



In diesem Kompendium sind die folgenden Erweiterungen aufgenommen:

- 1. Erweiterung: Die Gunst des Wesirs
- 2. Erweiterung: Die Tore der Stadt
- 3. Erweiterung: Die Stunde der Diebe
- 4. Erweiterung: Die Schatzkammer des Kalifen
- 5. Erweiterung: Die Macht des Sultans
- 6. Erweiterung: Die Falkner
- 1. Queenie-Promo-Erweiterung: Die magischen Gebäude
- 2. Queenie-Promo-Erweiterung: Medina

Eine Zusammenfassung von Jens Bernsdorf, [www.spielefreun.de](http://www.spielefreun.de)



Stand: 10. April 2017  
Aktuelle Version auf <http://www.spielefreun.de/alhambra>

## Spielvorbereitung

1. Diamanten in die Geldkarten einmischen.
2. Geld austeilen, bis jeder Spieler mindestens 20 Währungseinheiten hat.
3. Wer die wenigsten Geldkarten bekommen hat, wird Startspieler – bei Gleichstand der Spieler, der weniger Geld bekommen hat.
4. Vier Geldkarten offen neben den Bauhof legen.
5. Restliches Geld in fünf Stapel aufteilen. In den 2. Stapel kommt die Karte „1. Wertung“, in den 4. Stapel die Karte „2. Wertung“.
6. Die Gebäude mit den Feldlagern, Bazaren, magischen Gebäuden und Medina-Plättchen in den Beutel mischen.
7. Bei zwei Spielern: „Dirk“ bekommt seine sechs Gebäudekarten (inkl. Feldlager, Bazare, magische Gebäude und Medinas).
8. Bevor die vier Gebäudekarten auf den Bauhof gelegt werden, werden die Erweiterungen eingebaut. Insbesondere muss sich jeder Spieler vorher seine Bewohner für den fliegenden Händler aussuchen.

### 1. Erweiterung: Die Gunst des Wesirs

**Die Gunst des Wesirs:** Jeder Spieler erhält den Wesirstein seiner Farbe.

**Die Bauhöfen:** Die Bauhöfen werden nach Farben sortiert, jeder der sechs Stapel gemischt und mit der obersten Karte aufgedeckt neben den Bauhof gelegt.

Jeder Spieler darf maximal drei Bauhöfen bauen.

**Die Wechselstuben:** Je zwei Wechselstuben kommen in den 2., 3. und 4. Geldkartenstapel.

**Die Bonuskarten:** Jeder Spieler erhält verdeckt drei Bonuskarten (bei 4 und 5 Spielern zwei, bei 6 Spielern eine).

### 2. Erweiterung: Die Tore der Stadt

**Die Tore der Stadt:** Eine Stadttorkarte pro Spieler wird auf den 3., 4. und 5. Geldkartenstapel verteilt. Holztore werden in entsprechender Anzahl bereitgelegt.

**Die Diamanten:** Die elf Diamantenkarten werden zu Anfang unter die Geldkarten gemischt.

**Die Charaktere:** Je zwei Charakterkarten kommen in den 2., 3. und 4. Geldkartenstapel.

**Die Feldlager:** Die Feldlager kommen zu den Gebäudekarten in den Beutel.

### 3. Erweiterung: Die Stunde der Diebe

**Die Diebe:** Jeder Spieler erhält vier Diebeskarten (bei 4 Spielern drei, bei 5 und 6 Spielern zwei).

**Der fliegende Händler:** Jeder Spieler erhält ein Händlerplättchen und sechs verschiedene Händlerfiguren. Davon stellt er drei auf sein Plättchen und den Rest neben den Bauhof. Das Plättchen legt jeder an seinen Brunnen.

**Die Mauern:** Je zwei Mauern werden in den 2., 3., 4. und 5. Stapel eingemischt. Die Holzstäbchen werden neben dem Bauhof bereit gelegt.

**Das Wechselgeld:** Das Wechselgeld wird im Stoffbeutel bereitgelegt.

### 4. Erweiterung: Die Schatzkammer des Kalifen

**Die Schatzkammer:** Jeweils vier Truhen werden aus dem Beutel gezogen und auf die 3 Räume der Schatzkammer platziert.

**Die Baumeister:** Jeder Spieler erhält verdeckt zwei Baumeisterkarten. Je drei Baumeisterkarten werden in den 3. und 5. Geldkartenstapel gemischt.

**Die Angreifer:** Die Angriffskarten werden gemischt und verdeckt bereit gelegt. Die Kundschafterkarten werden gemischt und die beiden obersten davon aufgedeckt.

**Die Bazare:** Die Bazare kommen am Anfang zu den Gebäudekarten in den Beutel.

## **5. Erweiterung: Die Macht des Sultans**

**Die Karawanserei:** Die acht Karawansereikarten werden offen ausgelegt, die Marker daneben.

**Die Künste der Mauren:** Die Kulturplättchen werden sortiert und in Stapeln mit der braunen Seite nach oben ausgelegt, die Marker und Anlegestreifen daneben. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.

