



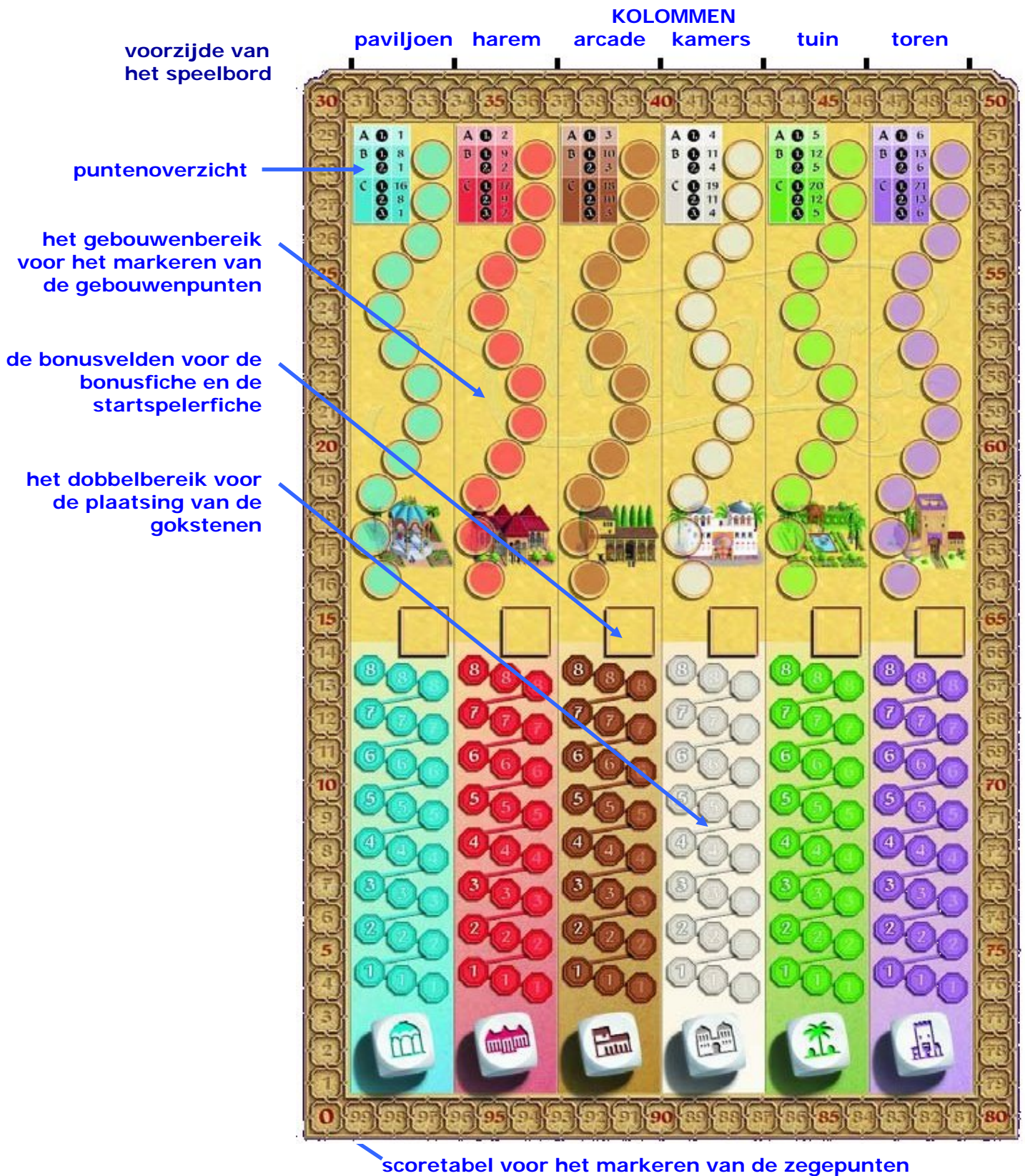
Alhambra - Das Würfelspiel
Queen Games, 2006
Dirk HENN
2 - 6 spelers vanaf 8 jaar
± 90 minuten



Dit spel biedt **2 spelmogelijkheden**: het **basisdobbelspel** en de **Alcazaba-variant**. Het basisdobbelspel is een zelfstandig spel in de Alhambra-familie en bevat gelijkaardig spelmateriaal. De spelregels vindt men in deze handleiding van pagina 1 tot en met pagina 8. Als men het spel van het jaar 2003, 'Der Palast von Alhambra' al bezit, opent zich een extra spelmogelijkheid. Bij het gebruik van de gebouwenkaartjes kan men de Alcazaba-variant spelen die een volledig anders, eerder tactisch spelgevoel bezorgt. De noodzakelijke spelregelaanpassingen hiervoor vindt men in de handleiding vanaf pagina 9 tot en met pagina 14. De specifieke spelregels voor 2 personen vindt men vanaf pagina 14.

