

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel und den Modulen der übrigen Erweiterungen kombiniert werden können. Dabei gelten zunächst die Regeln des Grundspiels. Regeländerungen, und -ergänzungen sowie das neue Spielmaterial finden Sie für jedes Spielmodul getrennt auf einem anderen Blatt.

Mit dem Spielmodul

„Die Mauern“ wird es den Spielern ermöglicht, den Bau ihrer Stadtmauer zu erweitern oder vorhandene Löcher zu schließen. Dabei stehen 12 Mauerteile aus Holz



zur Verfügung. Allerdings muss der Spieler zum Bau der Mauerstücke zuvor die passende Mauerkarte aus der Auslage ergattern.

## DIE MAUERN

### Spielmaterial

8 Spielkarten, die je ein bestimmtes Mauersegment zeigen  
12 Holzstäbchen, die nach Vorgabe einer der Karten als in die eigene Alhambra eingesetzt werden.



### Spielvorbereitung

Wenn die Geldkarten des Grundspiels während der Spielvorbereitung in die fünf Stapel aufgeteilt werden, werden je 2 Mauerkarten in den 2., 3., 4. und 5. Stapel eingemischt. Die Holzstäbchen werden neben dem Bauhof bereit gelegt.

### Wie kommen die Mauerkarten ins Spiel?

Wird während des Spiels eine Mauerkarte aufgedeckt, wird diese neben dem Plan offen bereitgelegt. (Es können auch mehrere Karten offen liegen.) Die Währungskarten neben dem Bauhof werden wieder auf 4 ergänzt.

Ab jetzt hat man eine weitere Zugmöglichkeit: **Mauer errichten.**

Diese ergänzt die drei Möglichkeiten aus dem Grundspiel: Geld nehmen, Gebäude kaufen und errichten und die eigene Alhambra umbauen.

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel und den Modulen der übrigen Erweiterungen kombiniert werden können. Dabei gelten zunächst die Regeln des Grundspiels. Regeländerungen, und -ergänzungen sowie das neue Spielmaterial finden Sie für jedes Spielmodul getrennt auf einem anderen Blatt.

„Die Diebe“

sind zwölf neue Spielkarten, die auf die Hand genommen werden. Sie ermöglichen es, Geldkarten einer bestimmten Währung aus der Auslage zu nehmen, wenn ein ande-



rer Spieler an der Reihe ist. Allerdings darf nur eine Karte genommen werden, egal welchen Wert sie besitzt. Danach kommt der Dieb

## DIE DIEBE

### Spielmaterial

12 Spielkarten, je 3 passend zu den 4 Geldfarben.

Jede Karte zeigt einen Dieb und die Währung, die er stehlen kann.

### Spielvorbereitung

Die Diebe werden gemischt und folgendermaßen an alle Spieler verdeckt verteilt:

Bei 2 und 3 Spielern erhält jeder 4 Diebe,

bei 4 Spielern erhält jeder 3 Diebe und

bei 5 und 6 Spielern erhält jeder 2 Diebe.

Nicht verteilte Diebe kommen verdeckt aus dem Spiel.

### Wie werden Diebe eingesetzt?

Jedesmal, wenn ein Spielzug komplett beendet ist, darf ein Spieler die normale Zugreihenfolge unterbrechen und als **Sonderaktion** seinen Dieb einsetzen, indem er eine Geldkarte in der abgebildeten Währung aus der Auslage nimmt. Der gespielte Dieb kommt aus dem Spiel.



### Mauern errichten.

Ein Spieler darf sich eine beliebige offen ausliegende Mauerkarte nehmen. Er baut nun die dort dargestellten Mauern wie abgebildet mit einem bzw. zwei Holzstäbchen auf einem beliebigen eigenen Plättchen nach. Dabei ist es egal, ob das Plättchen gerade neu gekauft wurde oder sich in der Alhambra bzw. in der Reserve befindet. Die vorhandenen aufgedruckten Mauern dürfen hierbei nicht überbaut werden.

Die neue Mauer(n) dürfen bis zum Spielende nicht mehr verändert werden und gehören, wie aufgedruckte Mauern, zum Gebäudeplättchen.



