

Der Palast von Alhambra  
Uitbreiding 3: Het uur van de dieven  
Queen Games, 2005  
HENN Dirk & PANNING Wolfgang  
2 - 6 spelers vanaf 8 jaar  
± 60 minuten

deze vertaling wordt u aangeboden door -

FORUM  
FEDERATIE

# Algemene inleiding

Deze uitbreiding bevat 4 verschillende modules die, zoals u wilt, afzonderlijk of samen met het basisspel (Der Palast von Alhambra) en de andere uitbreidingen kunnen worden gecombineerd.

Uiteraard gelden, als vertrekbasis, steeds de regels van het basisspel.

Wijzigingen of aanvullingen van de regels vindt u voor elke module beschreven in deze handleiding en het nieuwe spelmateriaal vindt u in de doos.

## Module 1: De dieven

'De dieven' zijn twaalf nieuwe speelkaarten die in de hand worden genomen. De kaarten bieden de mogelijkheid om geldkaarten van een bepaalde waarde uit de etalage te nemen op het moment dat een andere speler aan de beurt is. In elk geval mag maar één bepaalde soort munteenheid worden weggenomen om het even welke waarde de geldkaart heeft.

Daarna wordt de diefkaart uit het spel verwijderd.

## Spelmateriaal

Er zijn 12 speelkaarten, telkens 3 passende kaarten voor de vier munteenheden.

Elke kaart toont een dief en de munteenheid die de dief kan stelen.



## Spelvoorbereiding

De diefkaarten worden grondig gemixt en op de volgende manier aan alle medespelers verdeeld:

- ➔ bij **2 en 3 spelers** ontvangt iedere speler **4 dieven**,
- ➔ bij **4 spelers** ontvangt iedere speler **3 dieven** en
- ➔ bij **5 en 6 spelers** ontvangt iedere speler **2 dieven**.

De diefkaarten die niet werden verdeeld, worden uit het spel verwijderd.

## Op welke manier kunnen de dieven worden ingezet ?

Telkens een speelbeurt van een speler compleet is beëindigd, mag een speler de normale speelvolgorde onderbreken en als extra actie zijn dief inzetten om op die manier een geldkaart van de afgebeelde munteenheid uit de etalage weg te plukken. De uitgespeelde diefkaart wordt daarna uit het spel verwijderd.

### Enige uitzondering

Vóór de eigen speelbeurt mag de speler geen dief inzetten.



## Opmerkingen

- ⇒ Een speler mag tegelijkertijd meer diefkaarten uitspelen. Na elke uitgespeelde diefkaart wordt de etalage van de geldkaarten opnieuw aangevuld tot 4 stuks.
- ⇒ Een speler mag voor elke uitgespeelde diefkaart maar één geldkaart nemen. Het is niet toegelaten om meerdere geldkaarten te nemen als de totaal som van de geldkaarten groter is dan 5.
- ⇒ Als meerdere spelers tegelijkertijd een bepaalde geldkaart willen nemen dan heeft die speler voorrang die in de spelersvolgorde als eerste aan bod zou komen. *(De speler die normaal aan de beurt zou zijn is de eerste speler, de speler die zonet zijn beurt heeft beëindigd is de laatste speler. Denk er aan dat de speler die aan de beurt is geen diefkaart mag uitspelen.)*
- ⇒ Als een speler de vizier wil spelen (Uitbreiding 1) en een andere speler de dief, dan beslist de spelersvolgorde. Het is wel toegelaten om eerst een dief en vervolgens de vizier te spelen. *(Denk er aan dat de speler die aan de beurt is enkel en alleen de vizier mag spelen.)*

## Module 2: Het wisselgeld

De module 'Het wisselgeld' brengt kleingeld in het spel. Bij een overbetaling van een gebouw ontvangt de speler geldstukken terug. Met deze muntstukken kan de speler, net zoals met de geldkaarten, gebouwen kopen. De muntstukken maken het ook gemakkelijker om in de loop van het spel een gebouw passend te kunnen betalen.

### Spelmateriaal

- 24 munten met de waarde 1 in de vier munteenheden;
- 1 stoffen buidel.

### Spelvoorbereiding

De munten worden in de buidel gestopt en goed bereikbaar voor iedere speler klaargelegd.



### Hoe ontvangt een speler wisselgeld ?

Als een speler bij de aankoop van een gebouw een overbetaling doet, kan hij aanspraak maken op wisselgeld. Voor elke twee overbetaalde geldeenheden mag de speler één munt uit de buidel nemen.



#### Voorbeeld

Een speler betaalt voor de toren 17 denar hoewel de toren er maar 10 kost. De speler heeft dus een overbetaling gedaan van 7 denar. Hij mag 3 munten uit de buidel nemen.

De munten worden vóór de speler op de tafel gelegd. De munten hebben de waarde 1 en kunnen net zoals de geldkaarten worden ingezet. Als een speler met munten betaalt, worden ze terug in de buidel gestopt.