**Die Macht des Sultans:** Drei Sultankarten werden in den 1., zwei Sultankarten in den 2. und drei Sultankarten in den 3. Geldkartenstapel gemischt. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.

**Die neuen Wertungskärtchen:** Drei Wertungskärtchen werden an ihren vorgesehenen Ort gelegt, der Rest wird abgelegt.

## **6. Erweiterung: Die Falkner**

**Die Falkner:** Die 15 Falken-Plättchen werden sortiert in drei Stapeln neben den Bauhof gelegt.

**Die Baustellen:** Die acht Baustellen werden im Stoffbeutel bereitgelegt.

**Der Wechselschein:** Jeder Spieler erhält eine Wechselscheinübersicht. Je nach Spielerzahl werden 1-3 Währungssteine pro Farbe offen ausgelegt. Der Rest wird abgelegt.

**Die Portale:** Die 18 Portale werden nach Farben sortiert neben den Bauhof gelegt.

## **Promo-Queenie-Erweiterungen**

**Die magischen Gebäude:** Die sechs magischen Gebäude kommen zu den Gebäudekarten in den Beutel.

**Medina:** Die neun Medinas kommen zu den Gebäudekarten in den Beutel.

## **Wertung**

1. Die Wertung der Gebäude wird anhand der Wertungskarte oder des aktuellen neuen Wertungskärtchens vorgenommen. Dabei werden die Bauhöfen, die Bonuskarten und der Charakter Hakim Wahid berücksichtigt.

2. Es gibt weitere Siegpunkte durch

- Schatztruhen
- Feldlager
- fliegende Händler (1-3-6-10-15-21)
- Kulturplättchen der Mauren
- äußere Stadtmauern; hierbei werden der Charakter Yusuf E'Passuf und Portale berücksichtigt
- jede Art der Falken (2-6-12-20-30)

3. Nur in der dritten Wertung werden die Bazare gewertet.

4. Die oberste Angriffskarte wird aufgedeckt und entsprechend Punkte abgezogen.

5. Die Medinas werden gewertet und entsprechend Punkte abgezogen.

6. „Dirk“ bekommt – außer nach der 3. Wertung – weitere Gebäudekarten.

## Der Spielzug

Durch die Erweiterungen hat der Spieler eine Vielzahl von Möglichkeiten in seinem Spielzug.

Schon vor dem eigentlichen Spielzug darf er einen der folgenden Charaktere einsetzen:

- Laila Wundabah, um eins der Gebäude aus dem Bauhof gegen ein neues Gebäude auszutauschen oder
- Machma Klain, um eine eigene Geldkarte abzulegen und dafür eine höchstens gleich hohe offen ausliegende Karte zu nehmen oder
- Yammerad, um die oberste Geldkarte vom Stapel zu nehmen, falls er weniger als 3 Karten auf der Hand hat.

Außerdem darf er den Zählstein einer seiner Karawansereien um eine Position nach oben versetzen.

Dann hat der Spieler eine der folgenden Optionen:

- eine Geldkarte auf die Hand nehmen. Oder mehrere, deren Gesamtwert nicht über 5 liegt. Anstelle einer Geldkarte darf der Spieler auch eine Wechselstube, ein Stadttor oder einen Baumeister nehmen oder
- die Alhambra umbauen: Entweder ein Gebäude aus dem Reservefeld an die Alhambra anbauen oder ein Gebäude aus der Alhambra abbauen und in das Reservefeld legen oder ein Gebäude vom Reservefeld gegen ein Gebäude der Alhambra austauschen oder
- den Wesir wieder aktivieren oder
- eine Bauhütte errichten (maximal drei) oder
- eine Mauerkarte nehmen und entsprechend Mauern auf ein Gebäude in der Alhambra oder auf dem Reservefeld setzen oder
- Schatztruhen kaufen oder
- einen Bazar passend bezahlen oder
- seine Kulturplättchen der Mauren weiterdrehen oder
- einen oder mehrere Falken kaufen und in seine Alhambra setzen oder
- ein Gebäude mit Baustelle zum halben Preis kaufen oder
- ein Gebäude (ggf. mit Portal), ein Feldlager, eine Sultankarte oder eine Karawanserei (insgesamt maximal zwei Karawansereien) kaufen oder ein Gebäude mit Baustelle komplettieren.

Bei passender Bezahlung darf der Spieler noch einen Zug machen, jedoch keinen Falken kaufen.

Passt das passend bezahlte Gebäude zu einer offenen Kundschafterkarte, bekommt er den Kundschafter und darf sich damit die oberste Karte des Stapels mit den Angriffskarten anschauen.

