schenken.**

Eenvoudige waardering

In een spel met kinderen of om het spel te leren kan men ook kiezen voor een eenvoudige waardering. Bij deze variant leveren de meerderheden steeds een vast aantal punten op.

Waardering A

De meerderheid voor elke gebouwsoort levert 3 punten op.

Waardering B

De meerderheid voor elke gebouwsoort levert 10 punten op. De tweede meerderheid levert 3 punten op.

Waardering C

De meerderheid voor elke gebouwsoort levert 18 punten op. De tweede meerderheid levert 10 punten op. De derde meerderheid levert 3 punten op.

points in a beginners game (applies to all types of buildings)

Scoring	A	B	C
1 st Place	3	10	18
2 nd Place	-	3	10
3 rd Place	-	-	3