Spelmateriaal voor het BASISDOBBELSPEL

➔ 1 speelbord
(de voorzijde wordt gebruikt bij het basisdobbelspel)



⇒ 8 witte en 1 zwarte dobbelsteen



⇒ 26 bonusfiches



⇒ 1 achthoekige Kaliefenstein
(het teken van de actuele startspeler)



⇒ 1 startspelerfiche



⇒ 30 achthoekige gokstenen
(geven het dobbelresultaat weer)



⇒ 36 gebouwenstenen
(geven aan hoeveel gebouwen iedereen bezit)



⇒ 6 telstenen
(voor het markeren van de zegepunten)



⇒ 1 dobbelsteenbeker uit leder

⇒ 1 handleiding

(voor het basisdobbelspel van pagina 1 tot en met pagina 8, voor de spelregels van de Alcazaba-variant en de spelregels voor 2 personen voor de beide spelmogelijkheden vanaf pagina 9)

Doel van het spel

Iedere speler probeert, door goede dobbelresultaten te behalen, meerderheden te verwerven bij de 6 gebouwensoorten om op die manier zegepunten te ontvangen.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt met de **voorzijde naar boven** in het midden van de tafel gelegd.

Iedere speler ontvangt, afhankelijk van het aantal spelers, bij

⇒ 6 en 5 spelers **3 gokstenen**

⇒ 4 spelers **4 gokstenen**

⇒ 3 en 2 spelers **5 gokstenen**

en ook **6 gebouwenstenen** (voor elke gebouwenkolom één) en **1 telsteen** in de kleur van zijn keuze.

De gebouwensteen legt iedere speler voor zich klaar, de telsteen legt men op het veld '0' van de scoretabel.

De **8 witte dobbelstenen** worden met de beker klaargezet, de **zwarte dobbelsteen** komt later in het spel.

De kleine **startspelerfiche** wordt klaargelegd.

Van de **bonusfiches** worden de zes fiches met een donkere rugzijde uitgesorteerd, grondig gemixt en als verdeckte stapel voor de laatste ronde naast het speelbord gelegd.

De resterende fiches worden verdeckt zeer grondig gemixt. Met deze fiches worden 4 verdeckte stapels gevormd met telkens 5 bonusfiches.

Vóór het spelbegin wordt **geloot** wie de eerste startspeler wordt. Hij ontvangt de **Kaliefenstein**.

Spelverloop

Er worden 5 rondes gespeeld. In elke ronde heeft iedere speler net zoveel speelbeurten als hij gokstenen bezit. Als alle spelers hun speelbeurt hebben beëindigd, worden de best geplaatste gokstenen **met gebouwpunten beloond**.

Na de eerste, de derde en de vijfde ronde komt het tot de waarderingen A, B en C en zo tot de verdeling van de zegepunten.

Het plaatsen van de bonusfiches

Aan het begin van iedere ronde worden de bonusvelden met de desbetreffende fiches belegd.

Eerst wordt met een dobbelsteen bepaald in welke gebouwenkolom de startspelerfiche wordt geplaatst.

Daarna worden de 5 bonusfiches van een stapel van links naar rechts over de resterende bonusvelden verdeeld.

Voorbeeld

Voor iedere ronde worden de bonusvelden gevuld. Er wordt begonnen met de startspelerfiche en daarna de 5 andere fiches.

5 gokstenen
(bij het spel met 2 en 3 spelers)



1 telsteen



6 gebouwenstenen
(voor iedere soort één)



startspelerfiche



De stapels met de bonusfiches geven een overzicht van welke ronde er wordt gespeeld omdat er iedere ronde één stapel wordt verdeeld.



In de vijfde en daarmee ook de **laatste ronde** wordt **geen startspelerfiche** meer ingezet. In plaats daarvan worden de 6 fiches met de donkere rugzijde van links naar rechts over de bonusvelden verdeeld.



In de laatste ronde worden de bonusfiches met de donkere rugzijde gebruikt.

Het doorvoeren van een speelbeurt

De speler met de Kaliefensteen begint, de andere spelers volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, **moet één** van zijn gokstenen plaatsen. Daartoe mag hij **tot maximaal driemaal** dobbelen. Bij de eerste worp gebruikt hij alle 8 witte dobbelstenen.

Voor elke volgende worp mag hij een **aantal** dobbelstenen **naar keuze opzij leggen** en met de resterende dobbelstenen verder dobbelen.

De speler mag ook een willekeurig aantal dobbelstenen, die hij opzij had gelegd, mee gebruiken om opnieuw te dobbelen. Daarbij speelt het geen rol welk symbool de dobbelsteen toont.

Aan het einde van zijn speelbeurt moet de speler kiezen voor één gebouwensoort waarvan hij de symbolen mag waarderen. Het **aantal gedobbelde symbolen** moet hij markeren met zijn goksteen in het **dobbelbereik** van het speelbord.