Nach dem Gebäudekauf setzt der Spieler die gekauften Gebäude (bzw. Bazare oder Feldlager) ein. Wird ein Gebäude an die Stelle des Fliegenden Händlers gelegt, zieht ein Bewohner passender Farbe auf das Gebäude, und ein neuer Bewohner wird auf den Händler gesetzt. Dann wird der Händler an eine andere Stelle der Alhambra gelegt.

Schließlich deckt der Spieler neue Karten auf, bis wieder vier Karten offen ausliegen, und füllt den Bauhof auf.

Wird eine Stadttorkarte aufgedeckt, wird diese neben den Holztoren offen bereitgelegt oder auf den Ablagestapel geworfen, falls schon eine Stadttorkarte ausliegt. Dann wird eine weitere Karte vom Stapel aufgedeckt.

Wird eine Charakterkarte vom Stapel aufgedeckt, wird das Spiel sofort unterbrochen und die Karte versteigert. Der Spieler, der als nächstes an der Reihe ist, übernimmt die Rolle des Auktionators. Danach wird eine weitere Karte vom Stapel aufgedeckt.

Wird eine Stadtmauerkarte aufgedeckt, wird diese neben den anderen Geldkarten offen bereitgelegt. Dann wird eine weitere Karte vom Stapel aufgedeckt.

Wird eine Wertungskarte aufgedeckt, wird das Spiel sofort unterbrochen und die Wertung durchgeführt.

Wird beim Auffüllen des Bauhofs ein Bazar gezogen, so kommt dieser neben den Bauhof, und eine weitere Gebäudekarte wird gezogen.

Auch ein Spieler, der nicht am Zug ist, hat gewisse Möglichkeiten, bevor der Zug des aktiven Spielers beginnt: Er darf

- die Gunst des Wesirs nutzen und ein Gebäude passend bezahlen und/oder
- einen oder mehrere Diebe nutzen und eine der ausliegenden Geldkarten stehlen und/oder
- eine Sultankarte einsetzen, wenn der Bauhof gerade aufgefüllt wird.

## Übersicht über die Kombination der Erweiterungen

	Gunst des Wesirs	Bauhütten	Wechselstuben	Bonuskarten	Tore der Stadt	Diamanten	Charaktere	Feldlager	Diebe	Fliegender Händler	Mauern	Wechselgeld	Schatzkammer	Baumeister	Angreifer / Kundschafter	Bazare	Karawanserei	Künste der Mauren	Macht des Sultans	Wertungskärtchen	Falkner	Baustellen	Wechselschein	Portale	Magische Gebäude	Medina	Versteigerung am Ende
Gunst des Wesirs	-	-	+		-	+	+	+																			
Bauhütten	-	-			o																						
Wechselstuben	+		+																								
Bonuskarten																											
Tore der Stadt	-	o			+																						
Diamanten	+		-			o																					
Charaktere	-		o	o	o	o	o	o	o																		
Feldlager	+	+	+																								
Diebe			-																								
Fliegender Händler		-																									
Mauern	+	+		+	-																						
Wechselgeld	+		+			+	+	+																			
Schatzkammer		-	-			+	-	-																			
Baumeister	+		+				o	+	+																		
Angreifer / Kundschafter	+					+	o																				
Bazare	+	-	+			+	+	+																			
Karawanserei	-						o	+																			
Künste der Mauren	+																										
Macht des Sultans	-		+			+	o																				
Wertungskärtchen		+		+																							
Falkner		o																									
Baustellen	-					+	+																				
Wechselschein	+		+			+	+	+																			
Portale	+	o	+			+																					
Magische Gebäude	+	+	+			+	+	+																			
Medina	+	-	+			+	+	+																			
Versteigerung am Ende	-	-	-		+	-	-	+	-	+	+	+	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Gunst des Wesirs	Bauhütten	Wechselstuben	Bonuskarten	Tore der Stadt	Diamanten	Charaktere	Feldlager	Diebe	Fliegender Händler	Mauern	Wechselgeld	Schatzkammer	Baumeister	Angreifer / Kundschafter	Bazare	Karawanserei	Künste der Mauren	Macht des Sultans	Wertungskärtchen	Falkner	Baustellen	Wechselschein	Portale	Magische Gebäude	Medina	Versteigerung am Ende

+ = eine Kombination ist möglich

- = eine Kombination ist nicht möglich

o = siehe Erläuterungen im Anschluss oder auf [www.spielefreun.de](http://www.spielefreun.de)

## Erläuterungen zu den Kombinationen

### 1. Gunst des Wesirs

Mit der Gunst des Wesirs kann man keine **Bauhütte**, kein **Tor der Stadt** und keine **Karawanserei** nehmen. Zusammen mit **Charakteren** darf die Gunst des Wesirs grundsätzlich nie eingesetzt werden.

Wird ein Gebäude mit der Gunst des Wesirs passend bezahlt, darf hierfür eine **Wechselstube**, **Diamanten** oder **Wechselgeld** verwendet werden.

