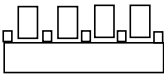
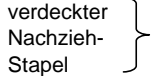


## Alhambra The Card Game - KSR


- Vorbereitungen:
- Der Bauhof wird in die Tischmitte gelegt.
  - Mischt die 54 Bildkarten und legt die obersten 4 Karten offen von links nach rechts oben in die Aussparungen des Bauhofes. 
  - Die 2 Wertungs-Karten legt zunächst beiseite.
  - Mischt die Geldkarten und legt diese als verdeckten Stapel bereit.
    - ... Für jeden Spieler wird davon nun solange immer 1 Geldkarte aufgedeckt, bis der Gesamtwert 20 oder mehr beträgt.
    - ... Nach Verteilung aller Startgelder werden die Karten auf die Hand genommen.
    - ... Wer die wenigsten Karten bekam, wird Startspieler.
    - Patt: Der Beteiligte mit weniger Kartenwert beginnt. Ansonsten: Losen.
  - Die 4 obersten Karten vom Geldkarten-Stapel werden offen in Reihe gelegt.
  - Übrige Geldkarten in 5 etwa gleichgroße Stapel aufteilen und in den 2. Stapel die Wertungs-Karte "A" einmischen, in 4. Stapel die Wertungs-Karte "B" einmischen. Die 5 Stapel aufeinander legen, d.h., den 5. Stapel unten bis zum 1. Stapel oben.
- verdeckter Nachzieh-Stapel } 

### Der Spieler am Zug MUSS sich für genau 1 von 2 möglichen Aktion entscheiden:

#### Geld nehmen:

- Nimm 1 beliebige Geldkarte aus der Auslage ODER mehrere, wenn deren Summe  $\leq 5$  ist. Die Karten dürfen in beliebigen Währungen sein.

#### Bildkarte kaufen:

- Nimm 1 ausliegende Bildkarte UND zahle mind. den aufgedruckten Preis in der Währung, die der Bauhof unterhalb der Karte anzeigt. Es gibt kein Wechselgeld zurück. Gezahltes Geld bildet einen Ablagestapel.
- Kannst Du PASSEND zahlen, bist Du **erneut am Zug** und hast wieder die Auswahl aus 2 Aktionen. Bei UNPASSENDER Zahlung endet Dein Zug.
- Erworbene Bild-Karten legst Du offen vor Dir ab, nach Gebäudeart überlappend sortiert. 

#### Ende Deines Zuges:

- Die Bildkarten werden von links nach rechts und die Geldkarten auf 4 Stück ergänzt. Ist der Stapel mit den Geldkarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt = neuer Stapel.

### 2 Zwischen-Wertungen:

- Wird die Wertungs-Karte "A" oder "B" gezogen, wird sofort gewertet. Die Wertungs-Karte legt man vor den Spieler, der nach der Wertung an der Reihe ist.
- Für jede Kategorie der Bildkarten vor den Spielern werden Punkte notiert. Wer die meisten bzw. zweitmeisten bzw. drittmeisten Karten je Kategorie besitzt, kassiert Punkte. Patt: Punkte der entsprechenden Plätze addieren und abgerundet an die Beteiligten verteilen.
  - Beispiel: 2 Spieler haben gleichviele Karten und teilen sich daher die Punkte von Platz 1 und 2.
- Nach der Wertung wird die Wertungs-Karte durch eine Geldkarte ersetzt.

### Spielende und 3. Wertung:

- Können nach dem Zug eines Spielers die Bildkarten nicht mehr komplett auf 4 aufgefüllt werden, endet das Spiel. Die Bildkarten werden noch soweit wie möglich aufgefüllt.
- Diese restlichen ausliegenden Bildkarten werden der Reihe nach an die Spieler verteilt, die in der jeweiligen Währung das meiste Geld auf der Hand haben. Patt: Keiner erhält die Bildkarte.
- Die Wertung "C" wird durchgeführt.

Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.02.16  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)