

Alhambra - KSR

Spieler am Zug muß 1 von 3 möglichen Zügen machen:

1.) Geld nehmen:

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

2.) Gebäudeplättchen kaufen und platzieren:

- Man kann ein Gebäude nur komplett in der am Bauhof jeweils geforderten Währung (Gulden, Denar, Dirham, Dukaten) bezahlen.
- Falls man ein Gebäude passend zahlen kann, hat man einen weiteren Zug und wieder die Wahl zwischen 3 Möglichkeiten.
- Zahlt man zuviel, gibt es kein Wechselgeld und der Zug endet.
- 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.
- Es dürfen nur gleichartige Flächen aneinander grenzen.
- Ausrichtung der Gebäude ist einheitlich (Dächer zeigen immer nach oben).
- Anbau über Eck ist nicht erlaubt.
- Eingeschlossene leere Flächen dürfen nicht entstehen.

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 and.
Bauteil aus der Reserve an dieselbe Position in der Alhambra setzen.

Ende eines Zuges:

- Einbau erworbener Teile in die Alhambra bzw. Ablage auf Reserve.
- Auffüllen der Geldkarten-Auslage und der Bauhof-Auslage.

Wertungen: (je Gebäudeart und längste Stadtmauer je Spieler)

Wird eine Wertungskarte aufgedeckt, wird das Spiel unterbrochen.
Es gibt Wertungen 2x während des Spiels und 1x als Schlußwertung.
Je Gebäudeart (Farbe) erhält der Spieler mit den meisten Gebäuden in seiner Alhambra die Punkte des 1. Platzes, usw. die Folgeplätze weniger.
Bei Gleichstand erhalten Spieler abgerundete Teilbeträge, ggf. werden mehrere Punkte 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.
Der aktive Spieler führt seinen Zug zu Ende.
Es wird dann jedes Bauteil an den Spieler mit dem meisten Geld der erforderlichen Währung verkauft. Patt: Niemand erhält das Teil.
Die Spieler dürfen die jetzt erhaltenen Gebäude noch einbauen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.01.07 /Nr. 18
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Alhambra - KSR

Spieler am Zug muß 1 von 3 möglichen Zügen machen:

1.) Geld nehmen:

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

2.) Gebäudeplättchen kaufen und platzieren:

- Man kann ein Gebäude nur komplett in der am Bauhof jeweils geforderten Währung (Gulden, Denar, Dirham, Dukaten) bezahlen.
- Falls man ein Gebäude passend zahlen kann, hat man einen weiteren Zug und wieder die Wahl zwischen 3 Möglichkeiten.
- Zahlt man zuviel, gibt es kein Wechselgeld und der Zug endet.
- 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.
- Es dürfen nur gleichartige Flächen aneinander grenzen.
- Ausrichtung der Gebäude ist einheitlich (Dächer zeigen immer nach oben).
- Anbau über Eck ist nicht erlaubt.
- Eingeschlossene leere Flächen dürfen nicht entstehen.

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 and.
Bauteil aus der Reserve an dieselbe Position in der Alhambra setzen.

Ende eines Zuges:

- Einbau erworbener Teile in die Alhambra bzw. Ablage auf Reserve.
- Auffüllen der Geldkarten-Auslage und der Bauhof-Auslage.

Wertungen: (je Gebäudeart und längste Stadtmauer je Spieler)

Wird eine Wertungskarte aufgedeckt, wird das Spiel unterbrochen.
Es gibt Wertungen 2x während des Spiels und 1x als Schlußwertung.
Je Gebäudeart (Farbe) erhält der Spieler mit den meisten Gebäuden in seiner Alhambra die Punkte des 1. Platzes, usw. die Folgeplätze weniger.
Bei Gleichstand erhalten Spieler abgerundete Teilbeträge, ggf. werden mehrere Punkte 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.
Der aktive Spieler führt seinen Zug zu Ende.
Es wird dann jedes Bauteil an den Spieler mit dem meisten Geld der erforderlichen Währung verkauft. Patt: Niemand erhält das Teil.
Die Spieler dürfen die jetzt erhaltenen Gebäude noch einbauen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.01.07 /Nr. 18
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de