

# Een spel van Dirk Henn voor 2-6 spelers

We bevinden ons in het Middel-eeuwse Granada. Het Alhambra is voltooid en talrijke bouwmeesters uit alle windstreken komen naar deze groeiende stad in aanbouw aan de voet van de Sierra Nevada. Neem



de beste bouwmeesters in dienst en zorg ervoor, dat de stad nog sneller groeit. Bouw scholen en badhuizen, ontwerp woonwijken en marktpleinen. Lukt het jou om de grote stad op te bouwen?

## Spelmateriaal

- 6 starttegels – met een afbeelding van het Alhambra. Er is er één voor elke speler in zijn spelerkleur. Vanuit deze tegel bouwt elke speler aan de stad Granada.
- 6 telstenen – om de punten op het scorespoor op het spelbord bij te houden.
- 1 zwarte markeersteen – waarmee op het spelbord wordt aangegeven met welke zijde naar boven de gebouwentegels worden neergelegd bij het aanvullen (de zijde met de even of oneven getal).
- 1 spelbord – met ruimte voor: • geldkaarten • gebouwentegels • gebouwentegels in de reserve



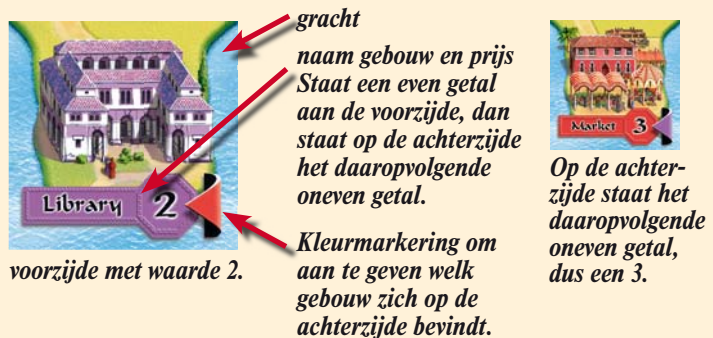
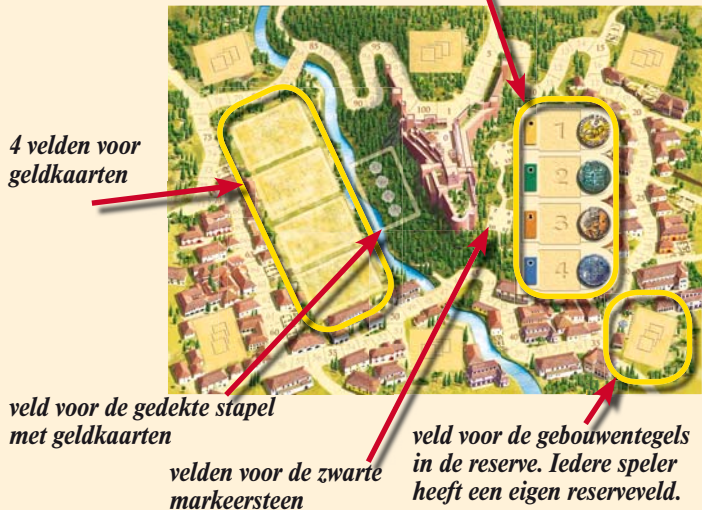
- 108 geldkaarten in vier valutasoorten – waarmee de gebouwen voor de stad Granada op de bouwplaats worden gekocht.



Geld in vier valutasoorten; van elke soort steeds driemaal de waarden 1 t/m 9

- 54 gebouwentegels – waar op de voor- en achterzijde in totaal 9 verschillende gebouwsoorten zijn afgebeeld. Van elke soort zijn 12 gebouwen beschikbaar met de waarden 2 t/m 13. Deze dienen als de bouwdelen voor de stad Granada. Op elke tegel staat op de voor- en achterzijde een verschillend gebouw afgebeeld. Welk gebouw op de achterzijde is afgebeeld, is aangegeven met de gekleurde markering naast de prijs. Staat op de voorzijde een even getal, dan staat op de achterzijde altijd het daaropvolgende oneven getal. Op enkele tegels zijn aan maximaal drie randen grachten afgebeeld. Aan beide zijden van de tegel bevinden de grachten zich aan dezelfde randen.

De bouwplaats bestaat uit vier velden met elk ruimte voor één gebouwentegel. Elk veld hoort tot een andere valutasoort.



