

Ein Spiel von Dirk Henn für 2-6 Personen

Wir befinden uns im mittelalterlichen Granada. Die Alhambra ist errichtet und zahlreiche Baumeister aus aller Herren Länder strömen nun in die stetig wachsende Stadt am Fuße der Sierra Nevada. Stellen Sie die besten Baumeister in ihre



Dienste und sorgen Sie dafür, dass die Stadt schneller wächst! Bauen Sie Schulen und Badehäuser, errichten Sie Wohnviertel, Märkte und viele andere wichtige Gebäude. Schaffen Sie es, die größte Stadt zu erbauen?

Spielmaterial

- 6 Startplättchen – mit dem Bild der Alhambra. Es gibt für jeden Spieler eines in seiner Spielerfarbe. Ausgehend von ihnen errichtet jeder Spieler die Stadt Granada.

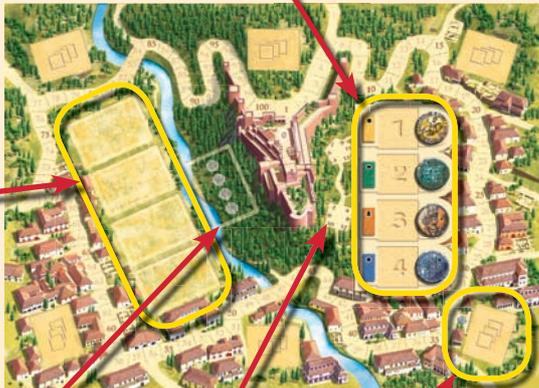


- 6 Zählsteine – zum Markieren der Siegpunkte auf der Siegpunkteskala des Spielplans.

- 1 schwarzer Markierungsstein – mit ihm wird auf dem Spielplan angegeben, welche Seite der Gebäudeplättchen beim nächsten Auffüllen nach oben zeigen muss (die Seite mit einem geraden oder die mit einem ungeraden Preis).

- 1 Spielplan – Er bietet Ablagemöglichkeiten für:
 - Geldkarten
 - Gebäudeplättchen
 - Gebäudeplättchen in der Reserve

Der Bauhof – er zeigt vier Felder für je ein Gebäudeplättchen. Jedes Feld gehört zu einer anderen Währung.



4 Ablageplätze für die Geldkarten

Feld für den verdeckten Stapel mit Geldkarten

Felder für den schwarzen Markierungsstein

Ablageplatz für Gebäudeplättchen in der Reserve. Jeder Spieler hat sein eigenes Reservefeld.

- 108 Geldkarten in vier Währungen – mit ihnen werden die Gebäude für die Stadt Granada im Bauhof gekauft.



Geldkarten in vier Währungen; jede gibt es dreimal in den Werten von 1 bis 9.

- 54 Gebäudeplättchen – zeigen auf ihrer Vorder- und Rückseite insgesamt 9 verschiedene Gebäudearten. Von jeder Art gibt es jeweils 12 Stück in den Werten von 2 bis 13. Sie dienen als Bauteile für die Stadt Granada. Jedes Plättchen zeigt auf Vorder- und Rückseite verschiedene Gebäude. Welches Gebäude auf der Rückseite eines Plättchens abgebildet ist, verrät die farbige Markierung neben dem Preis. Ist auf der Vorderseite eine gerade Zahl abgebildet, befindet sich auf der Rückseite immer die nächsthöhere ungerade Zahl. Einige Plättchen werden von bis zu drei Seiten mit Gräben umgeben. Die Gräben befinden sich auf beiden Seiten des Plättchens an den gleichen Kanten.

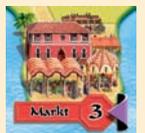


Graben

Gebäude- und Preis. Befindet sich eine gerade Zahl auf der Vorderseite, steht auf der Rückseite die nächsthöhere ungerade Zahl.

Vorderseite mit dem Zahlenwert 2.

Farbmarkierung, die anzeigt, welches Gebäude auf der Rückseite abgebildet ist.



Auf der Rückseite befindet sich demnach die nächsthöhere ungerade Zahl, also eine 3.

