

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

Wer dran ist, MUSS GENAU 1 von 3 möglichen Aktionen ausführen:

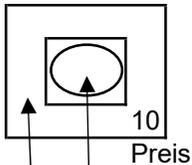
**a) GELD NEHMEN:**

- ◆ Der Spieler darf sich 1 beliebige GELD-Karte von der Auslage nehmen ODER mehrere Karten, wenn ihre Summe nicht größer als 5 ist.

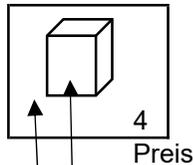
**b) GEBÄUDE KAUFEN:**

- ◆ Die Kombi aus einem Gebäude-Plättchen / Holz-Gebäude und einem Boden-Plättchen heißt nachfolgend "Gebäude".

Gebäude



Boden-Pl. +  
Gebäude-Pl. mit aufgedrucktem Gebäude-Bild



Boden-Pl. +  
Holz-Gebäude

- ◆ Der Spieler darf 1 der 4 Gebäude vom BAUHOF kaufen.
- ◆ Er zahlt mind. den auf dem Boden-Plättchen aufgedruckten Preis in der WÄHRUNG, die der BAUHOF für das Gebäude ANZEIGT.
- ◆ Es gibt kein Wechselgeld zurück. Gezahltes Geld => auf Ablagestapel.
- ◆ Das gekaufte Gebäude wird zunächst neben der eigenen Alhambra abgelegt.

! Hat man den Preis GENAU PASSEND GEZAHLT, erhält man sofort 1 weitere Aktion, die wieder aus den 3 möglichen erfolgen muss.

**c) ALHAMBRA UMBAUEN:**

NUTZE GENAU 1 von 3 Optionen:

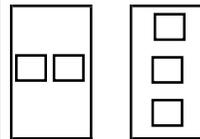
- 1) Ein Gebäude der Alhambra entnehmen und in die Reserve legen.
- 2) Ein Gebäude aus der Reserve in die Alhambra einbauen.
- 3) Ein Gebäude aus der Reserve gegen eines der Gebäude in der Alhambra austauschen. Das neue Gebäude in der Alhambra muss exakt auf die gerade frei gewordene Position gelegt werden.

Das Start-Plättchen darf nie umgebaut/entfernt werden. Bauregeln gelten auch beim Umbauen. Wächter bleiben beim Umbau auf ihrem Gebäude.

**WÄCHTER-Fähigkeiten:**

*Es liegen 4 Wächter bereit.*

*STELL-Plättchen wirken nach der 3. Wertung.*



- ◆ Solange man am Zug ist, DARF man zusätzlich zur Aktion 1 - x Wächter-Fähigkeiten nutzen, jede 1-mal. Sobald man zum Zugende Gebäude einbaut, dürfen keine Wächter-Fähigkeiten mehr genutzt werden.
- ◆ Zur Nutzung ZAHLT man die oben auf dem Wächter-Plättchen angegebenen Kosten, meist 1 Wächter. Der (oder die) geforderten Wächter NIMMT man aus seiner Alhambra oder seiner Reserve UND STELLT diese(n) auf die nächsten freien Felder eines **STELL-Plättchens**. Das Auffüllen dort geht von links nach rechts.

Jedes Kästchen nimmt 1 Wächter auf. Sind auf dem Plättchen ganz links alle Plätze belegt, macht man auf dem nächsten freien Plättchen weiter. Hat man **KEINEN Wächter** zum Bezahlen der Fähigkeiten, darf man alternativ SP abgeben, je nach Spielsituation:  
1 SP vor 1. Wertung      2 SP zwischen 1. und 2. Wertung  
3 SP nach 2. Wertung

**Ende des Zuges:**

ERST JETZT GEBÄUDE EINBAUEN!

- ◆ **GENUTZTE WÄCHTER-Fähigkeits-Plättchen auf RÜCKSEITE drehen.**
- ◆ Kann man keine Aktionen mehr ausführen, **BAUT** man alle in diesem Zug gekauften **GEBÄUDE ein**.  
↓  
1. Für jedes dieser Gebäude entscheidet man, ob es in die ALHAMBRA oder die RESERVE (kein Limit dort) kommt.  
2. Gibt es auf dem Gebäude Wächtertürme, kommt auf jeden Turm 1 WÄCHTER aus dem Vorrat des Wächter-Tableaus.  
3. Zuletzt tauscht man die Gebäude-Plättchen gegen entsprech. HOLZ-Gebäude aus dem Vorrat. Gebäude-Pl. => in Schachtel.

- Bauregeln:
- ⇒ Alle Gebäude haben die selbe Ausrichtung (Preis: unten rechts).
  - ⇒ Nur gleiche Seiten dürfen aneinandergrenzen. Also: Mauer an Mauer ODER "ohne Mauer" an "ohne Mauer"
  - ⇒ Jedes neue Gebäude muss vom Start-Plättchen aus erreichbar sein (zu Fuß), also ohne Mauern und Leerflächen dazwischen.
  - ⇒ Jedes neue Gebäude muss mit mind. 1 Seite an die Alhambra angrenzen.
  - ⇒ Es dürfen keine LÖCHER entstehen durch Umbauung.