- 3 overzichtstabellen voor de waarderingen

Points for each type of buildings				
Score	Points for each type of buildings			
1 <sup>st</sup> F	Scoring	A	B	C
2 <sup>nd</sup> F	1 <sup>st</sup> Place	1	2	3
3 <sup>rd</sup> F	2 <sup>nd</sup> Place	-	1	2
	3 <sup>rd</sup> Place	-	-	1

points in a beginners game (applies to all types of buildings)				
Scoring	A	B	C	
1 <sup>st</sup> Place	3	10	18	
2 <sup>nd</sup> Place	-	3	10	
3 <sup>rd</sup> Place	-	-	3	

Scoring:	
1 <sup>st</sup>	Moats
2 <sup>nd</sup>	Arena
3 <sup>rd</sup>	Bath House
4 <sup>th</sup>	Library
5 <sup>th</sup>	Hostel
6 <sup>th</sup>	Hospital
7 <sup>th</sup>	Market
8 <sup>th</sup>	Park
9 <sup>th</sup>	School
10 <sup>th</sup>	District

2 overzichtstabellen voor de normale waardering. Op de voorzijde staat hoeveel punten men bij een waardering krijgt.

1 overzichtstabel voor de eenvoudige waardering (zie pagina 8).

Op de achterzijde is de volgorde aangegeven waarin de waardering wordt doorlopen.

- 2 waarderingkaarten – worden door de geldstapels geschud.



- 1 stoffen buidel • 6 "+100"-markeertegels • 1 spelregels
- Spelers krijgen een "+100"-markeertegel wanneer zij meer dan 100 overwinningpunten hebben behaald en aan een nieuwe ronde op het scorespoor beginnen.

## Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van bouwmeester in het Middeleeuwse Granada en sturen bouwlieden aan om de stad verder te bouwen. Wie op het juiste moment – wanneer een waardering zich voordoet – de meeste gebouwtegels van een soort in zijn stad heeft gebouwd, krijgt punten.

Daarnaast ontvangt iedere speler punten voor de langste gracht om zijn stad. Bij elke volgende waardering zijn er steeds meer punten te verdelen. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel.

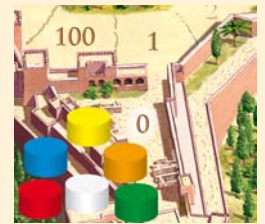
## Vorbereiding van het spel

- Iedere speler ontvangt 1 starttegel en 1 telsteen in de kleur van zijn keuze. Men legt de starttegel voor zich op tafel. Vanuit deze tegel bouwt men zijn stad Granada.
- Plaats de telstenen op veld "0" van het scorespoor.
- Leg het spelbord in het midden van de tafel, zodat iedere speler gemakkelijk bij zijn reserveveld kan.
- De 54 gebouwtegels gaan in de stoffen buidel.
- Trek 4 gebouwen uit de buidel en leg deze een voor een op de velden 1 t/m 4 op de bouwplaats. Leg alle tegels met de zijde met het even getal naar boven. Leg de zwarte markeersteen op het veld met de oneven getallen.
- Leg de twee overzichtstabellen met de normale waardering naast het spelbord. De 3<sup>e</sup> tabel voor de eenvoudige waardering is niet nodig.
- Verwijder de twee waarderingkaarten A en B uit de stapel geldkaarten en leg deze terzijde. Schud de overige kaarten.
- De spelers ontvangen hun startgeld. Trek per speler geldkaarten en leg deze open voor hem neer, totdat de totale waarde 20 of meer is (de valutasoort speelt daarbij geen rol). Doe dit voor elke afzonderlijke speler. Nadat alle spelers geld hebben gekregen, nemen zij de kaarten op hand. Vanaf nu is het geld van iedere speler geheim.
- De speler met de minste kaarten is startspeler. In geval van een gelijke stand wordt het de speler met de laagste totale waarde. Is er dan nog steeds sprake van een gelijke stand, dan begint de jongste speler.
- Draai tenslotte 4 geldkaarten van de stapel open en leg deze op de daarvoor bestemde velden op het spelbord.

**LET OP!** De voorbereiding voor een spel met 2 spelers zijn te vinden op pagina 8 van deze spelregels.



*De starttegel wordt als een gebouwtegel zonder grachten behandeld.*



*De telsteen komt op veld "0" van het scorespoor.*

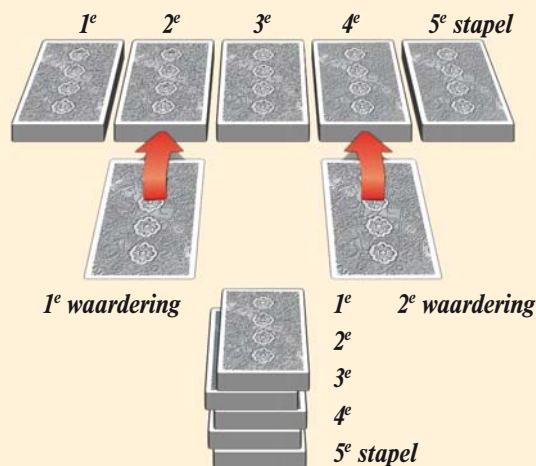


*velden voor de zwarte markeersteen*

*bouwplaats op het spelbord*

*Opmerking: Hiermee is het zeker, dat niemand in totaal minder dan 20 of meer dan 28 geld krijgt.*

- Verdeel de overgebleven geldkaarten over vijf stapels van ongeveer gelijke hoogte. Schud door de tweede stapel waarderingkaart "A" en door de vierde stapel waarderingkaart "B". Leg vervolgens de stapels op elkaar: onderaan de vijfde stapel, daarop de vierde, dan de derde, de tweede en bovenop de eerste stapel. Leg de hele stapel gedekt op het daarvoor bestemde veld op het spelbord.