Anstelle eines Gebäudes darf auch ein **Feldlager**, **Bazar**, **magisches Gebäude** oder eine **Medina** gekauft werden, nicht jedoch Schatztruhen aus der **Schatzkammer**.

Da mit der Gunst des Wesirs immer passend bezahlt werden muss, darf auch eine Karte der **Angreifer** angeschaut werden, wenn das Gebäude zu einem der Kundschafter passt.

Wird ein Gebäude mit der Gunst des Wesirs gekauft, wird der Marker auf der **Karawanserei** nicht versetzt, aber das Kulturplättchen der **Mauren** aktiviert.

Die Gunst des Wesirs ist nachrangig zur **Macht des Sultans**. Mit der Gunst des Wesirs kann keine **Sultankarte** gekauft werden.

Unmittelbar vor der **Versteigerung** am Ende des Spiels darf die Gunst des Wesirs nicht mehr eingesetzt werden.

### 2. Bauhütten

Bauhütten können nicht durch die **Gunst des Wesirs** genommen werden.

Bauhütten zählen nicht für weitere benachbarte **Bauhütten**.

Auf eine Bauhütte kann ein **Tor der Stadt** oder eine **Mauer** gebaut werden. Steht ein **Tor der Stadt** auf der Bauhütte, wird die Bauhütte bei der Wertung so behandelt, als würde die Mauer nicht existieren.

An die Mauer einer Bauhütte kann ein **Feldlager** gelegt werden.

Bei der Wertung des **Feldlagers** zählen Bauhütten mit.

Ein Einwohner des **Fliegenden Händlers** oder eine Schatztruhe aus der **Schatzkammer** darf nicht auf eine Bauhütte gesetzt werden.

Für einen **Bazar**, an dem eine Bauhütte anliegt, zählt die Bauhütte unabhängig von ihrer Farbe nicht.

Auch bei einer Wertung mit **neuen Wertungskarten** werden Bauhütten berücksichtigt.

Die magischen Gebäude zählen bei der Wertung der Bauhütten mit.

Bei der **Versteigerung** am Ende werden Bauhütten nicht versteigert.

### 3. Wechselstuben

Wird ein Gebäude mit der **Gunst des Wesirs** gekauft, kann die Wechselstube zur Bezahlung verwendet werden.

Es können auch mehrere **Wechselstuben** gleichzeitig eingesetzt werden.

**Diamanten** lassen sich nicht wechseln.

Um einen **Charakter**, ein **Feldlager**, einen **Bazar**, eine **Sultankarte** oder ein **magisches Gebäude** zu bezahlen, darf eine Wechselstube verwendet werden.

Für den **Charakter** Yammerad zählen Wechselstuben nicht als Handkarten bzw. Geldkarten.

Die Farbe eines **Diebs** kann durch die Wechselstube nicht geändert werden.

Auch **Wechselgeld** lässt sich mit der Wechselstube wechseln.

Wird ein **Baumeister** als Geldkarte verwendet, lässt er sich ebenfalls wechseln.

Für den Kauf einer Schatztruhe aus der **Schatzkammer** ist eine Wechselstube nicht nötig, da die Truhen nicht in einer Währung bezahlt werden müssen.

Wird ein Gebäude mit Hilfe einer Wechselstube passend bezahlt, darf eine Karte der **Angreifer** angeschaut werden, wenn das Gebäude zu einem der Kundschafter passt.

Bei der **Versteigerung** am Ende kann die Wechselstube nicht mehr eingesetzt werden.

### 4. Bonuskarten

Steht auf dem Gebäude, das auf der Bonuskarte abgebildet ist, eine **Mauer**, so wird das Gebäude trotzdem doppelt gewertet.

Bonuskarten zählen für den **Charakter** Yammerad nicht als Geldkarten.

Auch bei einer Wertung mit **neuen Wertungskarten** werden Bonuskarten berücksichtigt.

## **5. Tore der Stadt**

Die Karte mit dem Stadttor darf nicht mittels **Gunst des Wesirs** genommen werden.

Ein Tor darf auch auf eine **Bauhütte** gesetzt werden. Die dortige Mauer wird dann bei der Wertung nicht berücksichtigt, so dass die Bauhütte sogar wie vier Gebäude zählen könnte.

Steht auf einem Gebäude bereits ein Tor, darf ein weiteres **Tor der Stadt** auf dem selben Gebäude in eine andere Richtung gehen.

Ein Tor darf nicht verwendet werden, um eine (hölzerne) **Mauer** zu überbrücken.

Eine Karte mit dem Tor der Stadt zählt für den **Charakter** Yammerad nicht wie eine Geldkarte.

Ein Tor darf auch auf ein **magisches Gebäude** gesetzt werden.

Beim Anbauen eines Gebäudes, das bei der **Versteigerung** am Ende erworben wurde, darf das Tor der Stadt noch verwendet werden.