### Anmerkungen

- Mauern dürfen auf jedem geeigneten Gebäudeplättchen der eigenen Alhambra errichtet werden, auch auf dem Startbrunnen.
- Bei den Wertungen zählen die Mauern wie die aufgedruckten Mauern der Gebäudeplättchen.
- Auch nach dem Bauen einer Mauer muss die Alhambra gemäß den Bauregeln aufgebaut sein.
- Beim Bau einer Mauer ist es egal, ob diese auf ein Plättchen mit aufgedruckten Mauern oder ohne aufgedruckte Mauern platziert werden, solange die abgebildeten Mauern des Gebäudeplättchens nicht überbaut werden.
- Mit einem Stadttor aus Holz [2. Erweiterung] dürfen nur aufgedruckte Mauern überbaut werden.



### Einzige Ausnahme:

Vor dem eigenen Zug darf ein Spieler keinen Dieb einsetzen.

### Anmerkungen

- Ein Spieler darf gleichzeitig mehrere Diebe ausspielen. Nach jedem Dieb werden die ausliegenden Geldkarten wieder auf 4 ergänzt.
- Ein Spieler darf für jeden ausgespielten Dieb nur eine Geldkarte nehmen. Es ist nicht erlaubt, mehrere Geldkarten im Wert bis zu 5 zu nehmen.
- Wollen mehrere Spieler gleichzeitig eine bestimmte Geldkarte nehmen, hat derjenige Vorrang, der in der Spielreihenfolge am weitesten vorne ist. (Der Spieler, der eigentlich am Zug wäre, ist der Erste – der Spieler, der gerade seinen Zug beendet hat, ist der Letzte in dieser Reihenfolge. Beachte: Der Spieler am Zug darf keinen Dieb spielen.)
- Will ein Spieler den Wesir [1. Erweiterung], ein anderer den Dieb spielen, entscheidet alleine die Spielreihenfolge. (siehe oben) Einem Spieler ist es aber erlaubt, erst einen Dieb und im Anschluß den Wesirstein zu spielen. (Beachte: Der Spieler am Zug darf aber lediglich den Wesirstein spielen.)

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel und den Modulen der übrigen Erweiterungen kombiniert werden können. Dabei gelten zunächst die Regeln des Grundspiels. Regeländerungen, und -ergänzungen sowie das neue Spielmaterial finden Sie für jedes Spielmodul getrennt auf einem anderen Blatt.

Das Modul „Wechselgeld“ bringt Kleingeld ins Spiel.

Beim Überzahlen eines Gebäudes bekommt der Spieler nun Geldstücke zurück. Mit diesen



Münzen kann er, wie auch mit den Geldkarten, Gebäude erwerben. Sie erleichtern im Verlauf des Spiels das passende Bezahlen für die Gebäude.



Beispiel: Ein Spieler bezahlt für den Turm 17 Denar, obwohl er nur 10 kostet. Er hat also 7 Denar überzahlt. Dafür darf er 3 Münzen aus dem Beutel ziehen.

Die Münzen liegen offen vor den Spielern aus. Sie haben den Wert 1 und werden wie ein Geldschein in der entsprechenden Währung eingesetzt. Wird mit Münzen bezahlt, kommen diese zurück in den Beutel.

## DAS WECHSELGELD

### Spielmaterial

24 Münzen mit dem Wert 1 in den 4 Währungen, 1 Stoffbeutel



### Spielvorbereitung

Die Münzen werden in den Stoffbeutel gegeben und für jeden Spieler gut erreichbar bereitgelegt.

### Wer bekommt Wechselgeld?

Überzahlt ein Spieler beim Gebäudekauf, hat er nun Anspruch auf Wechselgeld. Für je zwei überzahlte Geldeinheiten darf der Spieler eine Münze aus dem Beutel ziehen.

### Anmerkungen

- Es kann vorkommen, dass der Stoffbeutel im Verlauf des Spiels einmal leer ist. In diesem Fall gibt es kein Wechselgeld zurück.
- Es ist erlaubt, bewußt hoch zu überzahlen, um mehr Münzen zu erhalten.
- Wer beim Ersteigern der Charakterkarten oder beim Kauf eines Feldlagers [2. Erweiterung] überzahlt, bekommt ebenfalls Wechselgeld.
- Auch wenn mit Diamanten [2. Erweiterung] überzahlt wird, gibt es Wechselgeld
- Wenn bei Spielende die restlichen Gebäudeplättchen des Bauhofes an die Spieler verteilt werden, die jeweils das meiste Geld der entsprechenden Währung vorweisen können, zählen die Münzen mit.