*Opmerking: Als gevolg van deze speciale manier van verdelen wordt bereikt, dat de twee waarderingkaarten niet te vroeg, niet te laat en ook niet te kort na elkaar worden gedraaid.*

## Spelverloop

De spelers zijn na elkaar, volgens de wijzers van klok, aan de beurt. De startspeler begint. De speler, die aan de beurt is, moet één van de volgende drie acties kiezen:

- Geld nemen
- Gebouwentegel kopen
- De eigen stad Granada verbouwen

Heeft een speler een gebouwentegel gekocht, dan moet hij deze aan het einde van zijn beurt in een stad bouwen:

### ■ Gebouwentegel plaatsen

Een beschrijving van de acties:

#### ■ Geld nemen

De speler mag één openliggende geldkaart naar keuze van het spelbord nemen of meerdere geldkaarten met een gezamenlijke waarde van maximaal 5 (de valutasoort speelt daarbij geen rol).



*Voorbeeld: De speler mag de twee linkse kaarten nemen of één van de andere twee.*

#### ■ Gebouwentegel kopen

De speler mag één gebouwentegel van de bouwplaats nemen. Daarvoor betaalt hij minstens de prijs op de tegel in de valutasoort, die de bouwplaats van de gekozen tegel aangeeft. **Let op, men krijgt geen wisselgeld!**

Het geld, waarmee is betaald, gaat naar de aflegstapel.

Betaalt een speler gepast voor de tegel, dan is hij nogmaals aan de beurt en mag hij opnieuw één van de drie acties kiezen.

Zolang een speler aan de beurt is, worden de gebouwentegels op de bouwplaats niet aangevuld; dit gebeurt pas aan het einde van zijn beurt.

Leg gekochte tegels tijdelijk naast de eigen stad (deze worden pas aan het einde de beurt gebouwd!).



*Voorbeeld:*

*Groen wil absoluut een "school" in zijn stad. De "school" in de voorraad kost 10. Groen heeft twee geldkaarten van de gevraagde valutasoort en besluit de "school" te kopen.*

*Omdat hij niet gepast heeft betaald (11 i.p.v. 10) is zijn beurt afgelopen; hij krijgt geen wisselgeld.*

*Opmerking: Op deze wijze kan een speler maximaal 5 acties in zijn beurt uitvoeren (viermaal gepast betalen en eenmaal of geld nemen of zijn stad verbouwen).*

## ■ De eigen stad Granada verbouwen

Er zijn drie mogelijkheden voor een speler om zijn stad te verbouwen:

- een gebouwtegel van zijn eigen reserveveld in zijn eigen stad bouwen (zie bouwregels op pagina 5).
- een gebouw uit zijn eigen stad afbreken en op zijn reserveveld leggen.
- een gebouw van zijn reserveveld met een gebouw in zijn eigen stad omruilen. In dat geval moet het nieuwe gebouw op de vrijgekomen plaats in de stad komen te liggen.

Ook na het verbouwen moet de stad volgens de bouwregels zijn gebouwd. De starttegel mag nooit worden verbouwd of verwijderd.

*Voorbeeld: Rood koopt een gebouwtegel en betaalt gepast; hij is dus nogmaals aan de beurt.*

*Hij besluit om nog een gebouwtegel te kopen en betaalt weer gepast.*

*Hij mag nu weer een actie kiezen. Hij kiest er nu voor om zijn stad te verbouwen. Hij verwijdert een gebouwtegel uit zijn stad en ruilt deze voor om een tegel uit zijn reserve.*

*Nu kan hij zijn zojuist gekochte gebouwen mogelijksterwijs optimaal in zijn stad bouwen of op zijn reserveveld leggen. Daarna is zijn beurt voorbij.*