## **6. Diamanten**

Diamanten können eingesetzt werden, um ein mit der **Gunst des Wesirs** gekauftes Gebäude zu bezahlen.

Diamanten können nicht mit **Wechselstuben** umgetauscht werden.

Mit Diamanten kann ein **Charakter** ersteigert werden und ein **Feldlager**, ein **Bazar**, eine **Sultankarte** oder ein **magisches Gebäude** gekauft werden.

Für den **Charakter** Yammerad zählen Diamanten als Handkarten.

Die **Diebe** können Diamanten nicht stehlen.

Auch bei Überbezahlung mit Diamanten wird **Wechselgeld** herausgegeben.

Diamanten können – auch in Verbindung mit normalem Geld – eingesetzt werden, um Schatztruhen aus der **Schatzkammer** zu bezahlen.

Wird ein Gebäude Diamanten passend bezahlt, darf der Spieler eine Karte der **Angreifer** anschauen, wenn das Gebäude zu einem der Kundschafter passt.

Bei der **Versteigerung** am Ende sind die Diamanten wertlos.

## **7. Charaktere**

Wer die **Gunst des Wesirs** nutzt, darf dabei keinen Charakter einsetzen.

Bei der Ersteigerung eines Charakters dürfen **Diamanten**, **Baumeister**, **Wechselstuben** und **Wechselgeld** verwendet werden.

Der Charakter Abdul Karim kann auch einen **Bazar** oder ein **magisches Gebäude** bezahlen, jedoch kein **Feldlager** oder Schatztruhen aus der **Schatzkammer**.

Wird mit dem Charakter Abdul Karim ein Gebäude bezahlt, das zu einem Kundschafter passt, dürfen die **Angreifer** angeschaut werden.

Der Charakter Abdul Knihstig erlaubt auch beim Kauf eines entsprechend teuren **Feldlagers**, **Bazars** oder **magischen Gebäudes**, eine Geldkarte auf die Hand zu nehmen.

Der Charakter Ammar El'Schauf erlaubt zusammen mit einem **Baumeister** zwei zusätzliche Umbauzüge.

Bei den Charakteren Faruk Will'haben und Machma Klain werden **Baumeister** als normale Geldkarten angesehen.

Für den Charakter Yammerad zählen auch **Diamanten** und **Baumeister** auf der Hand als Geldkarten – nicht jedoch **Wechselstuben**, **Tore der Stadt**, **Diebe**, **Bonuskarten** und **Karawansereien**.

Auch das mit Laila Wundabah nachgezogene Gebäude kann mit einer **Sultankarte** erworben werden.

Nach der **Versteigerung** am Spielende darf Ammar El'Schauf nicht mehr eingesetzt werden.

## **8. Feldlager**

Ein Feldlager kann mit der **Gunst des Wesirs** gekauft werden.

Ein Feldlager kann unter Zuhilfenahme von **Wechselstube**, **Wechselgeld**, **Diamanten** und **Baumeister** gekauft werden.

Bei Überbezahlung wird **Wechselgeld** ausbezahlt.

Ein Feldlager darf an die Mauer einer **Bauhütte** und auch an eine (hölzerne) **Mauer** gesetzt werden.

Bei der Wertung eines Feldlagers zählen auch **Bauhütten** und **Bazare** wie Gebäude, nicht jedoch **Feldlager** am anderen Ende der Alhambra.

Der **Charakter** Abdul Karim kann statt eines Gebäudes kein Feldlager kaufen.

Weder die Bewohner des **Fliegenden Händlers** noch Schatztruhen aus der **Schatzkammer** können auf ein Feldlager gesetzt werden.

Beim Kauf eines Feldlagers werden die Kulturplättchen der **Mauren** nicht aktiviert.

Auch ein Feldlager wird bei der **Versteigerung** am Ende des Spiels versteigert.

## 9. Diebe

Ein Dieb kann nicht unter Zuhilfenahme einer **Wechselstube** eine andersfarbige Geldkarte stehlen. Er darf auch die **Wechselstube** selbst nicht stehlen.

Ein Dieb darf keine **Diamanten** stehlen.

Ein **Baumeister** darf mit dem Dieb passender Farbe gestohlen werden.

Für den **Charakter** Yammerad zählen Diebe nicht als Handkarten.

Unmittelbar vor der **Versteigerung** am Ende darf ein Dieb nicht mehr eingesetzt werden.

## 10. Fliegender Händler

Die Bewohner dürfen nicht auf einer **Bauhütte**, einem **Feldlager** oder einem **Bazar** abgesetzt werden, wohl aber auf einem **magischen Gebäude**.

Ein Bewohner darf auf dem selben Gebäude stehen wie eine Schatztruhe aus der **Schatzkammer**.

Wird bei der **Versteigerung** am Ende ein passendes Gebäude gekauft, darf ein Bewohner darauf abgesetzt werden.