Diese Erweiterung enthält vier verschiedene Module, die alle einzeln oder zusammen beliebig mit dem Grundspiel und den Modulen der übrigen Erweiterungen kombiniert werden können. Dabei gelten zunächst die Regeln des Grundspiels. Regeländerungen, und -ergänzungen sowie das neue Spielmaterial finden Sie für jedes Spielmodul getrennt auf einem anderen Blatt.

Mit dem Modul „Der fliegende Händler“

halten Bewohner Einzug in die Gebäude des Palastes. Sie bringen bei den Wertungen zusätzlich Punkte. Geschicktes Platzieren des Händlerplättchens ist



hier gefragt, denn jedesmal, wenn der fliegende Händler einem Gebäude weichen muss, kann ein farblich passender Bewohner

## DER FLIEGENDE HÄNDLER

### Spielmaterial

42 Bewohner aus Holz, je 7 in den 6 Gebäudefarben; 6 runde Händlerplättchen



### Spielvorbereitung

Bevor die Gebäudeplättchen auf den Bauhof gelegt werden, erhält jeder Spieler ein Händlerplättchen und einen Bewohner je Farbe. Von diesen Bewohnern wählt er verdeckt drei Figuren aus, die er auf sein Händlerplättchen stellt. Alle übrigen Bewohner bilden den allgemeinen Vorrat und werden neben dem Bauhof bereitgelegt. Jeder Spieler platziert sein Händlerplättchen mit den drei ausgewählten Figuren an eine beliebige Seite seines Startbrunnens.

### Wie kommen die Bewohner in die Gebäude?

Wird nun ein Gebäude an dem Platz eines Händlerplättchens (durch Neubau oder Umbau) errichtet, wird das Händlerplättchen zunächst zur Seite gelegt. Stimmt die Gebäudefarbe mit der Farbe eines Bewohners auf dem Händlerplättchen überein, darf der Spieler diesen Bewohner auf das Gebäudeplättchen



Nun wählt er einen neuen Bewohner aus dem allgemeinen Vorrat und positioniert ihn auf seinem Händlerplättchen. Ist der allgemeine Vorrat aufgebraucht, kann kein neuer Bewohner platziert werden. Stimmt die Gebäudefarbe mit keiner der Bewohnerfarben auf dem Händlerplättchen überein, darf der Spieler einen Bewohner aus dem allgemeinen Vorrat gegen einen von seinem Händlerplättchen tauschen. In beiden Fällen wird das Händlerplättchen ganz am Ende des Zuges (nach dem Bauen) wieder auf einen freien Platz – an der Längsseite – neben einem beliebigen Gebäudeplättchen der eigenen Alhambra gelegt.

### Bewohner in der Wertung

Gewertet werden alle Bewohner auf Gebäudeplättchen, dabei werden Serien unterschiedlicher Farbe betrachtet:

Eine Serie besteht aus:

- 1 Farbe = 1 Punkt
- 2 Farben = 3 Punkte
- 3 Farben = 6 Punkte
- 4 Farben = 10 Punkte
- 5 Farben = 15 Punkte
- alle 6 Farben = 21 Punkte

Beispiel: Ein Spieler hat in seinen Gebäuden insgesamt 3 rote, 2 weiße, 2 grüne und 1 blauen Bewohner. Er hat damit drei Serien, die folgende Punkte bringen: Die Serie „Rot-Weiß-Grün-Blau“ bringt mit 4 verschiedenen Bewohnern 10 Punkte; „Rot-Weiß-Grün“ mit 3 verschiedenen 6 Punkte und „Rot“ bringt als einzelner Bewohner 1 Punkt. Insgesamt bekommt er 17 Punkte.

### Anmerkungen

- Auf dem Händlerplättchen dürfen mehrere Bewohner gleicher Farbe stehen, aber nur einer von diesen Bewohnern darf jeweils in ein Gebäude einziehen.
- Auf dem Platz des Händlerplättchens darf auch ein Gebäude errichtet werden, wenn die Bewohner- und die Gebäudefarbe nicht übereinstimmen. In diesem Fall zieht kein Bewohner in das Gebäude ein.
- Wird ein Gebäude mit Bewohner abgebaut, kommt der Bewohner zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Beim Platzieren des Händlerplättchens gilt nur eine Bauregel des Grundspiels: Das Verbot „über Eck“ zu bauen.
- Bewohner dürfen nicht auf Bauhütten [1. Erweiterung] platziert werden.