## Einde van een speelbeurt

### ■ Gebouwentegel plaatsen

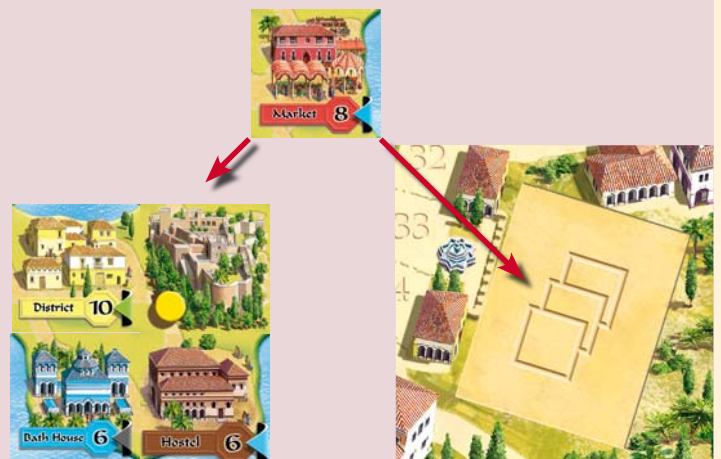
De nieuwe gebouwtegel moet aan het **einde van de beurt** nog worden geplaatst. De speler bouwt het in zijn **eigen stad** of legt het op zijn **reserveveld**. Er is geen maximum aan het aantal tegels op het reserveveld.

Heeft de speler meerdere gebouwtegels gekocht, dan kan hij deze in **willekeurige volgorde** in zijn stad bouwen of in de reserve leggen.

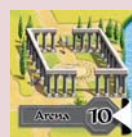
Kiest hij voor het bouwen van de tegel in zijn stad, dan moet hij elke tegel plaatsen met **dezelfde zijde naar boven als zichtbaar was toen hij de tegel kocht**. Wil hij een tegel met de **andere zijde** naar boven plaatsen, dan moet hij daarvoor minstens 3 geld in één valutasoort naar keuze betalen. Daarna mag hij de tegel omdraaien en deze in zijn stad bouwen.

Legt de speler de tegel in zijn reserve, dan mag hij deze met een **willekeurige zijde** naar boven op het veld leggen. Het omdraaien kost nu geen geld.

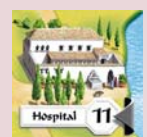
**Belangrijk: Wanneer een tegel in de reserve ligt of in de stad is gebouwd, dan mag deze in verdere spel niet meer worden omgedraaid!**



*Opmerking: Je bent niet nogmaals aan de beurt om een actie te kiezen als je nu precies 3 betaalt. Als de speler meerdere zojuist gekochte tegels wil omdraaien, dan moet hij daarvoor steeds afzonderlijk betalen.*



voorzijde



achterzijde

*Voorbeeld: Rood heeft in zijn beurt een "Arena" en een "Library" gekocht. Hij wil echter de andere zijde van de tegels in zijn stad bouwen. Dus betaalt hij oranje geld met waarde 3 en draait de "Arena" om. Op de achterzijde is een "Hospital" afgebeeld. Deze bouwt hij vervolgens in zijn stad. Daarna betaalt hij groen geld met waarde 5, omdat het met zijn kaarten onmogelijk is precies 3 te betalen. Nu mag hij de "Library" omdraaien. Het "District", dat zich op de achterzijde bevindt, wordt gebouwd in de stad.*

*Opmerking: Het omdraaien kan natuurlijk ook met het als gevolg van door een extra actie gekregen geld worden betaald.*

## Granada bouwregels

Bij het bouwen in Granada gelden de volgende bouwregels:

- alle gebouwentegels moeten in **dezelfde richting** liggen (d.w.z. de daken wijzen naar boven).
- alleen tegels met **dezelfde rand** mogen aan elkaar grenzen, d.w.z. de randen die elkaar raken hebben beiden een gracht of beiden geen gracht.
- elke nieuwe gebouwentegel moet “te voet” vanaf de starttegel bereikbaar zijn zonder dat men daarbij een gracht moet oversteken of een tegel moet verlaten.
- elke nieuwe tegel moet met **minstens één rand** aan een andere tegel grenzen (d.w.z. niet aan een hoek bouwen).
- Er mogen **geen “gaten”** (ingesloten lege plaatsen) ontstaan.

*De starttegel wordt als een gebouwentegel zonder grachten beschouwd.*

## De volgende combinaties zijn niet toegestaan:



verkeerde richting



rand met gracht grenst aan rand zonder gracht



“voetganger”-regel overtreden: men kan vanuit de starttegel de “Arena” niet bereiken zonder een gracht over te steken.



Gebouwentegels en starttegel grenzen niet met minstens een rand aan elkaar.



Door plaatsing van het “Hospital” ontstaat een ingesloten lege plaats.

Als alle zojuist gekochte tegels zijn gebouwd en/of in de reserve zijn gelegd, dan is de beurt van de speler afgelopen.

Het aantal geldkaarten wordt weer aangevuld tot vier. Is de stapel geldkaarten uitgeput, dan wordt de aflegstapel geschud en vormt een nieuwe gedekte stapel.