## 11. Mauern

Eine Mauer darf auf eine **Bauhütte** gebaut werden. Allerdings zählt dann das entsprechende Nachbargebäude nicht

## 12. Wechselgeld

Wechselgeld kann eingesetzt werden, um ein mit der **Gunst des Wesirs** gekauftes Gebäude zu bezahlen.

Wechselgeld kann auch mit einer **Wechselstube** umgetauscht werden.

Auch bei einer Überbezahlung mit **Diamanten** gibt es Wechselgeld.

Wechselgeld kann eingesetzt werden, um einen **Charakter** zu ersteigern oder ein **Feldlager**, einen **Bazar**, ein **magisches Gebäude**, Schatztruhen aus der **Schatzkammer** oder eine **Sultankarte** zu bezahlen.

Wechselgeld wird auch bei Überzahlung von einem **Charakter**, einem **Feldlager** oder einem **magischen Gebäude** herausgegeben.

Es ist erlaubt, eine Münze Wechselgeld zusätzlich zu bezahlen, um eine (andere) Münze **Wechselgeld** zu bekommen.

Wird ein Gebäude mit Hilfe von Wechselgeld passend bezahlt, darf eine Karte der **Angreifer** angeschaut werden, wenn das Gebäude zu einem der Kundschafter passt.

Wechselgeld kann auch bei der **Versteigerung** am Ende eingesetzt werden.

## 13. Schatzkammer

Eine Truhe aus der Schatzkammer darf nicht auf eine **Bauhütte**, ein **Feldlager** oder einen **Bazar** gestellt werden, wohl aber auf ein **magisches Gebäude**.

Schatztruhen können auch mit **Diamanten**, **Wechselgeld** und **Baumeistern** bezahlt werden.

Bei einer Überbezahlung wird kein **Wechselgeld** herausgegeben.

Der Einsatz einer **Wechselstube** ist nicht notwendig, da die Truhen in unterschiedlichen Währungen bezahlt werden können.

Der **Charakter** Abdul Karim kann nicht zum Kauf von Schatztruhen eingesetzt werden.

Eine Truhe kann zusammen mit dem Bewohner eines **Fliegenden Händlers** auf demselben Gebäude stehen.

Bei der **Versteigerung** am Spielende werden die Schatztruhen nicht versteigert.



#### 14. Baumeister

Wird ein Gebäude mit der **Gunst des Wesirs** gekauft, darf auch mit einem Baumeister bezahlt werden.

Ein Baumeister kann in seiner Eigenschaft als Geldkarte eingesetzt werden, um einen **Charakter** zu ersteigern und ein **Feldlager**, einen **Bazar**, ein **magisches Gebäude**, Schatztruhen aus der **Schatzkammer** oder eine **Sultankarte** zu bezahlen.

Beim Bezahlen mit einem Baumeister kann auch eine **Wechselstube** verwendet werden.

Bei Überbezahlung gibt es auch hier **Wechselgeld** zurück.

Ein **Dieb** kann auch eine Baumeisterkarte der passenden Farbe stehlen.

Der **Charakter** Ammar El'Schauf erlaubt zusammen mit dem Baumeister zwei zusätzliche Umbauzüge.

Bei den **Charakteren** Faruk Will'haben, Machma Klain und Yammerad werden Baumeister als normale Geldkarten angesehen.

Wird mit dem Baumeister ein Gebäude bezahlt, das zu einem Kundschafter passt, darf eine Karte der **Angreifer** angeschaut werden.

Baumeister können in ihrer Eigenschaft als Geldkarten bei der **Versteigerung** am Spielende eingesetzt werden.

#### 15. Angreifer bzw. Kundschafter

Wird ein Gebäude, das zu einem Kundschafter passt, mit der **Gunst des Wesirs**, dem **Charakter** Abdul Karim oder unter Zuhilfenahme von **Wechselstube**, **Diamanten**, **Wechselgeld** oder einem **Baumeister** bezahlt, darf der Spieler die Angreifer anschauen.

Auch wenn ein **magisches Gebäude** passend bezahlt wird, das zu einem Kundschafter passt, darf der Spieler die Angreifer anschauen.

#### 16. Bazare

Ein Bazar kann mit der **Gunst des Wesirs** gekauft werden.

Ein Bazar kann unter Zuhilfenahme von **Wechselstube**, **Diamanten**, **Wechselgeld** und **Baumeister** gekauft werden.

Bei Überbezahlung wird **Wechselgeld** nicht ausbezahlt (Bazare müssen passend bezahlt werden).

Der **Charakter** Abdul Karim kann statt eines Gebäudes auch einen Bazar kaufen.

Auf einen Bazar darf eine (hölzerne) **Mauer** gesetzt werden, ohne dass seine Wertung dadurch beeinflusst wird.

Bei der Wertung eines **Feldlagers** zählt ein Bazar mit.

Eine **Bauhütte** und ein anderer **Bazar** zählen bei der Wertung des Bazars unabhängig von ihrer Farbe nicht, wohl aber ein **magisches Gebäude**.

