

Der Palast von Alhambra - KSR

Spieler am Zug muß 1 von 3 möglichen Zügen machen:

1.) Geld nehmen:

- Aus offener Auslage auf die Hand nehmen: ENTWEDER nur 1 Geldkarte mit beliebigem Wert ODER mehrere Geldkarten im Gesamwert bis 5.

2.) Gebäudeplättchen kaufen:

- Man kann ein Gebäude nur komplett in der am Bauhof jeweils geforderten Währung (BLAU, GELB, ORANGE, GRÜN) bezahlen.
- Zahlt man zuviel, gibt es kein Wechselgeld und der Zug endet.
- Das gekaufte Plättchen lagert man zunächst neben seiner Alhambra.
- Falls man ein Gebäude PASSEND zahlen kann, hat man SOFORT 1 WEITEREN ZUG und wieder die Wahl zwischen 3 Möglichkeiten. Dieser Fall kann sich mehrfach wiederholen.

3.) Eigene Alhambra umbauen:

- Bauteil aus Reservefeld an Alhambra anbauen ODER
- 1 Bauteil aus Alhambra nehmen + auf Reservefeld legen ODER
- 1 Bauteil aus Alhambra nehmen + auf Reservefeld legen, dann ein anderes Bauteil aus der Reserve an genau dieselbe Position in der Alhambra setzen.

Ende eines Zuges:

- Es folgt der Einbau erworbener Teile in die Alhambra. Außenmauern beachten.
- Kann/will man das gekaufte Gebäude nicht platzieren, parkt man es in sein Reservefeld (unbegrenzte Lagermöglichkeit).
- Ein platziertes Teil muß immer vom Startplättchen aus erreichbar sein, ohne blockierende Stadtmauern oder Löcher dazwischen.
- Es dürfen nur gleichartige Flächen aneinander grenzen, d.h.: ENTWEDER zeigen beide sich berührenden Seiten STADTMAUER ODER beide Seiten zeigen keine.
- Ausrichtung der Gebäude ist einheitlich (Dächer zeigen immer nach oben).
- Anbau über Eck ist nicht erlaubt.
- Eingeschlossene leere Flächen dürfen nicht entstehen.

Sind alle Gebäude-Plättchen abgehandelt:

- Auffüllen der Geldkarten-Auslage und der Bauhof-Auslage auf jeweils 4 Teile. Geht das Geld aus, wird der Ablagestapel gemischt = neuer Nachziehstapel.

Wertungen: (je Gebäudeart und längste Stadtmauer je Spieler)

- Wird eine Wertungskarte (Nr. 1 / 2) aufgedeckt, wird das Spiel unterbrochen. Je Gebäude-Art (Farbe) wird ermittelt, wer meiste ggf. zweitmeiste gebaut hat.

Farbe Platz:	Wertungen und Siegpunkte				
	Nr. 1 1	Nr. 2 1 2	Nr. 3 (Ende) 1 2 3		
	1	8 1	16	8	1
	2	9 2	17	9	2
	3	10 3	18	10	3
	4	11 4	19	11	4
	5	12 5	20	12	5
	6	13 6	21	13	6

Gebäude Anzahl im Spiel
7
7
9
9
11
11

Wertung Nr. 3 erfolgt erst am Spielende.

- Bei Gleichstand erhalten beteiligte Spieler abgerundete Teilbeträge. Dazu werden Punkte mehrerer Ränge addiert und geteilt. (z.B.: 2 Spieler auf dem 1. Rang teilen sich die Punkte des 1. + 2. Ranges)
- Die größte zusammenhängende Außenmauer eines jeden Spielers bringt je Kantenstück 1 Punkt.

Spielende:

..tritt ein, sobald der Bauhof nicht mehr komplett aufgefüllt werden kann. Er wird dennoch aufgefüllt.

- Der aktive Spieler führt seinen Zug zu Ende.
- Es wird dann dort jedes Gebäude-Teil an den Spieler mit dem meisten Geld in der erforderlichen Währung verkauft. Patt: Niemand erhält das Teil.
- Die Spieler dürfen die jetzt erhaltenen Gebäude noch einbauen.
- Die 3. Wertung wird durchgeführt.

2 Personen-Partie:

Es spielt Dummy Dirk mit (beginnt mit 6 Gebäuden), er erhält nach 1. Wertung noch 6 Gebäude dazu, nach 2. Wertung: 1/3 der Gebäude (im Beutel) abgerundet dazu. Kauft ein Spieler ein Gebäude-Teil, darf er es ggf. an Dirk verschenken.