- 3 Übersichtstafeln für die Wertungen

Punkte für jede Gebäudesorte				
Wert	Punkte für jede Gebäudesorte			
1. F	Wertung	A	B	C
2. F	1. Platz	1	2	3
3. F	2. Platz	-	1	2
	3. Platz	-	-	1

Punkte bei Einsteigerwertung (gilt für jede Gebäudesorte)			
Wertung	A	B	C
1. Platz	3	10	18
2. Platz	-	3	10
3. Platz	-	-	3

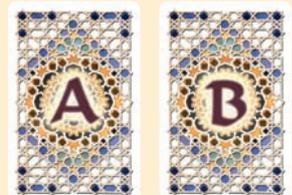
Wertung:	
1.	Gräben
2.	Arena
3.	Badehaus
4.	Bibliothek
5.	Herberge
6.	Hospital
7.	Markt
8.	Park
9.	Schule
10.	Wohnviertel

2 Übersichtstafeln für die normale Wertung. Die Vorderseiten zeigen, wie viele Punkte bei den einzelnen Wertungen vergeben werden.

1 Wertungsübersicht für die vereinfachte Wertung (s. Seite 8).

Auf allen Rückseiten ist der Reihe nach aufgeführt, was bei einer Wertung abgerechnet werden muss.

- 2 Wertungskarten – werden in den Geldkartenstapel gemischt.



- 1 Stoffbeutel • 6 „+100“-Marker • 1 Spielregel die „+100“-Marker werden benötigt, wenn ein Spieler 100 oder mehr Siegpunkte erreicht.

Spielziel

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Bauherren im mittelalterlichen Granada und engagieren Bautrupps, um die Stadt weiter aufzubauen. Wer zum richtigen Zeitpunkt – immer dann, wenn eine Wertung ansteht – die **meisten Gebäudeplättchen** einer Art in seine Stadt eingebaut hat,

erhält Punkte. Außerdem erhält jeder Spieler Punkte für den **längsten Graben, der seine Stadt umgibt**. Bei jeder weiteren Wertung gibt es mehr Siegpunkte zu verteilen. Wer am Ende insgesamt die meisten Punkte erzielen konnte, gewinnt das Spiel.

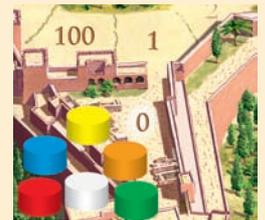
Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält **1 Startplättchen** und **1 Zählstein in der Farbe seiner Wahl**. Er legt das Startplättchen vor sich auf den Tisch. Es dient ihm als Grundstein für den Bau seiner Stadt Granada.
- Die Zählsteine kommen auf das Feld „0“ der Siegpunkteskala.
- Der Spielplan wird so in die Tischmitte gelegt, dass jeder Spieler sein Reservefeld gut erreichen kann.
- Der Stoffbeutel wird mit den 54 Gebäudeplättchen gefüllt und bereitgelegt.
- **4 Gebäude** werden zufällig aus dem Beutel gezogen und der Reihe nach von 1 bis 4 auf die nummerierten Felder des **Bauhofes** verteilt. Dabei werden die Plättchen so hingelegt, dass die Seite mit der geraden Zahl sichtbar ist. Danach wird der schwarze Markierungsstein auf das Feld mit den ungeraden Zahlen gesetzt.
- Die beiden Übersichtstafeln für die normale Wertung werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Die 3. Tafel für die vereinfachte Wertung wird nicht benötigt.
- Aus dem **Stapel Geldkarten** werden die beiden Wertungskarten A und B herausgesucht und zunächst beiseitegelegt; der Rest wird gemischt.
- Nun erhält jeder Spieler sein **Startgeld**. Hierzu wird eine Geldkarte nach der anderen vom Stapel gezogen und offen vor einem Spieler abgelegt, bis der **Gesamtwert 20** oder mehr beträgt (unabhängig von den verschiedenen Währungen). Dann bekommt der nächste Spieler sein Geld. Haben alle Spieler ihr Geld bekommen, nimmt jeder seine Karten auf die Hand. Ab jetzt bleibt das Geld jedes Spielers geheim.
- Der Spieler, der die **wenigsten Karten** erhalten hat, ist **Startspieler**. Bei gleich vielen Karten wird es der Spieler mit dem geringeren Gesamtwert. Herrscht immer noch Gleichstand, beginnt der jüngste Mitspieler.
- Anschließend werden **4 Geldkarten vom Stapel offen** auf die dafür vorgesehenen **Ablagefelder auf dem Spielplan** gelegt.