Weder die Bewohner des **Fliegenden Händlers** noch Schatztruhen aus der **Schatzkammer** können auf einen Bazar gesetzt werden.

Beim Kauf eines Bazars werden die Kulturplättchen der **Mauren** nicht aktiviert.

Bei der **Versteigerung** am Ende des Spiels werden übrige Bazare nicht mehr versteigert.

#### 17. Karawanserei

Wird ein Gebäude mit der **Gunst des Wesirs** oder der **Macht des Sultans** gekauft, wird der Marker auf der Karawanserei nicht versetzt.

Für den **Charakter** Yammerad zählen Karawansereikarten nicht als Handkarten.

Mit dem Geld aus der Karawanserei kann ein **Feldlager**, ein **Bazar**, ein **magisches Gebäude**, Schatztruhen aus der **Schatzkammer** oder eine **Sultankarte** bezahlt werden.

Das Geld in der Karawanserei zählt bei der **Versteigerung** am Spielende mit.

#### 18. Künste der Mauren

Ein Kulturplättchen wird nur beim Kauf eines Gebäudes aktiviert, nicht bei **Feldlagern**, **Bazaren** und **magischen Gebäuden**.

Auch wenn ein Gebäude mit der **Gunst des Wesirs** oder der **Macht des Sultans** gekauft wird, wird das Kulturplättchen aktiviert.

„Dirk“ erhält keine Kulturplättchen.

## 19. Macht des Sultans

Die **Gunst des Wesirs** ist nachrangig zur Macht des Sultans. Eine Sultankarte kann nicht mit dem **Wesirstein** gekauft werden.

Eine Sultankarte kann mit Hilfe von **Wechselstube**, **Diamanten**, **Wechselgeld** oder **Baumeister** bezahlt werden. Auch das mit dem **Charakter** Laila Wundabah nachgezogene Gebäude kann mit einer Sultankarte erworben werden. Wird ein Gebäude mit Hilfe einer Sultankarte erworben, darf keine Karte der **Angreifer** aufgedeckt werden, selbst wenn das Gebäude zu einem der Kundschafter passt.

Wird ein Gebäude mit der Macht des Sultans gekauft, wird der Marker auf der **Karawanserei** nicht versetzt, aber das Kulturplättchen der **Mauren** aktiviert.

Die Gebäude, die „Dirk“ nach der zweiten Wertung erhält, können nicht mit einer Sultankarte bezahlt werden; jedoch kann ein mit einer Sultankarte erworbenes Gebäude an „Dirk“ weitergegeben werden.

## 20. Neue Wertungskarten

Auch bei einer Wertung mit Wertungskarten werden die **Bonuskarten**, **Bauhütten** und die **magischen Gebäude** berücksichtigt.

## 21. Falkner

Falken können mit **Diamanten** und **Baumeistern** bezahlt werden.

Falken können nicht mit **Wechselgeld** bezahlt werden.

Falken können auf **Bauhütten** gesetzt werden, jedoch zählt deren Farbe nicht als passend.

## 22. Baustellen

Ein Gebäude mit Baustelle kann nicht mit dem **Stein des Wesirs** gekauft werden.

**Feldlager** und **Bazare** können nicht als Baustellen gekauft werden.

Auf eine Baustelle darf ein **Tor der Stadt** oder eine **Mauer** gesetzt werden.

Eine Baustelle kann unter Zuhilfenahme von **Wechselstube**, **Wechselgeld**, **Diamanten** und **Baumeister** gekauft oder komplettiert werden.

Bewohner des **Fliegenden Händlers** und Schatztruhen aus der **Schatzkammer** können nicht auf (unfertige) Baustellen gestellt werden.

Für die **Künste der Mauren** zählen Baustelle erst, wenn sie komplettiert sind.

Ein **Portal** kann nicht zusammen mit einer Baustelle gekauft werden.

**Magische Gebäude** und **Medina** können als Baustellen errichtet werden.

## 23. Wechselschein

Der Wechselschein kann eingesetzt werden, um ein mit der **Gunst des Wesirs** gekauftes Gebäude zu bezahlen.

Wechselgeld kann auch mit einer **Wechselstube** umgetauscht werden.

Auch bei einer Überbezahlung mit **Diamanten** gibt es einen Wechselschein.

Der Wechselschein kann eingesetzt werden, um einen **Charakter** zu ersteigern oder ein **Feldlager**, einen **Bazar**, ein **magisches Gebäude**, Schatztruhen aus der **Schatzkammer** oder eine **Sultankarte** zu bezahlen.

Der Wechselschein wird auch bei Überzahlung von einem **Charakter**, einem **Feldlager** oder einem **magischen Gebäude** herausgegeben.

Wird ein Gebäude mit Hilfe des Wechselscheins passend bezahlt, darf eine Karte der **Angreifer** angeschaut werden, wenn das Gebäude zu einem der Kundschafter passt.