De gebouwentegels worden ook aangevuld tot vier. Daarbij geeft de zwarte markeersteen aan of de tegels met het even of oneven getal naar boven worden neergelegd. Staat de markeersteen op een veld met oneven getallen, dan komen de nieuwe gebouwentegels ook met de oneven zijde naar boven te liggen.

Nadat de bouwplaats met één of meer tegels is aangevuld, gaat de zwarte markeersteen naar het andere veld.

Daarna is volgende speler aan de beurt.



Voorbeeld:

Veld 2 en 4 zijn leeg en worden een voor een - eerst 2 dan 4 - opnieuw aangevuld. Omdat de zwarte markeersteen op het veld met de even getallen staat, worden de tegels met het even getal naar boven neergelegd. Vervolgens wordt de markeersteen op het veld met oneven getallen geschoven.

## Waarderingen

Het spel kent in totaal 3 waarderingen. De eerste twee waarderingen "A" en "B" vinden plaats wanneer de betreffende kaart van de stapel met geldkaarten wordt getrokken. De derde en laatste waardering vindt plaats aan het einde van het spel.

Wordt er een waarderingkaart gedraaid, dan wordt deze uit het spel genomen en vervangen door een nieuwe geldkaart. Nu vindt eerst de waardering plaats, daarna is de volgende speler aan de beurt.

Bij elke waardering worden zowel overwinningspunten voor meerderheden als voor grachten in de eigen stad gegeven.

Alle punten, die een speler krijgt, worden bijgehouden op het scorespoor. Iedere speler plaatst zijn telsteen het aantal plaatsen vooruit gelijk aan het aantal punten, dat hij heeft verdiend.

### Overwinningspunten voor grachten

Als eerste ontvangt iedere speler punten voor zijn langste aaneengesloten gracht.

Elke tegelrand met een gracht levert 1 punt op.

Twee grachten tegen elkaar en grachten in de stad leveren geen overwinningspunten op.

### Overwinningspunten voor meerderheden van gebouwen

Voor elke gebouwsoort worden punten gegeven. Of een speler punten voor een bepaalde gebouwsoort krijgt, hangt af van het feit of de speler de meeste gebouwen van die soort bezit. Hoeveel punten men voor zijn meerderheid krijgt, hangt af van het aantal gebouwen van deze soort dat op dat moment in de steden van alle spelers te zien zijn.

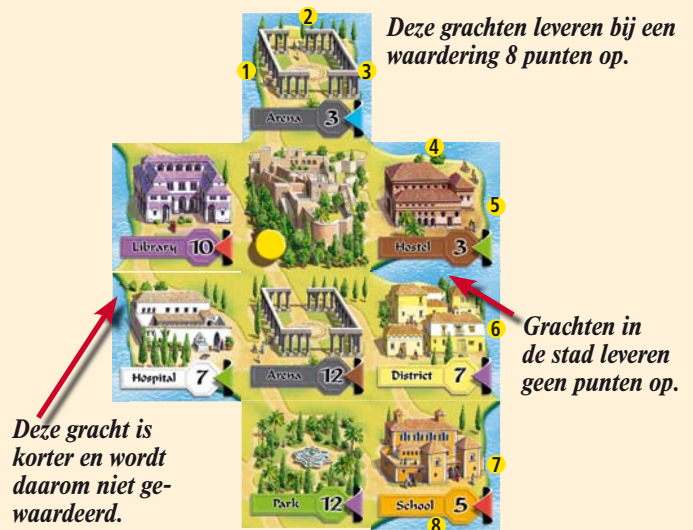
### Waardering A

De eerste waardering ("A") vindt plaats, zodra kaart "A" wordt gedraaid.

Enkel degene die bij deze waardering de meeste gebouwen van een soort in zijn stad heeft liggen, krijgt bij deze waardering punten. Het aantal punten is gelijk aan het aantal gebouwen, dat van deze soort in alle steden te zien is.

Alleen degene die de meeste gebouwen van een soort in zijn stad heeft liggen, krijgt bij deze waardering punten. Het aantal punten is gelijk aan het aantal gebouwen, dat van deze soort in alle steden te zien is.

Bij een gelijke stand voor de meerderheid van gebouwen van dezelfde soort, gaan de punten naar degene die in zijn stad het gebouw van deze soort met de hoogste prijs heeft liggen. Deze regel geldt ook bij een gelijke stand bij de andere waarderingen.



Opmerking: Bij een waardering is enkel het aantal gebouwen van belang. De prijs is enkel bij een gelijke stand doorslaggevend. Het spreekt voor zich, dat men minstens 1 gebouw van een soort moet bezitten om voor deze gebouwsoort overwinningspunten te krijgen.