## Opmerkingen

- ⇒ Het kan gebeuren dat in de loop van het spel de buidel volledig leeg is. In dit geval wordt er geen wisselgeld meer teruggegeven.
- ⇒ Het is toegelaten om bewust een overbetaling te doen om meer munten te kunnen verkrijgen.
- ⇒ De speler die bij de veiling van de karakterkaarten of bij de aankoop van legerkampen (uitbreiding 2) een overbetaling doet, ontvangt eveneens wisselgeld.
- ⇒ Ook bij de overbetaling met diamanten (uitbreiding 2) wordt er wisselgeld teruggegeven.
- ⇒ Als aan het einde van het spel de resterende gebouwen van de bouwmarkt worden verdeeld aan de spelers die het meeste geld bezitten van een bepaalde munteenheid, tellen de munten eveneens mee.

## Module 3: De vliegende handelaars

Met de module 'De vliegende handelaars' kunnen bewoners in de gebouwen van het paleis worden binnengebracht. Deze bewoners leveren extra punten op bij de waardering. Daarbij is het nodig om de handelaarsfiche verstandig aan de Alhambra aan te leggen omdat telkens als een gebouw wordt opgericht, op de plaats van de handelaarsfiche, een vliegende handelaar van de passende kleur in dit gebouw kan worden ingezet.

### Spelmateriaal

- 42 bewoners uit hout, telkens 7 bewoners in de 6 gebouwenkleuren;
- 6 ronde handelaarsfiches.

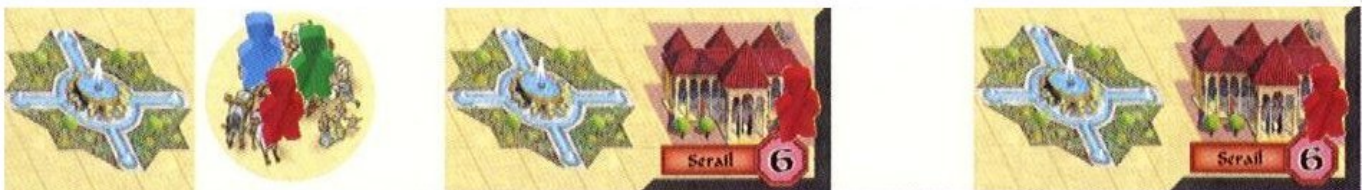


### Spelvoorbereiding

Vooraleer de gebouwen op de bouwmarkt worden gelegd, ontvangt iedere speler een handelaarsfiche en één bewoner van elke kleur. Van deze bewoners kiest elke speler drie figuren uit die hij op zijn handelaarsfiche plaatst. De overige bewoners vormen de algemene voorraad en worden naast de bouwmarkt klaargelegd. Daarna plaatst iedere speler zijn handelaarsfiche, met de drie uitgekozen bewoners, aan een willekeurige zijde van zijn startbron.

### Hoe worden de bewoners in de gebouwen binnengeloodst ?

Als er een nieuw gebouw op de plaats van een handelaarsfiche wordt opgericht (nieuwbouw of verbouwing) dan wordt de handelaarsfiche even opzij gelegd. Als de kleur van het gebouw overeenstemt met de kleur van één van de bewoners op de handelaarsfiche, dan mag de speler deze bewoner op het gebouw plaatsen.



Daarna kiest de speler een nieuwe bewoner uit de algemene voorraad en plaatst deze bewoner op zijn handelaarsfiche. Als de algemene voorraad is opgebruikt, kan geen nieuwe bewoner meer worden genomen.

Als de kleur van het gebouw niet overeenstemt met de kleur van één van de bewoners op de handelaarsfiche dan mag de speler een bewoner uit de algemene voorraad nemen en hem ruilen met één van de bewoners op zijn handelaarsfiche.

In de beide situaties wordt de handelaarsfiche, aan het einde van de speelbeurt (na het bouwen), opnieuw op een vrije plaats aan de lange zijde van de eigen Alhambra naast een willekeurig gebouw gelegd.

## De bewoners bij de waardering

Alle bewoners op de gebouwen worden gewaardeerd. Daarbij is het zeer belangrijk om zoveel mogelijk series (bewoners) van verschillende kleuren na te streven.

- 1 kleur = 1 punt
- 2 kleuren = 3 punten
- 3 kleuren = 6 punten
- 4 kleuren = 10 punten
- 5 kleuren = 15 punten
- alle 6 kleuren = 21 punten

### Voorbeeld

Een speler heeft in zijn gebouwen in totaal 3 rode, 2 witte, 2 groene en 1 blauwe bewoner. De speler heeft dus drie series. De serie 'rood-wit-groen-blauw' met 4 verschillende bewoners levert hem 10 punten op. De serie 'rood-wit-groen' met 3 verschillende bewoners levert hem 6 punten op en de laatste serie 'rood' levert hem nog 1 punt op. In totaal ontvangt de speler 17 punten.