Voorbeeld

Carl dobbelt en legt van de **eerste worp** 3 harems opzij.

De **tweede worp** (met 5 dobbelstenen) levert nog 2 harems op die hij eveneens opzij legt.

In de **derde worp** (met nog 3 dobbelstenen) dobbelt hij jammer genoeg **geen** nieuwe harems meer. Het eindresultaat luidt dan ook: 5 harems in 3 dobbelbeurten.



OPMERKING

Het kan soms zinvol zijn om niet alle drie dobbelpogingen te gebruiken. Bij een gelijke stand is het resultaat van de speler die minder dobbelbeurten nodig had beter.

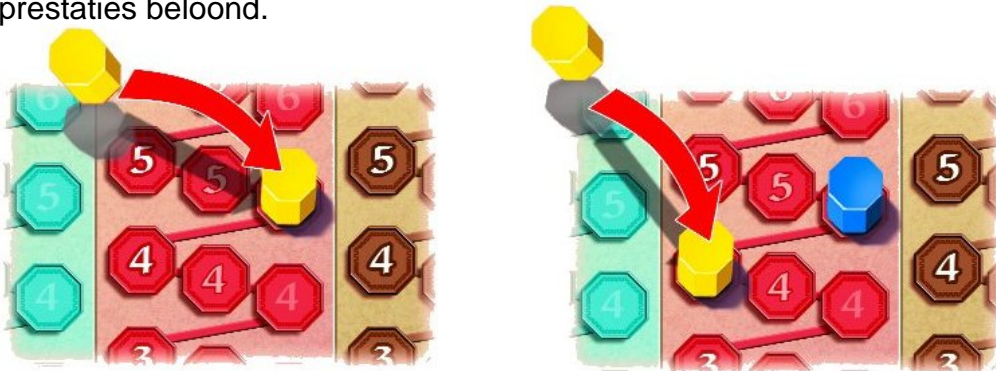
Het aantal gedobbelde symbolen wordt met zijn goksteen, in het dobbelbereik van het speelbord, op de volgende manier gemarkeerd:

- in de desbetreffende **gebouwenkolom**,
- op de **desbetreffende lijn** (1 tot 8) die het aantal symbolen weergeeft,
- op het **linkerveld** van de lijn als het gaat om **1 dobbelworp**,
op het **middelveld** van de lijn als het gaat om **2 dobbelworpen**,
op het **rechterveld** van de lijn als het gaat om **3 dobbelworpen**.

Op **ieder veld** in het dobbelbereik mag **slechts 1 goksteen** staan. Als een goksteen op een bezet veld zou landen, wordt hij in plaats daarvan daarachter op het eerstvolgende vrije veld gelegd.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als alle gokstenen van alle spelers zijn geplaatst, is de ronde beëindigd en worden de prestaties beloond.



Voorbeeld

De prestatie '5 harems in 3 worpen' wordt gemarkeerd. Als er daar al een goksteen zou staan (om het even of het een eigen of een vreemde goksteen is), moet de goksteen worden geplaatst op het eerstvolgende vrije veld daarachter.

OPMERKING

Een speler mag in ieder geval meerdere gokstenen in één gebouwenkolom plaatsen.

De resultaten van een ronde

Eén voor één, te beginnen met de kolom van de paviljoens, wordt nagekeken welke speler in welke categorie het beste resultaat heeft behaald. Daarbij is altijd die speler beter wiens goksteen op een hoger liggend veld is geplaatst.

De speler met het beste resultaat in een categorie mag zich **één** van de beide volgende premies uitzoeken:

- **2 gebouwenpunten** van de desbetreffende categorie;
- 1 gebouwenpunt en de bonusfiche van deze kolom.

Gebouwenpunten worden **onmiddellijk** gemarkeerd. Pas daarna ontvangt de speler met het tweede beste resultaat in deze categorie de andere premie.

Gebouwenpunten worden aangeduid op de ronde velden van de desbetreffende gebouwenkolom. Voor het eerste punt wordt een gebouwensteen op het onderste veld geplaatst. Voor elk volgend punt wordt de steen één veld naar boven gezet.

Voorbeeld

Blauw heeft het beste resultaat en kiest voor de premie van de 2 gebouwenpunten. Zijn gebouwensteen wordt op het tweede ronde veld van de desbetreffende categorie geplaatst.

Oranje ontvangt de andere premie: 1 gebouwenpunt en 1 bonusfiche.



OPMERKING

Het beste en het tweede beste resultaat kan ook door dezelfde speler worden behaald.
In dit geval ontvangt deze speler de beide premies.

OPMERKING

Als er maar één goksteen in de gebouwenkolom staat, vervalt de tweede premie. Als er geen enkele goksteen in de gebouwenkolom staat, vervallen alle premies in deze kolom in deze ronde.