Voorbeeld: Bij de eerste waardering heeft Geel 3 "School"-tegels, Rood en Groen hebben ieder 2 "School"-tegels. Er zijn dus nu 7 "School"-tegels te zien; Geel krijgt 7 punten.

Wanneer Geel en Rood beiden 3 "School"-tegels zouden bezitten, dan moesten ze kijken wie van hen de "School"-tegel met de hoogste prijs had.

## Waardering B

Bij de tweede waardering (die plaatsvindt wanneer kaart "B" wordt gedraaid) krijgen de spelers met de meeste en als tweede de meeste gebouwen van een soort punten.

Degene die bij de tweede waardering de meeste gebouwen van een soort in zijn stad heeft liggen, krijgt bij deze waardering twee keer zoveel punten als het aantal gebouwen, dat van deze soort in alle steden is te zien.

Degene die als tweede de meeste gebouwen van een soort in zijn stad heeft liggen, krijgt bij deze waardering zoveel punten als het aantal gebouwen, dat van deze soort in alle steden is te zien.

## Waardering C

De derde waardering vindt plaats aan het einde van het spel, zodra de bouwplaats niet meer volledig aangevuld kan worden (zie hoofdstuk: "Einde van het spel"). Bij deze waardering krijgt ook de speler met als derde de meeste gebouwen van een soort punten.

Degene die bij de derde waardering de meeste gebouwen van een soort in zijn stad heeft liggen, krijgt bij deze waardering drie keer zoveel punten als het aantal gebouwen, dat van deze soort in alle steden is te zien.

Degene die als tweede de meeste gebouwen van een soort in zijn stad heeft liggen, krijgt bij deze waardering twee keer zoveel punten als het aantal gebouwen, dat van deze soort in alle steden is te zien.

Degene die als derde de meeste gebouwen van een soort in zijn stad heeft liggen, krijgt bij deze waardering zoveel punten als het aantal gebouwen, dat van deze soort in alle steden is te zien.

**Belangrijk:** Gebouwentegels op het reserveveld tellen niet mee bij waarderingen.

## Einde van het spel

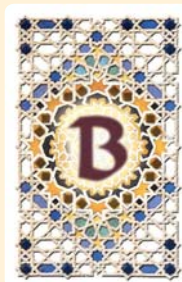
Het spel is afgelopen – na de beurt van een speler -, zodra de bouwplaats niet meer volledig gevuld kan worden met gebouwentegels omdat er geen tegels meer in de buidel zitten.

De resterende gebouwentegels op de bouwplaats worden op volgorde (van 1 t/m 4) gegeven aan de speler die het meeste geld in de betreffende valutasoort op hand heeft (de prijs van het gebouw speelt daarbij geen rol).

In geval van een gelijke stand blijft de gebouwentegel op de bouwplaats liggen. Het gekregen gebouw moet direct – volgens de bouwregels – in de stad worden gebouwd, voordat het volgende gebouw wordt weggegeven. De tegel mag niet meer worden omgedraaid.

**Daarna volgt de derde en laatste waardering.**

De speler die na de laatste waardering met zijn telsteen vooraan staat op het puntenspoor wint het spel. In geval van een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.



Points for each type of buildings			
Scoring	A	B	C
1 <sup>st</sup> Place	1	2	3
2 <sup>nd</sup> Place	-	1	2
3 <sup>rd</sup> Place	-	-	1

times the number of integrated visible buildings of this type

times the number

times the number

*Voorbeeld: Blauw heeft met 4 "School"-tegels de meerderheid, Groen heeft er intussen 3 en Rood heeft slechts 2 "School"-tegels. In totaal zijn er 9 "School"-tegels te zien. Blauw krijgt  $2 \times 9 = 18$  punten en Groen krijgt  $1 \times 9 = 9$  punten.*

Points for each type of buildings			
Scoring	A	B	C
1 <sup>st</sup> Place	1	2	3
2 <sup>nd</sup> Place	-	1	2
3 <sup>rd</sup> Place	-	-	1

times the number of integrated visible buildings of this type

times the number

times the number

*Voorbeeld: Blauw en Groen hebben beiden 4 "School"-tegels. Rood heeft er nog steeds 2. In totaal zijn er 10 "School"-tegels te zien. De duurste "School" van Blauw is 9, terwijl Groen een gebouw van 12 in zijn stad heeft liggen. Groen is dus eerste en krijgt  $3 \times 10 = 30$  punten, Blauw is tweede en krijgt  $2 \times 10 = 20$  punten en Rood is derde en krijgt  $1 \times 10 = 10$  punten.*

*Opmerking: De bouwplaats wordt nog zo ver als mogelijk aangevuld.*

*Opmerking: Het kan zinvol zijn om van het plaatsen van de tegel af te zien, omdat het bouwen in de stad enkel je tegenstanders punten oplevert.*

## Speciale regels voor twee spelers

De normale spelregels van Granada zijn van kracht met de volgende aanpassingen:

Elke geldkaart komt slechts twee keer voor in het spel (**neem van elke kaart één exemplaar uit het spel**). Er wordt dus gespeeld met slechts **72 geldkaarten**.

