



Een spel van Dirk Henn
voor 1 tot 5 spelers

Alhambra

ROLL & WRITE



Spelidee

De spelers bouwen zes verschillende soorten gebouwen: paviljoenen, harems, arcades, kamers, tuinen en torens op verschillende locaties. Ze staan altijd in concurrentie met elkaar omdat elke speler meer gebouwen van één soort wil bouwen dan de andere. Bovendien zijn er extra overwinningspunten (OP) te verdienen voor het aangrenzend plaatsen en het vervolledigen van rijen en kolommen. Als men zijn medespelers scherp in de gaten houdt en de juiste dobbelstenen plaatst en doorgeeft, ontvangt men aan het einde van het spel de meeste overwinningspunten en komt men als winnaar uit de strijd.

Spelmateriaal

• 1 spelersblok (100 spelersbladen dubbelzijdig bedrukt)

• 1 scoreblok (gebouwenoverzicht, 25 scorebladen dubbelzijdig bedrukt)



• 12 dobbelstenen (6x geel en 6x blauw)

• 1 boekje met spelregels

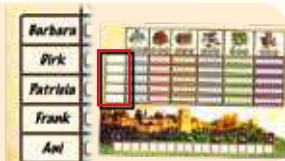


Spelvoorbereiding voor 3 tot 5 spelers

1.) Elke speler neemt één vel van het spelersblok, 1 blauwe en 1 gele dobbelsteen en een pen (niet inbegrepen).



2.) Dan wordt een startspeler gekozen. Hij neemt één vel van het scoreblok en schrijft de namen van de spelers in de rijen van het gebouwenoverzicht.



3.) Beginnend met de startspeler en dan om de beurt, met de wijzers van de klok mee, dobbelt elke speler zijn beide dobbelstenen en legt die op de overeenkomstige dobbelsteenvelden en kruist op het gebouwenraster van zijn spelersblad het gebouw aan dat zich op het kruispunt bevindt van het resultaat van zijn dobbelsteenworp.



De startspeler noteert voor elke speler het aangekruiste gebouw op het gebouwenoverzicht van het scoreblad.

Hiervoor markeert hij het eerste vrije vakje van links met een X in de rij van de betreffende speler en in de kolom van het corresponderende gebouw, zodat de spelers in één oogopslag kunnen zien hoeveel gebouwen de andere spelers al hebben aangekruist tijdens het spel.