Als een gebouwensteen in de loop van het spel op een veld landt dat al is bezet, wordt de gebouwensteen er gewoon **bovenop** gezet.

OPMERKING

Zo kan het gebeuren dat er torens van gebouwenstenen ontstaan. Als er later in het spel een steen uit zo een toren moet worden verplaatst, moet men er zeer goed op letten dat de volgorde van de gebouwenstenen in die toren niet wordt gewijzigd.

De speler die een bonusfiche ontvangt, legt die fiche open voor zich neer.

Het hiernavolgende overzicht toont, hoe de bonusfiches kunnen worden ingezet.

Overzicht bonusfiches en startspelerfiche



16x

Deze fiches tellen bij **elke** waardering de afgedrukte waarde aan **zegepunten**. Men behoudt deze fiches tot en met het einde van het spel.



2x

Men mag bij de ontvangst van een gebouwenpunt dit gebouwenpunt tegen 1 gebouwenpunt van een andere soort **omruilen** (dit geldt niet voor het gebouwenpunt dan men zonet samen met deze bonusfiche heeft ontvangen). De fiche wordt daarna afgegeven.



2x

Bij het plaatsen van een goksteen in het dobbelbereik van het speelbord, mag men een goksteen van een tegenstander die zich op dezelfde positie bevindt, **verdringen** naar het eerstvolgende veld daarachter. Als dit veld ook bezet zou zijn, worden alle betreffende stenen één veld naar achter geschoven. De volgorde van de stenen blijft behouden. De fiche wordt daarna afgegeven.



3x

Men mag een dobbelworp **annuleren**. Dit betekent dat men de dobbelworp als ongeldig mag verklaren. Daarna mag men beslissen of men de annuleerde worp wil herhalen of een goksteen wil plaatsen. De fiche wordt daarna afgegeven.



3x

Na de eerste worp van een speelbeurt mag men met de zwarte dobbelsteen een bepaald symbool tonen. Dit symbool wordt bij het dobbelresultaat opgeteld. Men mag per speelbeurt maar 1 zo een bonusfiche inzetten. De fiche wordt daarna afgegeven. Met de **zwarte dobbelsteen** wordt zelf **niet gedobbeld**.



1x

De speler die deze bonusfiche ontvangt, bepaalt **onmiddellijk** de volgende startspeler (deze speler ontvangt de Kaliefenstein). Als deze fiche in een ronde **niet** wordt uitgedeeld, blijft de **huidige** startspeler ook de startspeler voor de volgende ronde.

Na het verdelen van de premies **nemen alle spelers hun gokstenen terug**. De niet verdeelde bonusfiches worden uit het spel verwijderd. De startspelerfiche wordt opnieuw klaargelegd. Zodra de **eerste**, de **derde** of de **vijfde** ronde is beëindigd, volgt er een **waardering** van de gebouwenpunten. Daarna begint de volgende ronde.

Waardering van de gebouwenpunten

Bij waardering **A** worden in **elke gebouwensoort zegepunten** verdeeld. De speler die de **meeste gebouwenpunten** van één soort heeft, ontvangt de punten die op het puntenoverzicht van deze soort voor de eerste plaats zijn aangeduid.

Bij waardering **B** (aan het einde van de derde ronde) ontvangen de eerste en de tweede plaats zegepunten, bij waardering **C** (aan het einde van de vijfde ronde) ontvangen naast de eerste en de tweede ook de derde plaats zegepunten.

Bij alle drie waarderingen worden de **zegepunten** van de **bonusfiches** toegevoegd aan het resultaat.

Als er gebouwenstenen van meerdere spelers op hetzelfde veld staan, geldt de regel dat de steen die **het verst naar onder** ligt ook de **beste steen** is en de eigenaar van deze steen ontvangt de zegepunten.

Werd zonet waardering A of B doorgevoerd, begint daarna de volgende ronde.

Voorbeeld

De tweede waardering wordt doorgevoerd. Blauw bezit de meeste gebouwenpunten (5) in de kolom van de paviljoens en hij ontvangt hiervoor 8 zegepunten. Oranje en Groen hebben in deze kolom elk 3 gebouwenpunten. De oranje steen ligt onder de groene en vandaar ontvangt Oranje het zegepunt voor de tweede plaats.

puntentabel
voor de
paviljoens

A	1	1
B	1	8
	2	1
C	1	16
	2	8
	3	1



OPMERKING

*Er bestaat dus altijd een **duidelijke volgorde** in het resultaat zodat er nooit punten moeten worden gedeeld.*

Einde van het spel

Het spel eindigt na de derde waardering.