Er speelt een **denkbeeldige derde speler** mee. Voor het gemak noemen we hem Dirk. Dirk **bouwt geen eigen stad Granada, maar verzamelt gebouwtegels**. Dirk komt nooit aan de beurt.

Aan het **begin van het spel worden 6 tegels uit de buidel getrokken** en voor Dirk – voor beide spelers goed zichtbaar - terzijde gelegd. De tegels worden met het even getal naar boven neergelegd (net als de tegels op de bouwplaats).

**Bij elke waardering krijgt ook Dirk overwinningspunten voor meerderheden voor gebouwsoorten; voor grachten krijgt hij geen punten.**

Direct **na de eerste waardering krijgt Dirk nog eens 6 gebouwtegels**, die eveneens uit de buidel worden getrokken en komen bij de andere gebouwen van Dirk te liggen. Deze tegels worden met het getal naar boven neergelegd, dat de markeersteen op dat moment aangeeft.

Na de **tweede waardering krijgt Dirk nog eens gebouwtegels**. Het aantal tegels is gelijk aan het aantal tegels in de buidel gedeeld door 3 (afgerond naar beneden). Deze tegels worden met het getal naar boven gelegd, dat de markeersteen op dat moment aangeeft.

Voor beide andere spelers verandert slechts één regel:

Elke keer als zij een gebouwtegel kopen, mogen ze deze niet alleen in hun eigen stad bouwen of op hun reserveveld leggen. **Ze mogen de gebouwtegel ook aan Dirk schenken; ofwel zoals ze de tegel kochten, of (na betaling van minstens 3 geld in één valutasoort) omdraaien en dan schenken.**

## Eenvoudige waardering

In een spel met kinderen of om het spel te leren kan men ook kiezen voor een eenvoudige waardering. Bij deze variant leveren de meerderheden steeds een vast aantal punten op.

Waardering A

De meerderheid voor elke gebouwsoort levert 3 punten op.

Waardering B

De meerderheid voor elke gebouwsoort levert 10 punten op. De tweede meerderheid levert 3 punten op.

Waardering C

De meerderheid voor elke gebouwsoort levert 18 punten op. De tweede meerderheid levert 10 punten op. De derde meerderheid levert 3 punten op.

### points in a beginners game (applies to all types of buildings)

Scoring	A	B	C
1 <sup>st</sup> Place	3	10	18
2 <sup>nd</sup> Place	-	3	10
3 <sup>rd</sup> Place	-	-	3




# Un jeu de Dirk Henn pour 2 à 6 joueurs

Granada au Moyen Âge. Le Palais de l'Alhambra est construit et des architectes du monde entier affluent dans la ville en essor constant au pied de la Sierra Nevada. Recrutez les meilleurs d'entre eux pour accélérer le développement de

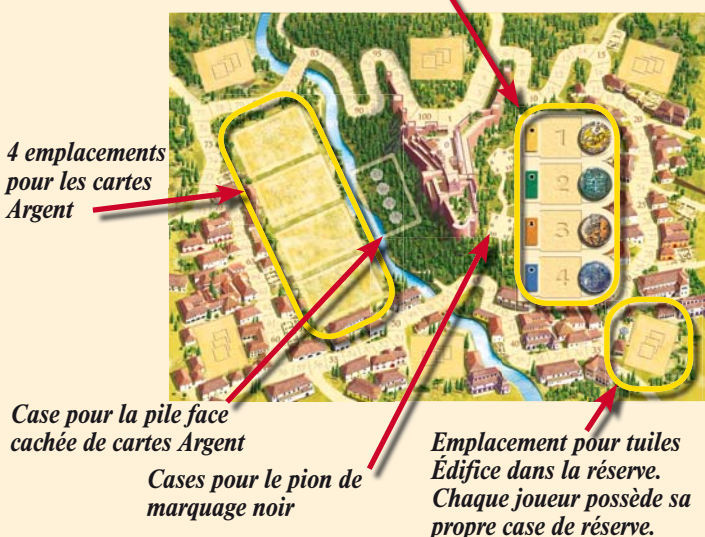


Granada ! Bâissez des écoles et des thermes, érigez des quartiers résidentiels, des marchés et de nombreux autres édifices importants. Parviendrez-vous à construire la plus grande ville ?