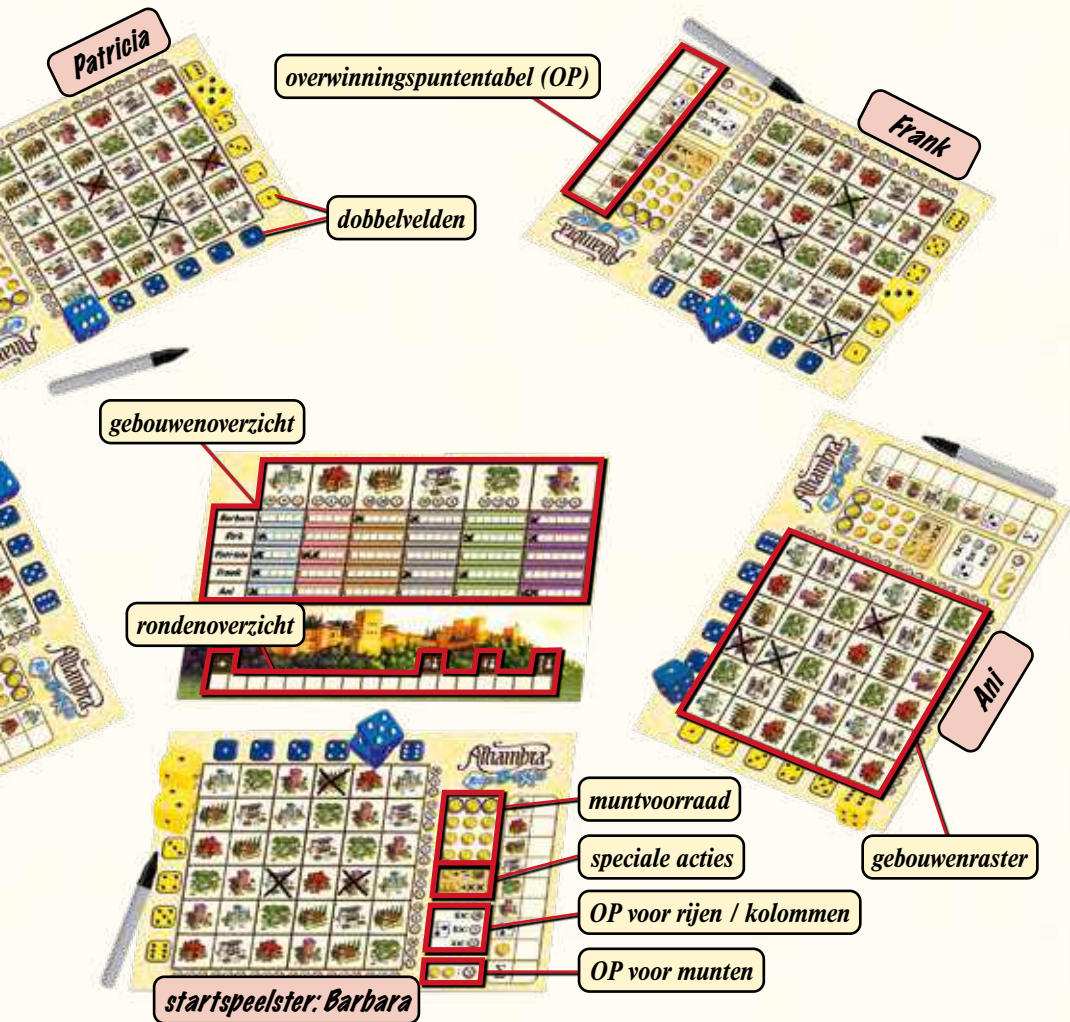


Dit proces wordt zolang herhaald totdat elke speler drie gebouwen heeft aangekruist. Als een speler een gebouw moet aankruisen dat hij al eerder heeft aangekruist, dobbelt hij net zolang opnieuw totdat hij een gebouw kan aankruisen dat hij nog niet heeft aangekruist.

Tot besluit dobbelt elke speler zijn dobbelstenen nogmaals en plaatst deze op de passende dobbelsteenvelden links (geel) en bovenaan (blauw) naast zijn gebouwenraster.




Wijzigingen in de spelvoorbereiding van het solospel of het spel voor 2 spelers vindt men op pagina 10.



4.) De startspeler neemt zelf nog een extra gele en blauwe dobbelsteen, dobbelt deze en plaatst ze ook op de overeenkomstige dobbelsteenvelden op zijn spelersblad. Als er al een dobbelsteen ligt, wordt deze er gewoon bovenop geplaatst.

5.) Elke speler begint het spel met **drie munten**, die al op de muntoverraad zijn aangegeven door een cirkel rond de munten. Als een munt wordt gebruikt voor een speciale actie, wordt deze aangekruist.



De overgebleven dobbelstenen plus het spelersblok en het scoreblok zijn niet meer nodig en kunnen terug in de doos worden gelegd.

Spelverloop

Alhambra Roll & Write wordt gespeeld over een vast aantal rondes, afhankelijk van het aantal spelers:

aantal spelers	5	4	3, 2, 1
aantal rondes	12	15	18

Een ronde begint altijd bij de startspeler, de andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee. Elke keer dat de startspeler aan de beurt komt, markeert hij de actuele ronde op het rondeneroverzicht.



De actieve speler heeft tijdens zijn speelbeurt twee acties om uit te kiezen:

X gebouwen aankruisen of **X munten ontvangen**

Naast een gewone actie kan een speler ook speciale acties uitvoeren met zijn verzamelde munten. Als hij één van beide acties heeft uitgevoerd, is het de beurt aan de volgende speler. Het spel eindigt nadat de laatste ronde werd gespeeld. Dan volgt de eindwaardering.

Een speelbeurt in detail

De actieve speler moet kiezen tussen één van de twee actiemogelijkheden:

X Een gebouw aankruisen

De speler kiest op zijn gebouwenraster telkens een kruispunt van een dobbelsteenpaar naar keuze (gele en blauwe dobbelsteen). Als alle 4 dobbelstenen op verschillende dobbelvelden staan, heeft de speler 4 kruispunten om uit te kiezen.