Der Wechselschein kann auch bei der **Versteigerung** am Ende eingesetzt werden.

## 24. Portale

Ein Portal kann mit der **Gunst des Wesirs** gekauft werden.

Ein Portal kann unter Zuhilfenahme von **Wechselstube**, **Wechselgeld**, **Diamanten** und **Baumeister** gekauft werden.

Bei Überbezahlung wird **Wechselgeld** ausbezahlt.

Ein Portal kann nicht zusammen mit einer **Bauhütte**, einem **Feldlager** oder einem **Bazar** gekauft werden.

Ein Portal kann nicht an einem **Feldlager** liegen.

Ein Portal kann an einer **Bauhütte** oder einem **Bazar** liegen, jedoch zählen deren Farben nicht für das korrekte Anlegen.

Ein Portal kann nicht zusammen mit einer **Baustelle** gekauft werden.

## 25. Magische Gebäude

Man kann ein magisches Gebäude mit der **Gunst des Wesirs** kaufen.

Die magischen Gebäude zählen bei der Wertung der **Bauhütten** mit.

Ein magisches Gebäude kann unter Zuhilfenahme von **Wechselstube**, den **Charakteren** Abdul Karim und Abdul Knihstig, **Wechselgeld**, **Diamanten**, **Baumeister** und der **Karawanserei** gekauft werden.

Ein **Tor der Stadt** darf auch auf ein magisches Gebäude gesetzt werden.

Ein Bewohner des **Fliegenden Händlers** oder eine Schatztruhe aus der **Schatzkammer** darf auf einem magischen Gebäude stehen.

Auf einem magischen Gebäude darf eine **Mauer** gebaut werden.

Bei Überbezahlung eines magischen Gebäudes wird **Wechselgeld** ausbezahlt.

Wenn ein magisches Gebäude passend bezahlt wird, das zu einem **Kundschafter** passt, darf eine Karte der Angreifer aufgedeckt werden.

Ein magisches Gebäude zählt bei der Wertung eines **Bazars** mit.

Beim Kauf eines magischen Gebäudes werden die Kulturplättchen der **Mauren** nicht aktiviert.

Ein magisches Gebäude kann als **Baustelle** errichtet werden.

Bei der **Versteigerung am Ende** werden auch magische Gebäude versteigert.

## 26. Medina

Man kann eine Medina mit der **Gunst des Wesirs** kaufen.

Die Medina zählen bei der Wertung der **Bauhütten** nicht mit.

Eine Medina kann unter Zuhilfenahme von **Wechselstube**, den **Charakteren** Abdul Karim und Abdul Knihstig, **Wechselgeld**, **Diamanten**, **Baumeister** oder der **Karawanserei** gekauft werden.

Der **Charakter** Hakim Wahid kann nicht für Medina eingesetzt werden.

Ein **Tor der Stadt** darf auch auf eine Medina gesetzt werden.

Auf eine Medina darf eine **Mauer** gebaut werden.

Bei Überbezahlung einer Medina wird **Wechselgeld** ausbezahlt.

Eine Medina zählt nicht als zusätzliche Gebäudeart beim Kauf einer **Karawanserei**.

Beim Kauf einer Medina werden die Kulturplättchen der **Mauren** nicht aktiviert.

Medina können als **Baustelle** errichtet werden.

Bei der **Versteigerung am Ende** werden auch Medina versteigert.

## 27. Versteigerung am Spielende

Die **Gunst des Wesirs** darf unmittelbar vor der Versteigerung nicht mehr eingesetzt werden.

**Wechselstuben** und **Diamanten** können bei der Versteigerung nicht verwendet werden.

Sind unmittelbar vor der Versteigerung noch **Diebe** übrig, können diese kein Geld aus der Auslage mehr stehlen.

Neben normalen Gebäuden werden auch **Feldlager** und **magische Gebäude** versteigert.

Übriggebliebene **Bauhütten**, **Bazare** und Truhen aus der **Schatzkammer** werden nicht mehr versteigert.

Zur Bezahlung können **Wechselgeld**, **Baumeister** und **Karawanserei** eingesetzt werden.

Wird bei der Versteigerung noch ein passendes Gebäude gekauft, darf ein Bewohner des **Fliegenden Händlers** darauf abgesetzt werden.

Nach der Versteigerung am Spielende darf der **Charakter** Ammar El'Schauf nicht mehr eingesetzt werden.

Beim Anbauen eines ersteigerten Gebäudes darf das **Tor der Stadt** noch verwendet werden.

Das Urheberrecht für das Spiel Der Palast von Alhambra und den Erweiterungen liegt bei den Autoren Dirk Henn und Wolfgang Panning und beim Verlag Queen Games, Troisdorf.

Diese Zusammenstellung © Jens Bernsdorf, [www.spielefreun.de](http://www.spielefreun.de), Stand: 10. April 2017