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

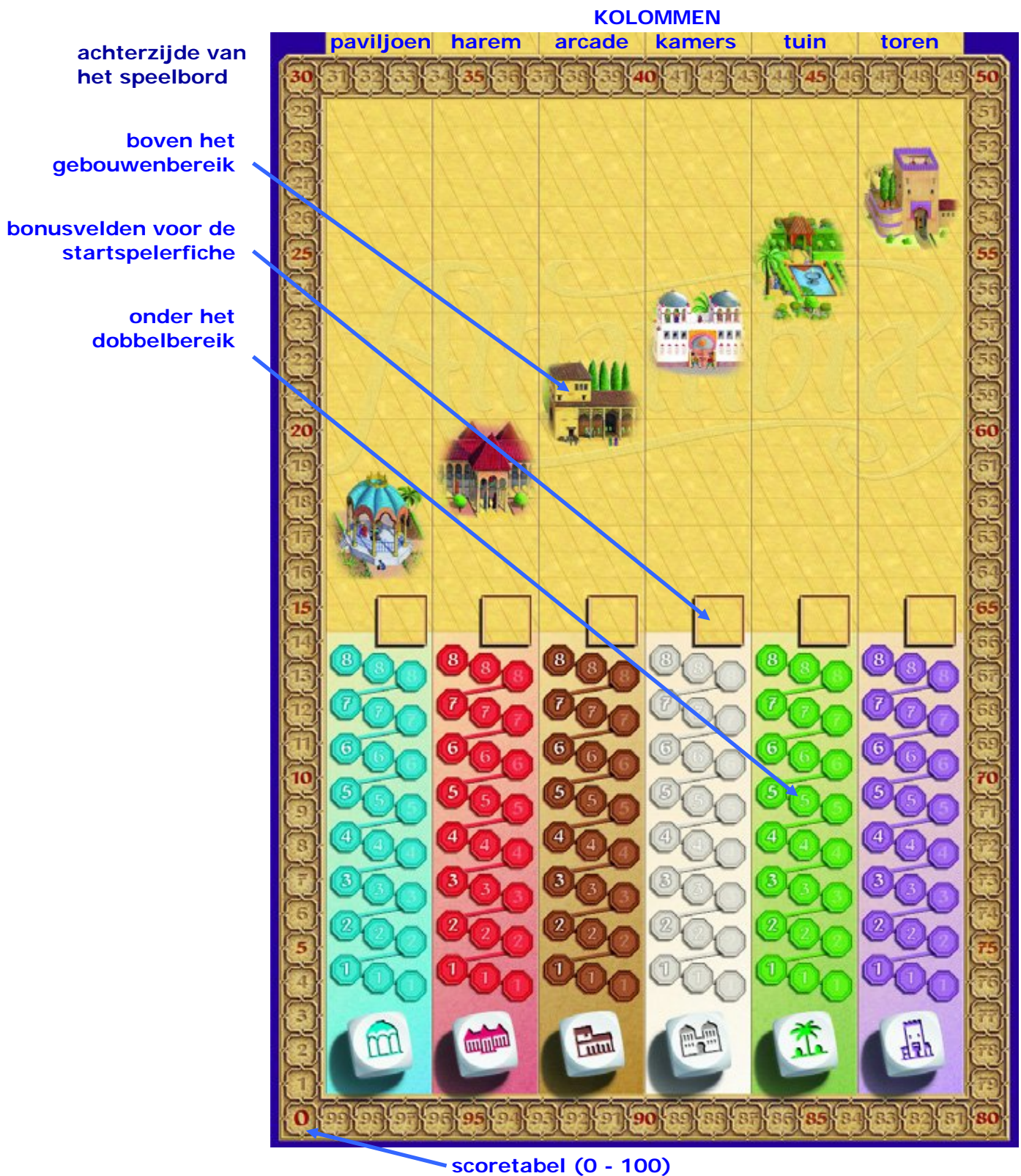


Spelmateriaal voor de ALCAZABA-variant

Bij deze variant wordt verondersteld dat de spelers de spelregels van het 'Basisdobbelspel' en de spelregels van 'Der Palast von Alhambra' kennen.

➡ 1 speelbord

(bij de ALCAZABA-variant wordt de achterzijde gebruikt)



⇒ 8 witte dobbelstenen



⇒ 1 achthoekige Kaliefenstein
(het teken van de actuele startspeler)



⇒ 1 startspelerfiche



⇒ 30 achthoekige gokstenen
(geven het dobbelresultaat weer)



⇒ 6 telstenen
(voor het markeren van de zegepunten)



⇒ 1 extra torenkaartje
(Het aantal torens verhoogt met dit kaartje tot 12 !)



OPMERKING

Het nieuwe torenkaartje kan uiteraard ook worden gebruikt in het spel 'Der Palast von Alhambra'. Ofwel wordt het gebruikt als extra kaartje ofwel wordt het geruild met een ander kaartje. Daarom is er ook op dit kaartje een prijs afgedrukt.