Als het gebouw van het gekozen kruispunt al is aangekruist, moet de speler een ander kruispunt kiezen. Als alle kruispunten van de gebouwen al zijn aangekruist, moet de speler de actie
















X munten ontvangen kiezen.


Als het gebouw op het kruispunt nog niet is aangekruist, kruist de speler dit gebouw aan. De startspeler markeert dan op het scoreblad, in de rij van deze speler in de kolom van het betreffende gebouw, een X in het eerstvolgende vrije vakje.



Voorbeeld: Frank heeft de keuze uit 3 gebouwen. Op één kruispunt is het gebouw al aangekruist.

Als een speler het laatste gebouw van een type heeft aangekruist, ontvangt de speler aan het einde van de ronde de OP voor de eerste plaats (indien nog beschikbaar). Als meerdere spelers in dezelfde ronde alle vakjes hebben aangekruist, worden de OP gedeeld (naar beneden afgerond) voor de corresponderende plaatsen. Andere spelers die in de volgende rondes alle vakjes aankruisen, kunnen dan alleen nog de OP voor de tweede of de derde plaats ontvangen. De speler noteert zijn behaalde OP op zijn scoreblad bij het corresponderende gebouw.

			
			
Barbara			
Dirk			
Patricia			
Frank			
Ani			

+

= 26

26:2
= 13 OP

Voorbeeld: Patricia en Frank hebben in dezelfde ronde alle vakjes van de harem aangekruist. Zij delen dus de OP voor de eerste en de tweede plaats en ontvangen elk 13 OP.

Opmerking: voor een beter overzicht kunnen de spelers de plaatsen die al op het scoreformulier werden toegewezen, doorstrepen.

Nu neemt de speler het paar dobbelstenen (gele en blauwe dobbelsteen) behorende bij het aangekruiste gebouw van de dobbelvelden en legt deze voor zich neer.



Hij geeft het resterende paar dobbelstenen, dat op het spelersblad is achtergebleven, met de wijzers van de klok mee, aan de volgende speler zonder het ogenaantal van de dobbelstenen te wijzigen.

Voorbeeld: Patricia geeft haar onbenutte dobbelsteenpaar aan haar linkerbuurman Frank verder. Frank legt deze dobbelstenen op zijn dobbelvelden zonder het ogenaantal te wijzigen.

Deze medespeler plaatst de dobbelstenen vervolgens op de dobbelvelden van zijn gebouwenraaster die overeenstemmen met het ogenaantal. Als er al een dobbelsteen op een veld ligt, wordt de andere er gewoon bovenop gelegd.



Aan het einde van zijn speelbeurt dobbelt de speler zijn twee dobbelstenen die voor hem liggen opnieuw en legt ze klaar op zijn dobbelvelden voor de volgende ronde.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler (dit is de enige speler met 4 dobbelstenen).

✂ Munten ontvangen

De speler bekijkt alle vier kruispunten van de vier dobbelstenen en ontvangt telkens één munt voor elk gebouw dat al is aangekruist.

Opmerking: als een aangekruist gebouw dubbel of viermaal door een dobbelsteencombinatie wordt getroffen, ontvangt de speler ook 2 of 4 munten.

De speler omcirkelt het overeenkomstige aantal munten in zijn muntvoorraad.

Als alle munten in zijn voorraad zijn omcirkeld, kan de speler geen munten meer ontvangen.



Voorbeeld: Patricia ontvangt 3 munten, omdat op 3 kruispunten al aangekruiste gebouwen liggen.



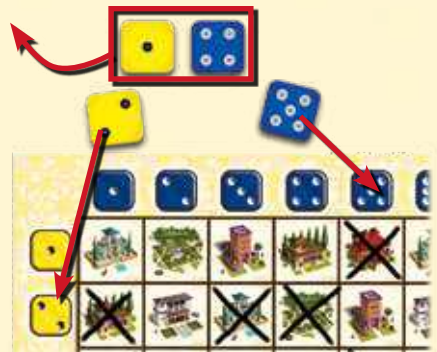
Voorbeeld: Alle dobbelsteencombinaties verwijzen naar twee identieke kruispunten met een aangekruist gebouw. Dus ontvangt Patricia 4 munten.



Nu neemt de speler alle 4 dobbelstenen van zijn spelersblad en dobbelt deze opnieuw.

