

Die Gärten der Alhambra
 Queen Games, 2004
 HENN Dirk
 2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
 ± 60 minuten



Inleiding

De opdracht bestaat erin om de tuin van het Alhambra aan te planten met sinaasappelbomen, citroenbomen, palmen en lavendelstruiken.

Op elke tuintegel staan vier verschillende bomen of struiken afgebeeld en steeds met een verschillend aantal. De beplanting moet zo worden aangebracht dat ze zoveel mogelijk paleizen omringt. Daarbij is bijvoorbeeld een toren interessanter dan een serail en een woonvertrek waardevoller dan een arcade.

Doel van het spel

Plant je bomen en struiken zo goed mogelijk in de tuin zodat je aan het einde van het spel de meest prachtige tuinaanleg hebt verzorgd. Plant de bomen bij de meest waardevolle paleizen en verzamel op die manier ook de meeste punten.

Opmerking

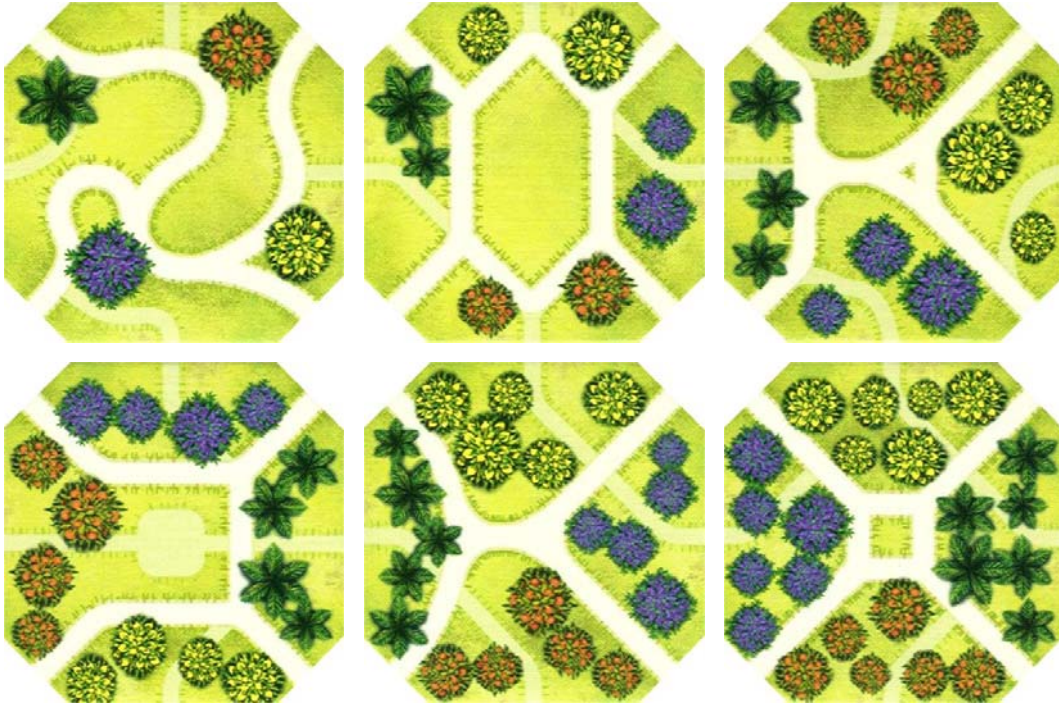
De waarde van een paleis is te vinden op de rugzijde.



Spelmateriaal

- ➡ **36 achzijdige tuintegels** die telkens de volgende **vier verschillende boomsoorten** tonen in een verschillend aantal: sinaasappelbomen (oranje), citroenbomen (geel), palmen (groen) en lavendelstruiken (paars).

Elke soort komt **1 tot 6 keer** voor op een tuintegel, maar op elke tegel staan er evenveel bomen van elke kleur of soort.

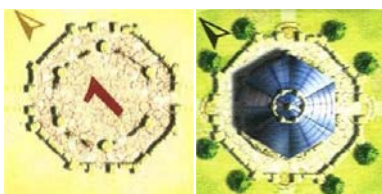


- ➡ **1 speelbord met een scoretabel**

- ➡ **4 houten torens** voor het aanduiden van de behaalde punten (paars, groen, oranje en geel)



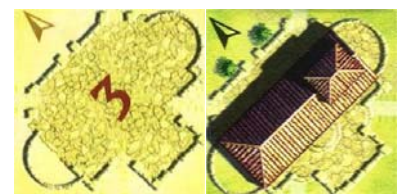
- ➡ **49 vierkante gebouwentegels:** de ene zijde toont het fundament van een bepaald soort gebouw samen met zijn puntenwaarde (van 1 tot 5) en de andere zijde toont het afgewerkte gebouw



het paviljoen (10 stuks)



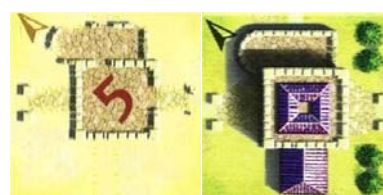
het serail (10 stuks)



de arcade (10 stuks)



het woonvertrek (10 stuks)



de toren (9 stuks)

- ➡ **één handleiding.**

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Alle spelers verdelen samen de gebouwtetegels over de kleine vierkante velden van het speelbord.