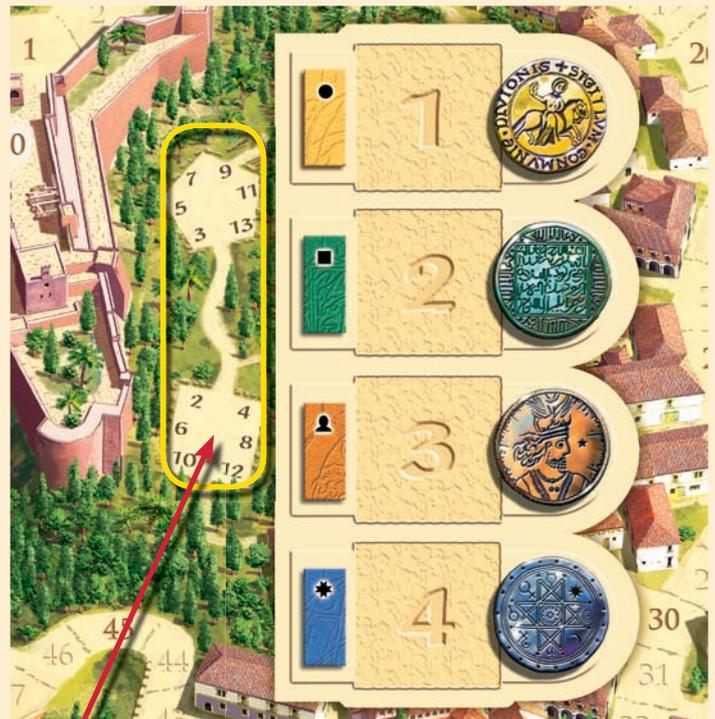
ACHTUNG! Die Spielvorbereitungen für das Spiel zu zweit finden Sie auf Seite 8 der Spielregel.



Das Startplättchen wird wie ein Gebäudeplättchen **ohne Gräben** verwendet.



Die Zählsteine kommen auf das Feld „0“.



Felder für den schwarzen Markierungsstein

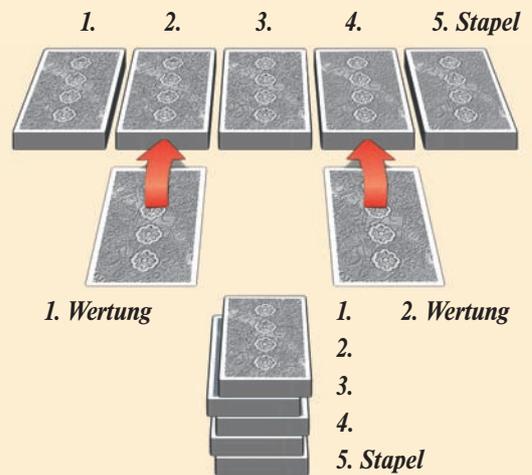
Bauhof auf dem Spielplan

Anmerkung: Damit ist sichergestellt, dass niemand Geld mit einem Gesamtwert von mehr als 28 oder weniger als 20 erhält.

- Die restlichen Geldkarten werden in fünf etwa gleich hohe Stapel aufgeteilt. In den zweiten Stapel wird die Wertungskarte „A“ eingemischt, in den vierten Stapel die Wertungskarte „B“.

Nun werden die Stapel wieder aufeinandergelegt: zuunterst der fünfte Stapel, darauf der vierte, dann der dritte, der zweite und ganz oben der erste Stapel. Dieses Paket wird verdeckt auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt.

Anmerkung: Durch dieses besondere Verfahren wird erreicht, dass die beiden Wertungskarten weder zu früh noch zu spät, noch zu dicht hintereinander aufgedeckt werden.



Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler. Der Spieler am Zug muss sich für eine von drei möglichen Aktionen entscheiden:

- Geld nehmen
- Gebäudeplättchen kaufen
- Die eigene Stadt Granada umbauen

Hat der Spieler ein Gebäudeplättchen gekauft, muss er es am Ende seines Spielzugs noch in seine Stadt einbauen:

- Gebäudeplättchen platzieren

Die Aktionen im Einzelnen:

■ Geld nehmen

Der Spieler darf sich eine beliebige Geldkarte von der Auslage nehmen oder sogar mehrere Geldkarten, wenn ihre Summe nicht größer als 5 ist (die Währung spielt dabei keine Rolle).



Beispiel: Der Spieler darf sich die beiden linken Geldkarten oder eine der beiden anderen nehmen.

■ Gebäudeplättchen kaufen

Der Spieler darf sich ein Gebäudeplättchen vom Bauhof nehmen. Dafür zahlt er mindestens den aufgedruckten Preis in der Währung, die der Bauhof für das gewählte Plättchen anzeigt. Aber Achtung, es gibt kein Wechselgeld zurück!

Mit dem gezahlten Geld wird ein Ablagestapel gebildet.

Kann der Spieler den Preis genau passend bezahlen, ist er noch einmal an der Reihe und entscheidet sich wieder zwischen den drei möglichen Aktionen.

Solange ein Spieler am Zug ist, werden die Gebäudeplättchen auf dem Bauhof nicht wieder aufgefüllt; dies geschieht erst am Ende des Zugs.

Das gekaufte Plättchen wird neben die eigene Stadt gelegt (es wird erst am Ende des Zugs eingebaut!).



Beispiel:

Spieler Grün benötigt unbedingt eine Schule für seine Stadt. Die Schule im Angebot kostet 10. Grün hat zwei Geldkarten in der passenden Farbe auf der Hand und entscheidet sich dafür, die Schule zu kaufen.

Da er jedoch nicht genau 10 bezahlt (sondern 11), ist sein Spielzug damit beendet; Wechselgeld gibt es nicht zurück.

Anmerkung: So sind maximal 5 Aktionen eines Spielers möglich, wenn er an der Reihe ist (viermal passend bezahlen und einmal entweder Geld nehmen oder seine Stadt umbauen).

Die eigene Stadt Granada umbauen

Zum Umbau der eigenen Stadt stehen den Spielern drei Möglichkeiten offen:

- Ein Gebäudeplättchen vom eigenen **Reservefeld an die eigene Stadt anbauen** (Bauregeln s. Seite 5).
- Ein Gebäude der eigenen Stadt **abbauen und in das Reservefeld legen**.
- Ein Gebäude vom Reservefeld gegen eines der eigenen Stadt **austauschen**. Dabei muss das neue Gebäudeplättchen exakt an die freigewordene Position in der Stadt gelegt werden.

Auch nach den Umbaumaßnahmen muss die Stadt gemäß den Bauregeln aufgebaut sein. Das Startplättchen darf niemals umgebaut oder entfernt werden.

Beispiel: Spieler Rot kauft ein Gebäudeplättchen und bezahlt genau passend, deshalb ist er noch einmal am Zug.

Er entscheidet sich, noch ein Gebäudeplättchen zu kaufen und kann noch einmal genau passend zahlen.

Also hat er noch einen Spielzug. Er entscheidet sich nun, seine Stadt umzubauen. Er entfernt ein Gebäudeplättchen aus seiner Stadt und tauscht es gegen eins aus seiner Reserve aus.

Erst danach baut er seine gerade erworbenen Gebäudeplättchen möglichst optimal in seine Stadt ein oder legt sie auf sein Reservefeld. Sein Spielzug ist damit beendet.

Ende des Spielzugs

Gebäudeplättchen platzieren

Das neue Gebäudeplättchen muss **am Ende des Zugs** noch platziert werden. Der Spieler baut es entweder in seine **eigene Stadt** ein oder er legt es auf sein **Reservefeld**. Hier dürfen beliebig viele Gebäudeplättchen liegen.