◆ Sind alle Gebäude des aktuellen Zuges platziert, ist noch folgendes zu tun:

1. **Genutzte WÄCHTER-Fähigkeits-Plättchen wieder auf VORDERSEITE drehen.**
2. Die Gebäude auf dem **BAUHOF** und dem VORSCHAU-Tableau werden **AUFGEFÜLLT**:
  - a. Entlang der Pfeile rutschen Gebäude vom Vorschau-Tableau auf den Bauhof.  
Das Gebäude auf Feld 3 auf dem Vorschau-Tableau rutscht auf das niedrigste freie Feld des Bauhofs.
  - b. Übrige Gebäude auf dem Vorschau-Tableau rutschen dort nach rechts.  
Wieder wird das Gebäude von Feld 3 zum Bauhof gebracht usw..
  - c. Sollten noch Plätze im Bauhof frei sein, kommen neue Plättchen auf die niedrigsten freien Felder des Bauhofs aus dem Plättchen-Turm bzw. Stoffbeutel.
  - d. Falls nötig, wird die Geldkarten-Auslage auf 4 Karten aufgefüllt.  
Ist der Geldkarten-Stapel leer, dann Ablage mischen = neuer Stapel.

Wird eine WERTUNGS-Karte gezogen, wird sie vor den nächsten Spieler am Zug gelegt. Die Geld-Auslage wird vollständig aufgefüllt und eine Wertung findet statt (Siehe Wertung).

◆ **DER NÄCHSTE SPIELER IST AN DER REIHE.**

**Sonderregeln für das Spiel zu ZWEIT:**

Bei Wertungen bekommt DIRK (der Dummy) SP für Gebäude-Mehrheiten, die durch seine Gebäude anfallen.

Nach 1. Wertung erhält DIRK 6 weitere Gebäude wie anfangs. Die Hälfte der darauf abgebildeten Wächter (aufgerundet) kommt auf die Stell-Plättchen.  
Nach 2. Wertung erhält DIRK weitere Gebäude (1/3 der Plättchen im Turm, abgerundet) und genauso viele Gebäude-Plättchen.  
Die Hälfte der Wächter (aufgerundet) kommt auf die Stell-Plättchen.  
Nach 3. Wertung erhält DIRK keine Gebäude.

Für die Spieler gilt immer am Ende ihres Zuges beim Gebäude einbauen bzw. bei der Reserve-Bestückung: **Sie dürfen DIRK nun Gebäude schenken.**  
Evtl. darauf sitzende Wächter kommen nun aber auf die Stell-Plättchen.

**WERTUNGEN:** SP = Siegpunkte

◆ Wertungen erfolgen nach Aufdecken der 1. oder 2. Wertungs-Karte und generell noch am Spielende als 3. Wertung.

- 1) SP für längste AUSSEN-MAUER **je Spieler:**  
Die längste zusammenhängende Außen-Mauer **jedes Spielers** bringt je Mauer-Abschnitt 1 SP. Innenliegende Abschnitte werten nicht.
- 2) SP für MEHRHEITEN **je Gebäude-Art:**  
**Je Gebäude-Art (Farbe)** erhält man die auf dem Wertungs-Tableau für die jeweilige Wertung angezeigten SP.

In 1. Wertung wertet nur Rang 1.  
In 2. Wertung werten Ränge 1 und 2.  
In 3. Wertung werten Ränge 1, 2 und 3.

Patt bei einer Farbe: Die Beteiligten teilen sich die Punkte der entsprechenden Plätze. Dabei wird immer abgerundet.

**SPIEL- ENDE:** Das Spiel ist beendet, sobald nach dem Zug eines Spielers der BAUHOF nicht mehr komplett aufgefüllt werden kann. Dann gilt:

- ◆ Die restlichen 1 - 3 Gebäude vom BAUHOF werden jetzt noch vergeben an die Spieler, die in der jeweiligen Währung die höchste Geldsumme auf der Hand haben (Gebäudepreis ist jetzt egal). Diese Gebäude, inkl. ihrer Wächter, dürfen noch nach den üblichen Bauregeln eingebaut werden.  
*Patt bei höchster Summe: Niemand bekommt das Gebäude.*
- ◆ Es folgt die 3. Wertung und zusätzlich eine WÄCHTER-Wertung:

SP für WÄCHTER auf längster Außenmauer **je Spieler:**  
**Jeder Spieler** erhält **je Wächter** auf seiner längsten zusammenhängenden Außenmauer so viele SP, wie die Zahl unterhalb des Stell-Plättchens zeigt, das am **weitesten rechts** liegt und mit 1 - x Wächter(n) besetzt ist.

Wer nach der letzten Wertung mit seinem Spielstein auf der Punkteleiste am weitesten vorn liegt, hat gewonnen. *Patt: geteilter Sieg*