Vervolgens kiest hij een dobbelsteenpaar uit (gele en blauwe dobbelsteen) en legt deze op de corresponderende dobbelvelden op zijn spelersblad.

Hij geeft het andere dobbelsteenpaar, zonder het ogenaantal te wijzigen, door aan de linkerbuurman, die deze op zijn dobbelvelden legt.



Voorbeeld: Patricia dobbelt alle 4 dobbelstenen en behoudt één dobbelsteenpaar. Het andere dobbelsteenpaar geeft ze aan haar linkerbuurman.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Munten uitgeven voor speciale acties

De speler kan tijdens zijn speelbeurt, afhankelijk van de actie, munten uitgeven om één of meer speciale acties uit te voeren.

Als een munt wordt uitgegeven voor een speciale actie, kruist de speler een omcirkelde munt in zijn muntvoorraad aan.

Als een speler geen munten heeft of niet genoeg munten heeft voor een speciale actie, kan hij deze actie niet uitvoeren.





Speciale acties

1. Ogenaantal wijzigen




Voor één munt kan de speler, vóór zijn speelbeurt, van één dobbelsteen het ogenaantal met één oog verhogen of verlagen. De speler kan vóór zijn speelbeurt meerdere munten uitgeven om één dobbelsteen meerdere keren en/of meerdere dobbelstenen te draaien. Het is niet mogelijk om een dobbelsteen van een 1 naar een 6 of andersom te draaien.

Na het draaien van één of beide dobbelstenen voert de speler één van beide mogelijke acties uit

( gebouwen aankruisen of  munten ontvangen).

2. Twee gebouwen aankruisen



Voor drie munten kan de speler, nadat hij één gebouw bij  gebouwen aankruisen heeft aangekruist, met de twee dobbelstenen die hij niet voor het aangekruiste gebouw heeft gebruikt, nog een gebouw aankruisen. De startspeler kruist beide gebouwen aan op het scoreblad.

Daarna dobbelt de speler alle 4 dobbelstenen en kiest één paar dobbelstenen uit en legt deze op de dobbelvelden. Hij geeft het andere dobbelsteenpaar (zonder het ogenaantal te wijzigen) door aan de linkerbuurman, die ze op zijn dobbelvelden legt.



Voorbeeld: Frank geeft 3 munten uit om het ogenaantal van de gele dobbelsteen met twee en de blauwe dobbelsteen met één te verlagen.



Voorbeeld: Ani geeft 3 munten uit en kruist in haar speelbeurt twee torens aan.

Einde van het spel en eindwaardering



Als de laatste ronde, behorend bij het aantal spelers, is gespeeld, eindigt het spel en volgt de eindwaardering. De spelers noteren alle overwinningspunten (OP) die ze bij de eindwaardering ontvangen op hun spelersblad in de overwinningspuntentabel.

Eindwaardering

1. Gebouwentype

Allereerst wordt voor elk type gebouw overwinningspunten toegewezen.


De spelers met de meeste, tweede en derde meeste gebouwen van een type ontvangen de OP die op de scoretabel zijn aangegeven voor de plaatsen 1 tot 3.

Als meerdere spelers hetzelfde aantal gebouwen van een type hebben gebouwd, worden de OP van de overeenkomstige plaatsen gedeeld (naar beneden afgerond).

Opmerking: om aanspraak te kunnen maken op de waardering voor de 1ste, 2de of 3de plaats, moet een speler ten minste één gebouw van het passende type hebben gebouwd (aangekruist).

Als er al OP werden toegekend aan spelers in de loop van het spel, kunnen bij de eindwaardering bij deze gebouwentypes alleen nog de OP voor de resterende plaatsen worden toegekend.

Een speler die al OP heeft ontvangen, kan op dit moment geen OP meer verdienen.

		18 10 3
Barbara	XX	10 3 :2=6 OP
Dirk	XX	10 3 :2=6 OP
Patricia	XXXXX	18
Frank	X	
Ani		

Voorbeeld: Patricia staat op de eerste plaats en ontvangt 18 OP. Barbara en Dirk delen de overwinningspunten voor de tweede en de derde plaats (naar beneden afgerond) en ontvangen elk 6 OP. Frank ontvangt niets.