De tegels worden met het cijfer (de waarde) naar boven willekeurig over de vierkante velden van het speelbord verdeeld.

Op elk veld wordt één tegel geplaatst en de richting van de pijl wordt op elke veld gerespecteerd.

Elke speler kiest een gekleurde toren en plaatst deze op het nulveld van de scoretabel.

De kleur van deze toren duidt aan welke soort bomen of struiken die speler plant.

De tuintegels worden verdekt grondig gemixt en als voorraad naast het speelbord geplaatst. Elke speler neemt één tuintegel in de hand.

De oudste speler start het spel. De andere spelers volgen om de beurt met de wijzers van de klok mee.



Spelverloop

Tuintegel plaatsen

De speler die aan de beurt is, plaatst zijn tuintegel op een **willekeurig, leeg, achthoekig** veld van het speelbord en neemt meteen een nieuwe tuintegel van de voorraad.

Als er naar het einde van het spel toe geen tuintegels meer in voorraad zijn, wordt er nog net zolang om de beurt verder gespeeld totdat iedereen zijn laatste tegel heeft geplaatst.

Bij de allereerste speelbeurt ...

... mag de startspeler zijn tuintegel op een willekeurig vrij veld op het speelbord leggen, maar **niet aan de rand of in de hoeken** van het speelbord.



Deze velden zijn bij de allereerste speelbeurt van de startspeler taboe.

Bij elke volgende speelbeurt ...

... moet de nieuwe tuintegel op een vrij veld worden gelegd. De tuintegel moet minimaal met één zijde grenzen aan een tuintegel die al op het speelbord ligt. Van nu af aan mogen hierbij ook tuintegels aan de rand of in de hoeken van het speelbord worden gelegd.



Correct aanleggen betekent dat de tuintegels direct naast elkaar liggen en minstens met één zijde aan elkaar grenzen.

De tegels moeten zo worden geplaatst dat er steeds maar **één boomsoort aan een gebouw grenst**.



correct geplaatst



foutief geplaatst

Zodra **een gebouw volledig is omringd** door tuintegels, volgt een **waardering**.

Opmerking

Het kan gebeuren dat door het plaatsen van één tuintegel meerdere gebouwen tegelijkertijd worden omringd. Uiteraard wordt elk van deze gebouwen gewaardeerd.

Normaal gezien zijn er vier tuintegels nodig om een gebouw te omringen. Voor een gebouw aan de rand volstaan slechts twee tegels en voor een gebouw in de hoek is het plaatsen van slechts één tuintegel al voldoende.



Welke speler ontvangt de punten ?

Enkel de speler van wie **de meeste bomen** (kleuren) rondom het afgewerkte gebouw zijn geplant, ontvangt de punten.

Voorbeeld

De oranje speler (sinaasappelbomen) heeft 5 bomen geplant en wint de waardering van dit gebouw (groen heeft 4 bomen, paars heeft 2 bomen en geel heeft 3 bomen).



Het speelt **geen rol** of de bomen van die speler **over één of over meerdere** tuintegels zijn verdeeld.

Voorbeeld

Paars heeft in totaal 6 bomen rondom het gebouw geplant en dat is meer dan oranje (groen heeft 0 bomen, oranje heeft 5 bomen en geel heeft 0 bomen).



Als er **meerdere spelers de meeste** bomen rondom het gebouw hebben geplant dan ontvangen zij niets en gaan de punten naar de speler met **de tweede meeste** bomen.

Voorbeeld

Oranje en paars bevinden zich in een patstelling (zij hebben beiden de meeste bomen).

De punten gaan nu naar de speler met de tweede meeste bomen en dat is groen.



Een speler die **geen bomen** rondom het gebouw bezit, kan soms **toch de punten verdienen** als al zijn medespelers evenveel bomen rondom dat gebouw hebben geplant.

Voorbeeld

Hier hebben drie spelers hetzelfde aantal bomen (elk 5) geplant. De punten gaan in dit voorbeeld naar speler geel, ook al werden er geen citroenbomen geplant.



Als **alle 4 spelers hetzelfde aantal** bomen hebben geplant, wint **niemand** de punten voor dat gebouw.