## Opmerkingen

- ⇒ Op de handelaarsfiche mogen meerdere bewoners van eenzelfde kleur staan, maar slechts één van deze bewoners mag telkenmale in een gebouw worden binnengebracht.
- ⇒ Op de plaats van de handelaarsfiche mag ook een gebouw worden opgericht waarvan de kleur niet overeenstemt met een kleur van de bewoners van de handelaarsfiche. In dat geval kan er geen bewoner in het gebouw worden binnengebracht.
- ⇒ Als een gebouw met een bewoner wordt afgebroken dan wordt deze bewoner in de algemene voorraad gelegd.
- ⇒ Bij het plaatsen van de handelaarsfiche geldt slechts één bouwregel van het basisspel. Er mag niet diagonaal worden gebouwd.
- ⇒ Bewoners mogen niet op bouwhutten (uitbreiding 1) en op legerkampen (uitbreiding 2) worden geplaatst.

## Module 4: De muren

Met de module 'De muren' wordt het mogelijk om de bouw van de stadsmuur uit te breiden of om gaten in de stadsmuur te sluiten. Hiervoor staan er 12 muurdelen uit hout ter beschikking van de spelers. Om deze muurdelen te gebruiken moet de speler er wel in slagen om de passende muurkaart te veroveren.

### Spelmateriaal

- ➔ 8 speelkaarten die een welbepaald muursegment aanduiden;
- ➔ 12 houten muurdelen die naar het voorbeeld van de muurkaart in de eigen Alhambra kunnen worden ingebouwd.



### Spelvoorbereiding

Zodra de geldkaarten van het basisspel in de spelvoorbereiding in vijf stapels zijn opgedeeld, worden **telkens 2 muurkaarten** in de tweede, derde, vierde en vijfde stapel verdeckt tussen gemixt. De houten muurdelen worden naast de bouwmarkt klaargelegd.

## Hoe worden de muurdelen in het spel gebracht ?

Als er tijdens het spelverloop een muurkaart wordt blootgelegd, dan wordt deze muurkaart open naast de bouwmarkt gelegd. (*Het is mogelijk dat er meerdere muurkaarten open liggen.*) De geldkaarten worden opnieuw aangevuld tot 4 stuks.

Vanaf dat moment heeft men een nieuwe actie: **het oprichten van een stadsmuur**.

Deze actie vult de drie andere acties van het basisspel aan:

- geld nemen,
- gebouwen kopen en plaatsen en
- de eigen Alhambra verbouwen.

## Stadsmuren oprichten

Een speler mag een willekeurige open muurkaart nemen. Hij bouwt dan de daar afgebeelde muur met één of respectievelijk twee houten muurdelen op een willekeurig eigen kaartje. Daarbij speelt het geen rol of hij dat kaartje net heeft gekocht of dat het kaartje zich in de Alhambra of in de reserve bevindt. De muur die op de muurkaart staat afgebeeld mag geen andere muur overbouwen.



## Opmerkingen

- ⇒ Muren mogen op elk gepast kaartje van de eigen Alhambra worden opgericht, ook op de startbronnen.
- ⇒ Bij de waardering tellen de muren zoals de afgedrukte muren op de kaartjes.
- ⇒ Ook na het bouwen van een muur moet de Alhambra zoals de basisregels dit voorschrijven worden opgebouwd.
- ⇒ Bij het bouwen van een muur speelt het geen rol of er op het kaartje al of niet muren zijn afgebeeld. Het is wel van belang dat afgedrukte muren niet worden overbouwd.
- ⇒ Met de stadspoort uit hout (uitbreiding 2) mogen enkel afgedrukte muren worden overbouwd.

DER PALAST VON  
**Alhambra**

3de  
uitbrei-  
ding

Het uur van de dieven



**HET WISSELGELD**  
Vergemakkelijkt het  
passend betalen van een  
gebouw.

4 nieuwe modules in één doosje !  
Afzonderlijk en samen te gebruiken  
met alle andere uitbreidingen.  
Viermaal meer spelplezier en  
eenvoudig te gebruiken.



**DE DIEVEN**  
Geven de spelers de kans om  
buiten de normale speelbeurt  
geldkaarten te nemen.

**DE VLIEGENDE HANDELAARS**  
Maken het mogelijk om  
bewoners in de gebouwen  
te plaatsen.



**DE MUREN**  
Dit maakt de  
bouw van de  
stadsmuur  
eenvoudiger.



**Alleen met**  
DER PALAST VON  
**Alhambra**  
**speelbaar !**



2-6  
8+  
45-60 min  
Nicht für Kinder unter  
3 Jahre geeignet; enthält  
verschluckbare Kleinteile  
Art.Nr.: 6032

Autoren: D. Henn, W. Panning  
Grafik: H.-J. Brehm  
Realisation: B. Dietrich  
Inhalt: 30 Stanzlinge, 1 Stoffbeutel,  
54 Holzteile, 20 Spielkarten, Spielregeln.  
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.  
© 2005 Queen Games. D-53842 Troisdorf, Germany.