		21 13 6
Barbara	XXXXX	13
Dirk	XXXXX	6
Patricia	X	
Frank	XXX	
Ani	XXXXXXXX	 21

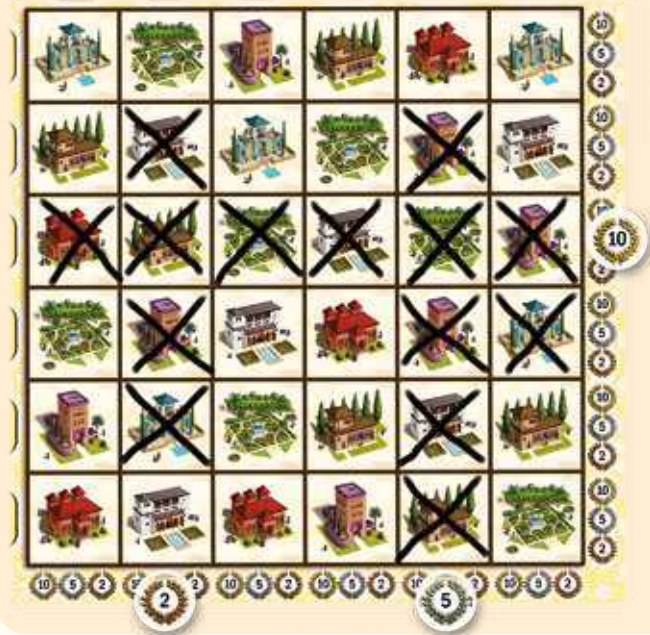
Voorbeeld: Omdat Ani al in de loop van het spel de OP voor de eerste plaats heeft ontvangen, ontvangt Barbara de 13 OP voor de tweede plaats en Dirk 6 OP voor de derde plaats.

2. Rijen en kolommen

De spelers ontvangen OP voor minstens vier aangekruiste gebouwen in één rij en/of kolom (bij 4 of 5 kruisen hoeven de kruisen niet verbonden te zijn). Voor elke rij en elke kolom telt de speler het aantal aangekruiste gebouwen. Hij ontvangt telkens de volgende OP:

Aangekruiste gebouwen in een rij/kolom	4	5	6
Overwinningspunten (OP)	2	5	10

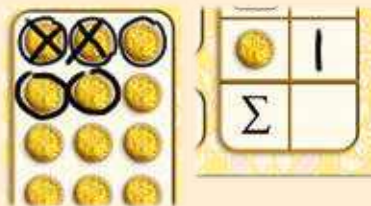
De speler telt de OP van de rijen en de kolommen samen en noteert dit resultaat in zijn overwinningspuntentabel.



Voorbeeld: Dirk heeft in één rij en twee kolommen genoeg gebouwen aangekruist om in totaal 17 OP te ontvangen.

3. Munten

Voor elke twee omcirkelde, maar niet aangekruiste munten, ontvangen de spelers nog 1 OP.



Voorbeeld: Dirk ontvangt 1 OP voor zijn drie overgebleven munten.

Nu tellen alle spelers hun OP samen en de speler die het hoogste totaal heeft, is de winnaar van het spel.


Bij een gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



Solovariant en spel voor 2 spelers

Er worden twee denkbeeldige spelers geïntroduceerd voor het solospel en één denkbeeldige speler voor het spel met twee spelers, zodat er altijd met drie spelers wordt gespeeld. De denkbeeldige spelers krijgen geen OP, maar elke ronde wordt er bij hen één gebouw aangekruist op het scoreblad, wat de posities en OP van de spelers in de eindwaardering beïnvloedt.

Wijzigingen in de spelopbouw: solovariant en spel voor 2 spelers

1.) Voor alle denkbeeldige spelers wordt een paar dobbelstenen klaargelegd. 

2.) De startspeler noteert alle denkbeeldige spelers in een eigen rij op het gebouwenoverzicht en dobbelt voor elke denkbeeldige speler driemaal om de drie startgebouwen van de denkbeeldige spelers te bepalen, die hij aankruist in de corresponderende kolommen van het gebouwenoverzicht.

Omdat de denkbeeldige spelers geen gebouwen op een spelersblad aankruisen, leidt een identieke dobbelsteenworp tot een volgend gebouw van hetzelfde type.