⇒ 1 dobbelsteenbeker uit leder

EXTRA SPELMATERIAAL
(uit het basisspel: 'Der Palast von Alhambra')

⇒ alle 54 gebouwenkaartjes

⇒ 1 stoffen buidel

⇒ 1 startkaartje (Leeuwenbron) per speler

⇒ 1 reserveveld per speler

Doel van het spel

In de Alcazaba-variant bouwt iedere speler aan zijn Alhambra, net zoals in het basisspel. Maar nu worden de gebouwenkaartjes niet gekocht maar wel gedobbeld.

De speler die op het juiste moment, telkens wanneer een waardering plaatsvindt, de meeste gebouwenkaartjes van een bepaalde soort in zijn Alhambra heeft ingebouwd, ontvangt punten afhankelijk van het soort gebouw. Bovendien ontvangt iedere speler punten voor het langste stuk van zijn buitenmuur.

Bij iedere volgende waardering worden steeds meer zegepunten verdeeld. Winnaar is de speler die op het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt met de **achterzijde naar boven** in het midden van de tafel gelegd.

Iedere speler ontvangt, afhankelijk van het aantal spelers, bij

⇒ 6 en 5 spelers **3 gokstenen**

⇒ 4 spelers **4 gokstenen**

⇒ 3 en 2 spelers **5 gokstenen**

en **1 telsteen** in de kleur van zijn keuze en **1 startkaartje** (met de leeuwenbronnen) en **1 reserveveld**. De telsteen legt men op het veld '0' van de scoretabel.

De **8 witte dobbelstenen** worden met de beker klaargezet.

De kleine **startspelerfiche** wordt klaargelegd.

Vóór het spelbegin wordt **geloot** wie de eerste startspeler wordt. Hij ontvangt de **Kaliefenstein**.

De **gebouwenkaartjes** uit het basisspel worden gescheiden per soort en verdekt zeer grondig gemixt. Van elk van de zes soorten wordt er verdekt 1 gebouwenkaartje getrokken en met deze 6 kaartjes wordt een verdekte stapel gevormd. Op deze manier worden er 5 stapels gevormd. De resterende gebouwenkaartjes en het **nieuwe torenkaartje** worden gemixt en in de buidel gestopt.



Spelverloop

Er worden precies 5 rondes gespeeld. In elke ronde heeft iedere speler net zoveel speelbeurten als hij gokstenen bezit.

Als alle spelers hun speelbeurt hebben beëindigd, worden de best geplaatste gokstenen **met gebouwenkaartjes beloond**, die de spelers meteen in hun Alhambra inbouwen.

Na de eerste, de derde en de vijfde ronde komt het tot de drie waarderingen zoals wordt aangegeven op de tabel op het reserveveld en tot de verdeling van de zegepunten.

Gebouwenkaartjes en startspelerfiche plaatsen

Vooreerst worden de **gebouwenkaartjes van één stapel** open en goed zichtbaar voor iedereen op de passende kolommen van het speelbord gelegd.

Aanvullend worden in iedere ronde **vijf gebouwenkaartjes** uit de **buidel** getrokken en eveneens goed zichtbaar over de desbetreffende kolommen verdeeld.

Daarna wordt gedobbeld op welk bonusveld de **startspelerfiche** wordt geplaatst. In de vijfde (de laatste) ronde wordt geen startspelerfiche meer ingezet.

OPMERKING

Zo is het zeer waarschijnlijk dat er in iedere ronde een verschillende mix aan gebouwenkaartjes te verdienen is.

OPMERKING

De vijf andere bonusvelden blijven leeg.



Voorbeeld

De startspelerfiche wordt in de gedobbelde kolom geplaatst (Arcade) geplaatst.

Er worden 11 gebouwenkaartjes (6 van de stapel en 5 uit de buidel) over de desbetreffende kolommen verdeeld.

Het doorvoeren van een speelbeurt

De speler met de Kaliefenstein begint, de andere spelers volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, **moet één** van zijn gokstenen plaatsen. Daartoe mag hij **tot maximaal driemaal** dobbelen. Bij de eerste worp gebruikt hij alle 8 witte dobbelstenen. Het plaatsen van de gokstenen verloopt identiek aan de werkwijze van het **basisdobbelspel**.

Ombouwactie

Als een speler na zijn **eerste** of zijn **tweede** dobbelworp **verzaakt** om zijn **goksteen** in het **dobbelbereik** te plaatsen, mag hij **precies één ombouwactie** (en dit volgens de bekende en specifieke ombouwregels van het basisspel) uitvoeren. De goksteen wordt in dit geval niet op het speelbord maar wel op het reserveveld geplaatst.

OPMERKING

De speler die beslist om nog een derde dobbelworp uit te voeren, kan deze speelbeurt niet meer gebruiken om een ombouwactie uit te voeren.

De resultaten van een ronde

Eén voor één, te beginnen met de kolom van de paviljoens, wordt nagekeken welke speler in welke categorie het beste resultaat heeft behaald. Daarbij is altijd die speler beter wiens goksteen op een hoger liggend veld is geplaatst.