Dit geldt eveneens als **telkens twee spelers telkens evenveel bomen** hebben geplant.



Voorbeeld

Oranje en groen hebben in de beide voorbeelden evenveel bomen (de meeste) geplant. Omdat de spelers met de tweede meeste bomen (paars en geel) eveneens evenveel bomen hebben geplant, wint er niemand punten (links hebben paars en geel elk 3 bomen geplant, rechts hebben paars en geel elk 0 bomen geplant).

Hoeveel punten zijn er te verdienen ?

Hoe meer **verschillende soorten** bomen of struiken rondom het gebouw werden geplant, **hoe beter**.

De **waarde van het gebouw** (het cijfer op het kleine kaartje) wordt **vermenigvuldigd** met het **aantal verschillende boomsoorten** rondom dit gebouw.

Deze punten worden op de scoretabel aangeduid.



Voorbeeld

De vier boomsoorten zijn vertegenwoordigd. Oranje is de winnaar en ontvangt 4 (boomsoorten) \times 3 (waarde gebouw) = 12 punten.



Voorbeeld

Het gebouw wordt omringd door drie boomsoorten. Oranje en paars hebben evenveel bomen. Groen wordt de winnaar en ontvangt 3 (boomsoorten) \times 3 (waarde gebouw) = 9 punten.

In een **spel met 2 of 3 spelers** is er **één** of zijn er respectievelijk **twee** boomsoorten die tot geen enkele speler behoren.

De punten voor deze kleur(en) worden **niet genoteerd**.

Na de waardering wordt de gebouwentegel omgedraaid naar zijn afgewerkte zijde (ook als er bij een gelijke stand geen punten werden verdiend).



Tactische tips

De gebouwen **in het midden** van het speelbord zijn het moeilijkst te veroveren, maar leveren ook de meeste punten op. Ze brengen **maximaal het viervoud aan punten** op.

De gebouwen **aan de rand** zijn makkelijker te omsluiten, maar kunnen **maximaal het dubbele aan punten** opleveren.

De gebouwen **in de hoek** heb je meteen te pakken maar leveren **geen extra bonus** op.

Einde van het spel

Het spel eindigt als de volledige tuin van Alhambra is beplant en alle paleizen zijn opgericht. De speler die op de scoretabel het verst voorop ligt, wint het spel.

Bij een eventuele gelijke stand wordt de zege door meerdere spelers gedeeld.

Varianten

Variant 1

De spelers starten het spel met drie tuintegels in de hand. De speler die aan de beurt is, heeft dan drie tegels ter beschikking waaruit hij er eentje kiest.

Daarna mag hij zijn handvoorraad opnieuw tot drie stuks aanvullen (zolang er nog tegels beschikbaar zijn).

Voor de rest wordt er niets gewijzigd aan de spelregels.

Opmerking

Deze variant kan de speelduur verlengen.

Variant 2

Als het spel met twee spelers wordt gespeeld en er nood is aan wat spanning en uitdaging, dan speelt elke speler met twee boomsoorten.

De kleuren worden steeds apart geteld.

Pas aan het einde van het spel worden de beide puntentotalen opgeteld.



DIE GÄRTEN DER Alhambra

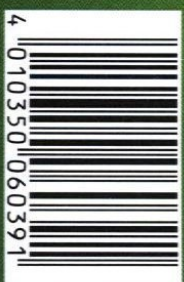
De sprookjesachtige Alhambra is in volle opbouw.
 Voor de aanleg van de tuin worden de beste architecten gezocht.
 De beste architect krijgt de titel van 'Grote tuinman van de Kalief'.

1 De tuin van het Alhambra wordt voorbereid en de fundamenteën van de verschillende paleizen worden gebouwd.

2 Elke speler ontvangt een tuintegel in de hand en probeert deze tuintegel zo verstandig mogelijk te plaatsen. De clou van het verhaal is dat deze tuintegel ook planten bevat van uw tegenstanders.

3 Zodra een gebouw volledig is omringd met tuintegels, wordt het afgerekend. De speler met de meeste planten wint de punten. Als de volledige tuin is aangelegd, wordt de speler met de meeste punten de 'Grote tuinman van de Kalief'.

De tuin van Alhambra is een volledig zelfstandig spel.



 2-4
 10+
 45-60 min
 Nicht für Kinder unter 3 Jahre geeignet; enthält verschluckbare Kleinteile
 Art.Nr.: 6039

Autor: Dirk Henn
 Grafik: Jo Hartwig
 Realisation: Bernd Dietrich

Inhalt: 36 Gartensteine, 49 Gebäudesteine, 4 Zählsteine aus Holz, 1 Spielplan, 1 Spielregel.
 Dieses Spiel basiert auf Dirk Henns Carat.
 Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
 ©2004 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany.