Voorbeeld:



				
	(1)(1)(1)	(1)(2)(2)	(1)(1)(1)	(1)(1)
Barbara				XX
Ani		X	X	
denkbeeldige Marc	X		X	

Voorbeeld van een spelopbouw in een spel voor 2 spelers:



startspeler: Barbara

Wijzigingen in het spelverloop in een spel voor 2 spelers

Het dobbelsteenpaar dat van de ene speler aan de volgende speler wordt doorgegeven, wordt alleen tussen de twee spelers heen en weer gegeven. Beide spelers voeren hun respectievelijke speelbeurt uit zoals in een spel met meerdere spelers, waarna de denkbeeldige speler aan de beurt is.

De denkbeeldige speler krijgt geen dobbelstenen van een andere speler.

De startspeler dobbelt het dobbelsteenpaar van de denkbeeldige speler en noteert het passende gebouw op het scoreblad.

Als een denkbeeldige speler alle gebouwen van één type heeft aangekruist, bezet hij de betreffende positie, net als een 'echte' speler, en zijn deze OP niet langer beschikbaar voor andere spelers.

Als de denkbeeldige speler dit gebouw opnieuw dobbelt, worden de dobbelstenen net zo vaak opnieuw gedubbeld totdat er wel een gebouw kan worden aangekruist.

Bij de eindwaardering wordt de denkbeeldige speler opgenomen in de rangorde voor de meerderheden zonder dat zijn OP worden genoteerd.

Voorbeeld:

Barbara	XX				
Ani	X				
denkbeeldige Marc	XX	XX	X	X	X

Voorbeeld: Voor de denkbeeldige speler Marc moet opnieuw worden gedubbeld omdat hij al alle vakjes van het paviljoen heeft aangekruist.

	01	17 9 2	18 20 3	19 11 4	20 12 5	21 13 6		
Barbara	X	XXXX	X	XXX	XXXX	XXXXXX		
Ani	XX	XXX	XX	XX	XXX	XXXXX		
denkbeeldige Marc	XXXXX	X	X	XXXX	XXXX	XXX		

Barbara	1	8
	17	9
	6	18
	11	4
	12	12
	21	13

Wijzigingen in het spelverloop in een solospel

De wijzigingen zijn bijna identiek aan de wijzigingen in het spel voor twee spelers. Nadat de solospeler aan de beurt was, moet hij nu de speelbeurt uitvoeren voor beide denkbeeldige spelers.

De speler geeft het onbenutte dobbelsteenpaar niet door, maar laat het op zijn spelersblad liggen. Hij dobbelt vervolgens het gebruikte dobbelsteenpaar opnieuw en legt het af op de passende dobbelvelden voor de volgende speelbeurt.

In het solospel komt het er op aan om zoveel mogelijk OP te behalen.

Hoe hoger de score, hoe doeltreffender men het spel heeft gespeeld.



Voorbeeld: Barbara dobbelt haar gebruikte dobbelsteenpaar opnieuw en legt het onmiddellijk op de passende velden.

Varianten voor het solospel

Voor een uitdagender solospel kan men ervoor kiezen om tegen 3 of 4 denkbeeldige spelers te spelen. Dan wordt een aantal rondes gespeeld in overeenstemming met het aantal spelers.



Voorbeeld voor een solospel met 3 denkbeeldige spelers: Marc, Herman en Filip.



Het is ook mogelijk, in plaats van te strijden om de hoogst mogelijke score, om gewoon tegen de denkbeeldige spelers te spelen.

Dan ontvangen de denkbeeldige spelers alle gebouwenpunten, en aan het einde van het spel elk nog de volgende extra punten omdat ze geen OP ontvangen voor rijen, kolommen en gouden munten:

2 denkbeeldige spelers	21 extra punten
3 denkbeeldige spelers	18 extra punten
4 denkbeeldige spelers	15 extra punten

Barbara	X	XXX	XXXX	XX	XXXXX	XXXX
denkbeeldige Marc	XXX	X	XXXX	X	XXX	XX
denkbeeldige Herman	XX	XX	XXX	XX	XXX	X
denkbeeldige Filip	XX	X	XXXXXX	X	XX	XX

Barbara	denkbeeldige Marc	denkbeeldige Herman	denkbeeldige Filip
---------	-------------------	---------------------	--------------------

	16		4		4
	13		1		13
	6		6		18
	11		2		2
	20		8		8
	21		9		9
	16		18		18
	18		18		18
	87		60		62
	52		52		52