Hat der Spieler mehrere Gebäudeplättchen erworben, kann er sie **in beliebiger Reihenfolge** in seine Stadt einbauen oder in die Reserve legen.

Entscheidet er sich für den Einbau in die eigene Stadt, darf er jedes Plättchen mit **der Seite** einbauen, die **auch beim Kauf sichtbar war**. Will er das Plättchen so einbauen, dass die **andere Seite** sichtbar ist, muss er mindestens 3 Geldeinheiten einer beliebigen Währung abgeben. Dann darf er das Plättchen umdrehen und mit dieser Seite in seine Stadt einbauen.

Legt der Spieler das Plättchen in seine **Reserve**, darf er es mit einer **beliebigen Seite** nach oben liegend dort ablegen. Das Umdrehen kostet hier kein Geld.

Achtung: Liegt das Plättchen in der Reserve oder ist es in eine Stadt eingebaut, darf es im ganzen Spiel nicht mehr umgedreht werden!



Anmerkung: Es gibt keinen Extrazug, wenn man genau 3 bezahlt. Möchte der Spieler mehrere gerade gekaufte Plättchen umdrehen, muss er jedes separat bezahlen.



Vorderseite



Rückseite

Beispiel: Spieler Rot hat sich in seinem Spielzug eine Arena und eine Bibliothek gekauft. Er möchte aber bei beiden Plättchen lieber das Gebäude auf der anderen Seite in seine Stadt einbauen. Darum gibt er orangefarbenes Geld im Wert von 3 ab und dreht die Arena um. Auf der Rückseite befindet sich ein Hospital. Dieses baut er an seine Stadt an. Nun gibt er grünes Geld im Wert von 5 ab, da es ihm mit seinen Karten nicht möglich ist, genau 3 zu bezahlen. Jetzt darf er die Bibliothek umdrehen. Das Wohnviertel, das sich auf der Rückseite befindet, baut er nun an seine Stadt an.

Anmerkung: Zum Umdrehen kann natürlich auch gerade durch eine Extra-Aktion erworbenes Geld eingesetzt werden.

Granada-Bauregeln

Beim Ausbau von Granada gelten folgende Bauregeln:

- Alle Gebäudeplättchen müssen **dieselbe Ausrichtung** haben (d.h. alle Dächer zeigen stets nach oben).
- Es dürfen **nur gleiche Seiten aneinandergrenzen**, d.h. die sich berührenden Seiten zeigen beide einen Graben oder beide keinen.
- Jedes neue Gebäudeplättchen muss „zu Fuß“ vom Startplättchen aus erreichbar sein, ohne dass dabei ein Graben überquert werden muss oder die Plättchen verlassen werden müssen.
- Jedes neue Plättchen muss mit **mindestens einer Seite** an ein anderes Plättchen angrenzen (d.h. nicht „über Eck“ bauen).
- Es dürfen **keine „Löcher“** (vollständig umbaute leere Bereiche) entstehen.

Das Startplättchen wird wie ein Gebäudeplättchen ohne Graben verwendet.

Nicht erlaubt sind folgende Kombinationen:



Falsche Ausrichtung



Seite mit Graben trifft auf Seite ohne Graben.



„Fußgänger-Regel“ verletzt: man kommt vom Startplättchen nicht zur Arena ohne einen Graben zu überqueren.



Gebäudeplättchen und Startplättchen berühren sich nicht mit mindestens einer Seite.



Die Platzierung des Hospitals erzeugt einen vollständig umbauten leeren Bereich.

Sind alle neu erworbenen Plättchen eingebaut oder liegen in der Reserve, ist der Spielzug zu Ende.

Die Geldkarten werden wieder auf vier Stück ergänzt. Ist der Stapel mit den Geldkarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet einen neuen verdeckten Stapel.

Die Gebäudeplättchen werden ebenfalls auf vier ergänzt. Dabei gibt der schwarze Markierungsstein vor, ob der gerade oder der ungerade Preis der neuen Plättchen sichtbar sein muss. Steht der Stein auf dem Feld mit den ungeraden Zahlen, werden die Gebäudeplättchen auch mit der ungeraden Zahl nach oben liegend aufgefüllt.