De speler met het beste resultaat mag zich als **beloning** een gebouwenkaartje naar keuze uit de desbetreffende kolom nemen en moet dit kaartje dan ook **onmiddellijk** in zijn eigen Alhambra inbouwen of het kaartje in zijn reserveveld leggen (hier gelden uiteraard ook weer de bekende bouwregels van Alhambra).

OPMERKING

De speler mag dus niet wachten tot hij een nieuw gebouw ontvangt !

Als de **startspelerfiche** in de desbetreffende gebouwenkolom ligt, mag de speler **in plaats van** een gebouwenkaartje te nemen ook deze fiche nemen. Hij bepaalt dan meteen de startspeler van de volgende ronde.

Daarna neemt de speler zijn gewaardeerde goksteen terug.

Als er in deze gebouwenkolom nog iets te rapen valt (een gebouw of de startspelerfiche) dan mag de speler die nu het beste resultaat heeft het kaartje of de fiche nemen. Uiteraard is het mogelijk dat dit dezelfde speler is.

Dit gaat zolang door tot er, in de desbetreffende kolom, niets meer te rapen valt.

Na de verdeling van de beloningen worden alle gokstenen, die zich nog op het speelbord bevinden, verwijderd en aan de spelers teruggegeven.

Als er toch meerdere gebouwenkaartjes in een kolom liggen dan gokstenen, dan worden de niet verdeelde gebouwenkaartjes uit het spel genomen en open opzij gelegd.

Zodra de **eerste**, de **derde** of de **vijfde** ronde is beëindigd, volgt er een **waardering**. Daarna begint de volgende ronde.

Voorbeeld

Blauw heeft het beste resultaat behaald in de gebouwenkolom van de tuin en hij mag dus als beloning één van de tuinkaartjes nemen. Hij moet dit gebouw onmiddellijk in zijn Alhambra inbouwen.

Geel ontvangt als premie het resterende kaartje en bouwt dit kaartje ook meteen in zijn Alhambra. Rood blijft in dit geval met lege handen achter.

OPMERKING

Als de startspelerfiche in een ronde niet wordt uitgedeeld, blijft de huidige startspeler ook de startspeler voor de volgende ronde.

De plaats van de startspelerfiche wordt aan het begin van de nieuwe ronde opnieuw gedobbeld.



Puntenwaardering

De verdeling van de zegepunten is identiek als in het originele spel Alhambra (met een puntendeling bij een gelijk aantal gebouwen en ook met de punten voor de buitenmuur!).



Drei Wertungen:		1	2	3	
		1	1 2	1 2 3	Platz
7x	Pavillon	1	8 1	16 8 1	
7x	Serail	2	9 2	17 9 2	
9x	Arkaden	3	10 3	18 10 3	
9x	Gemächer	4	11 4	19 11 4	
11x	Garten	5	12 5	20 12 5	
11x	Turm	6	13 6	21 13 6	

Einde van het spel

Het spel eindigt na de derde waardering.
De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

De specifieke spelregels voor 2 personen

In het spel voor 2 spelers speelt, zoals ook in het basisspel 'Der Palast von Alhambra', een derde denkbeeldige speler mee, die we ook nu Dirk zullen noemen.

BASISDOBBELSPEL

Dirk ontvangt 5 gokstenen, 6 gebouwenstenen en één telsteen in zijn kleur.

De plaatsing van Dirk's gokstenen vóór iedere ronde

De gokstenen van Dirk worden aan het begin van iedere ronde in het dobbelbereik geplaatst. De kolom voor de eerste goksteen van Dirk wordt gedubbeld, de andere kolommen volgen de regels van de hiernavolgende tabel:

- ⇒ De eerste goksteen op het **rechterveld van de 2de lijn** van de gedubbelde kolom.
- ⇒ De tweede goksteen op het **rechterveld van de 3de lijn** van de kolom rechts daarnaast.
- ⇒ De derde goksteen op het **rechterveld van de 4de lijn** van de kolom rechts daarnaast.
- ⇒ De vierde goksteen op het **rechterveld van de 5de lijn** van de kolom rechts daarnaast.
- ⇒ De vijfde goksteen op het **rechterveld van de 6de lijn** van de kolom rechts daarnaast.

Van zodra ergens een goksteen op de kolom van de torens wordt geplaatst, wordt de volgende goksteen bij de paviljoens geplaatst.

OPMERKING

Aangezien Dirk, net zoals de andere spelers, slechts beschikt over 5 gokstenen, blijft er één kolom over waarin geen goksteen van hem wordt geplaatst.

Resultaten van een ronde

Bij de vaststelling van de resultaten van een ronde ontvangt ook Dirk gebouwenpunten.

Als hij het **beste resultaat** heeft, neemt hij altijd **twee gebouwenpunten** als premie.