Falls der Bauhof aufgefüllt wurde, wird der schwarze Markierungsstein auf das jeweils andere Feld geschoben.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.



Beispiel:

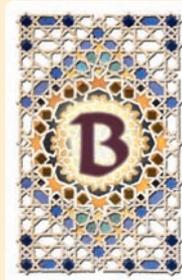
Feld 2 und 4 sind geräumt worden und werden der Reihe nach – erst 2 dann 4 – wieder aufgefüllt. Da der schwarze Markierungsstein auf dem Feld mit den geraden Zahlen steht, werden die Plättchen mit der geraden Seite nach oben ausgelegt. Anschließend wird der Markierungsstein auf das Feld mit den ungeraden Zahlen geschoben.

Wertung B

Bei der 2. Wertung (sie findet statt, wenn die Karte „B“ aufgedeckt wird) kassieren die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Gebäuden einer Sorte.

Wer bei der zweiten Wertung die meisten Gebäude einer Art in seiner Stadt liegen hat, bekommt doppelt so viele Punkte, wie Gebäude der entsprechenden Art in allen Städten zu sehen sind.

Wer die zweitmeisten Gebäude einer Art in seiner Stadt liegen hat, bekommt so viele Punkte, wie Gebäude der entsprechenden Art in allen Städten zu sehen sind.



Punkte für jede Gebäudesorte			
Wertung	A	B	C
1. Platz	1	2	3
2. Platz	-	1	2
3. Platz	-	-	1

mal Anzahl der eingebauten, sichtbaren Gebäude dieses Typs

mal Anzahl

mal Anzahl

Beispiel: (Wertung B) Spieler Blau hat mit 4 Schulen die Mehrheit, Spieler Grün hat inzwischen 3, Spieler Rot noch 2 Schulen. Es sind demnach 9 Schulen zu sehen; Spieler Blau bekommt also $2 \times 9 = 18$ Punkte, Spieler Grün $1 \times 9 = 9$ Punkte.

Wertung C

Die 3. Wertung findet am Ende des Spiels statt, sobald der Bauhof nicht mehr vollständig aufgefüllt werden kann (siehe Kapitel Spielende). Bei dieser Wertung kassiert der Spieler mit den drittmeisten Gebäuden auch noch Punkte.

Wer bei der 3. Wertung die meisten Gebäude einer Art in seiner Stadt liegen hat, bekommt dreimal so viele Punkte, wie Gebäude der entsprechenden Art in allen Städten zu sehen sind.

Wer die zweitmeisten Gebäude in seiner Stadt hat, bekommt doppelt so viele Punkte, wie Gebäude der entsprechenden Art in allen Städten zu sehen sind.

Der Spieler mit den drittmeisten Gebäuden kassiert so viele Punkte, wie Gebäude der entsprechenden Art in allen Städten zu sehen sind.

Achtung: Gebäudeplättchen auf dem Reservefeld zählen bei Wertungen nicht mit.

Punkte für jede Gebäudesorte			
Wertung	A	B	C
1. Platz	1	2	3
2. Platz	-	1	2
3. Platz	-	-	1

mal Anzahl der eingebauten, sichtbaren Gebäude dieses Typs

mal Anzahl

mal Anzahl

Beispiel: (Wertung C) Spieler Blau und Spieler Grün haben beide 4 Schulen, Spieler Rot immer noch 2. Es sind demnach 10 Schulen zu sehen. Das höchste Schulplättchen von Spieler Blau ist die 9, Spieler Grün hingegen kann die 12 in seiner Stadt vorweisen. Spieler Grün ist jetzt also auf dem 1. Platz und erhält $3 \times 10 = 30$ Punkte, Spieler Blau ist auf dem 2. Platz und erhält $2 \times 10 = 20$ Punkte und Spieler Rot ist auf dem 3. Platz und bekommt $1 \times 10 = 10$ Punkte.

Spielende

Das Spiel endet – nach dem Zug eines Spielers –, sobald die Gebäudeplättchen nicht mehr komplett aufgefüllt werden können, weil diese aufgebraucht sind.

Die restlichen Gebäudeplättchen vom Bauhof werden noch der Reihe nach (1 - 4) an die Spieler vergeben, die in der jeweiligen Währung das meiste Geld auf der Hand haben (der Preis der Gebäude spielt jetzt keine Rolle mehr). Bei Gleichstand bleibt das Gebäude auf dem Bauhof. Ein vergebenes Gebäude muss sofort – gemäß den Bauregeln – eingebaut werden, bevor das nächste Gebäude vergeben wird. Es darf nicht mehr gedreht werden.

Es kommt dann zur dritten und damit letzten Wertung.

Wer nach der letzten Wertung mit seiner Spielfigur auf der Siegpunkteskala am weitesten vorn liegt, hat gewonnen. Bei Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.

Anmerkung: Der Bauhof wird noch so weit wie möglich aufgefüllt.

Anmerkung: Es kann sinnvoll sein, auf das Einbauen zu verzichten, wenn der Einbau nur den Gegnern Punkte bringt!

Sonderregel für das Spiel zu zweit

Es gelten die Granada-Spielregeln mit folgenden Änderungen:

Jede Geldkarte gibt es genau dreimal, **eine davon wird nun aussortiert**, d.h. es spielen nur **72 Geldkarten** mit.

Es gibt einen **imaginären dritten Spieler**. Nennen wir ihn einfach Dirk. Dirk **baut zwar keine Stadt Granada, sammelt aber trotzdem Gebäudeplättchen**. Dirk führt keine Spielzüge durch.

Es werden bei **Spielbeginn 6 zufällig gezogene Gebäudeplättchen** für Dirk beiseitegelegt – gut sichtbar für beide Spieler. Dabei werden die Plättchen so ausgelegt, dass die gerade Zahl offen liegt, genauso wie die Plättchen, die in den Bauhof gelegt werden.

Bei Wertungen bekommt auch Dirk Siegpunkte für Gebäudemehrheiten, Gräben werden für ihn jedoch **nicht gewertet**.

Unmittelbar **nach der 1. Wertung bekommt Dirk 6 weitere Plättchen**, die ebenfalls zufällig gezogen und zu Dirks anderen Gebäudeteilen gelegt werden. Diese Plättchen werden mit der Seite offen ausgelegt, die der Markierungsstein gerade anzeigt.

Nach der **2. Wertung bekommt Dirk nochmals Gebäudeplättchen**. Doch diesmal nicht unbedingt 6 Stück, sondern **ein Drittel – abgerundet – der noch im Beutel verbliebenen Plättchen**. Die Gebäude werden so ausgelegt, dass die Zahl offen liegt, die der schwarze Markierungsstein gerade anzeigt.

Für die beiden Spieler ändert sich nur eine Regel: Immer wenn sie ein Gebäudeplättchen kaufen, dürfen sie es nicht nur in ihre Stadt einbauen oder auf ihr Reservefeld legen. **Sie dürfen das Gebäudeplättchen auch Dirk schenken. Und zwar entweder so, wie sie es bekommen haben, oder sie dürfen es (gegen Abgabe von mindestens 3 Geldeinheiten einer Währung) umdrehen und dann verschenken.**

Vereinfachte Wertung

Beim Spiel mit Kindern oder um das Spiel zu lernen, können sich die Spieler auch auf die vereinfachte Wertung einigen. Dabei werden bei allen Wertungen feste Punktzahlen für die Gebäude vergeben.

Wertung A

Für jede Gebäudeart erhält derjenige mit den meisten Gebäuden dieser Art 3 Punkte.

Wertung B

Derjenige mit den meisten Gebäuden einer Art erhält 10 Punkte, derjenige mit den zweitmeisten Gebäuden 3 Punkte.

Wertung C

Für die meisten Gebäude einer Art erhält der entsprechende Spieler 18 Punkte, für die zweitmeisten Gebäude gibt es 10 Punkte und für die drittmeisten Gebäude einer Art 3 Punkte.

Punkte bei Einsteigerwertung (gilt für jede Gebäudesorte)

Wertung	A	B	C
1. Platz	3	10	18
2. Platz	-	3	10
3. Platz	-	-	3