Als Dirk de **startspelerfiche** ontvangt, kiest hij als startspeler die speler die het de voorbije ronde **niet was**. Als Dirk een **bonusfiche** ontvangt, behoudt hij alleen de getalfiches, de andere fiches verdwijnen **uit het spel**.

Waardering

Bij een waardering ontvangt Dirk zegepunten voor gebouwenpunten en bonusfiches, net zoals de andere spelers.

ALCAZABA-VARIANT

Dirk ontvangt **5 gokstenen** en **één telsteen** in zijn kleur.

De plaatsing van Dirk's gokstenen vóór iedere ronde

Nadat aan het begin van een ronde alle gebouwenkaartjes van een stapel zijn verdeeld, worden (zoals op pagina 12 is beschreven) nog vijf andere gebouwenkaartjes uit de buidel getrokken en in de desbetreffende kolom gelegd. In precies deze volgorde worden ook Dirk's gokstenen in de desbetreffende kolommen geplaatst.

- ⇒ In de kolom van het eerst getrokken gebouwenkaartje wordt een goksteen geplaatst op het **rechterveld van de 2de lijn**.
- ⇒ Bij het tweede getrokken gebouwenkaartje op het **rechterveld van de 3de lijn**.
- ⇒ Bij het derde getrokken gebouwenkaartje op het **rechterveld van de 4de lijn**.
- ⇒ Bij het vierde getrokken gebouwenkaartje op het **rechterveld van de 5de lijn**.
- ⇒ Bij het vijfde getrokken gebouwenkaartje op het **rechterveld van de 6de lijn**.

OPMERKING

Het is mogelijk dat meerdere gokstenen van Dirk in dezelfde kolom worden geplaatst.

Resultaten van een ronde

Als Dirk een gebouwenkaartje ontvangt, kiest hij telkens voor het kaartje dat het meest onderaan ligt. Dit kaartje wordt goed zichtbaar opzij gelegd. Ook bij de Alcazaba-variant mogen de beide spelers gebouwenkaartjes aan Dirk schenken.

Waardering

Dirk ontvangt enkel de zegepunten voor een meerderheid bij de gebouwen.

Speciale gevallen

- ↪ Een dubbelresultaat met 9 dezelfde symbolen telt zoals een resultaat met 8 dezelfde symbolen van de eerste worp (alleen bereikbaar met een bonusfiche).
- ↪ Als een goksteen achter het laatste veld in het dobbelbereik van het speelbord wordt gezet (omdat hij wordt verdrongen of omdat de eerste lijn volledig is bezet), is deze steen voor de rest van de ronde uit het spel. Voor deze goksteen kan men ook geen premie ontvangen, zelfs niet al was hij in de tweede beste positie.
- ↪ Als een speler meer als 12 gebouwenpunten behaalt, blijft zijn gebouwensteen op het laatste veld van het gebouwenbereik staan. De overtollige gebouwenpunten vervallen.



30 november 2006

Alhambra

DAS WÜRFELSPIEL

Als zelfstandig spel biedt 'Alhambra das Würfelspiel' totaal nieuw spelplezier in de uitstekende reeks van de Alhambra-spelfamilie.

De speciale dobbelstenen 'toveren' met eenvoudige spelregels een sprookjesachtige sfeer rond de speeltafel !

Acht gebouwendobbelstenen en drie pogingen heeft elke speler ter beschikking om zijn Alhambra te doen verrijzen. Maar natuurlijk wil elke medespeler dat ook en alleen die speler die er in lukt om de meeste gebouwen te dobbelen zal winnen.

De clou daarbij is dat men elke ronde moet beslissen: wil ik mijn medespelers uitdagen of stop ik op het juiste moment en riskeer geen nieuwe worp.



Alhambra

DAS WÜRFELSPIEL

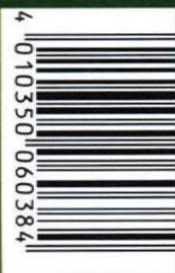
alleen en met



speelbaar

Zo biedt Alhambra das Würfelspiel de unieke mogelijkheid om dit ook met het succesvolle basisspel te combineren ! Dit betekent extra plezier met nieuwe tactiek !

Bij deze spelcombinatie komt het er op aan de dobbelstenen verstandig in te zetten en de verkregen gebouwen optimaal in te bouwen om aan het einde het meest succesvol te zijn als bouwmeester.





 2-6

 8+

 60 min

 Nicht für Kinder unter 3 Jahre geeignet: enthält verschluckbare Kleinteile

 Art.Nr.: 6038

Autor:
 Dirk Henn

 Grafik:
 Jo Hartwig

Realisation:
 Bernd Dietrich

INHOUD

72 houten spelfiguren, 1 dobbelbeker, 8 witte en 1 zwarte speciale dobbelsteen, 29 speelfiches uit stevig karton, 1 dubbelzijdig speelbord en 1 handleiding.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
 ©2006 Queen Games, D-53842 Troisdorf,
 Germany.