## Matériel de jeu

- 6 tuiles de départ – représentant l'Alhambra. Chaque joueur en reçoit une de sa couleur de jeu et, partant de cette tuile, construit sa ville de Granada. 
- 6 pions de décompte – pour marquer les points sur l'échelle des points de victoire du plateau de jeu.
- 1 pion de marquage noir – servant à indiquer sur le plateau de jeu quelle face des tuiles Édifice doit être visible la prochaine fois qu'elles sont complétées (la face avec un prix pair ou impair).
- 1 plateau de jeu – avec des emplacements pour :
  - Cartes Argent
  - Tuiles Édifice
  - Tuiles Édifice dans la réserve

Le chantier – représentant quatre cases, chacune pour une tuile Édifice. Chaque case est prévue pour une devise différente.



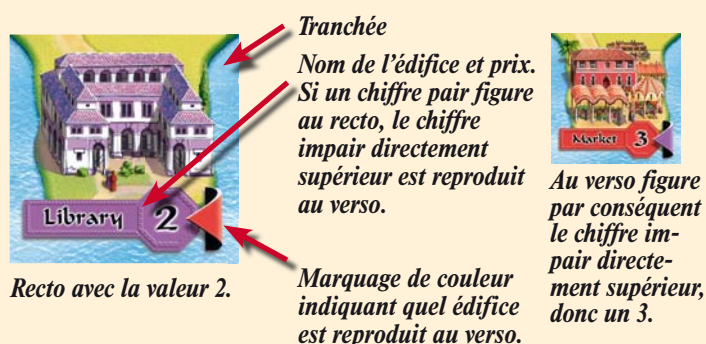
- 108 cartes Argent dans quatre devises – permettant d'acheter les édifices dans le chantier pour construire Granada.



Cartes Argent dans quatre devises, chacune en trois exemplaires avec les valeurs 1 à 9.

- 54 tuiles Édifice – avec au recto et au verso 9 types d'édifice différents ; 12 tuiles de chaque type avec les valeurs 2 à 13. Ce sont les éléments qui servent à construire Granada.

Différents édifices sont reproduits au verso et au recto de chaque tuile. Le marquage de couleur à côté du prix révèle quel édifice se trouve au verso d'une tuile. Si un chiffre pair figure au recto, le chiffre impair directement supérieur est toujours imprimé au verso. Certaines tuiles sont entourées de tranchées sur jusqu'à trois côtés. Les tranchées se trouvent sur les deux faces de la tuile sur les mêmes bords.



- 3 tableaux récapitulatifs pour les décomptes

Points for each type of buildings				
Score	Points for each type of buildings			
1 <sup>st</sup> F	Scoring	A	B	C
2 <sup>nd</sup> F	1 <sup>st</sup> Place	1	2	3
3 <sup>rd</sup> F	2 <sup>nd</sup> Place	-	1	2
	3 <sup>rd</sup> Place	-	-	1

points in a beginners game (applies to all types of buildings)				
Scoring	A	B	C	
1 <sup>st</sup> Place	3	10	18	
2 <sup>nd</sup> Place	-	3	10	
3 <sup>rd</sup> Place	-	-	3	

Scoring:	
1 <sup>st</sup>	Moats
2 <sup>nd</sup>	Arena
3 <sup>rd</sup>	Bath House
4 <sup>th</sup>	Library
5 <sup>th</sup>	Hostel
6 <sup>th</sup>	Hospital
7 <sup>th</sup>	Market
8 <sup>th</sup>	Park
9 <sup>th</sup>	School
10 <sup>th</sup>	District

2 tableaux récapitulatifs pour le décompte normal. Les rectos indiquent combien de points sont attribués lors des différents décomptes.

1 tableau de comptage des points pour le décompte simplifié (v. page 8).

Sur tous les versos est énuméré dans l'ordre ce qui doit être intégré à un décompte.

- 2 cartes de décompte – sont mélangées aux piles de cartes Argent.



- 1 sac en tissu • 6 Marqueurs « +100 » • 1 règle du jeu
- Les marqueurs « +100 » sont utilisé lorsqu'un joueur atteint 100 points de victoire ou plus.

## But du jeu

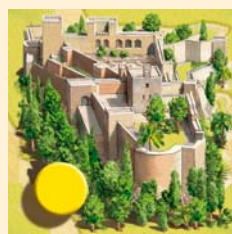
Les joueurs se glissent dans la peau d'architectes à Granada au Moyen Âge et recrutent des ouvriers pour étendre la ville. Celui qui au bon moment – c'est-à-dire chaque fois qu'on doit procéder à un décompte – possède dans sa ville la **majorité de tuiles Édifice** d'un type obtient des points.

Chaque joueur reçoit en outre des points pour la **plus longue tranchée entourant sa ville**. À chaque nouveau décompte, il y a plus de points à attribuer. Celui qui totalise le plus de points à la fin du jeu a gagné.

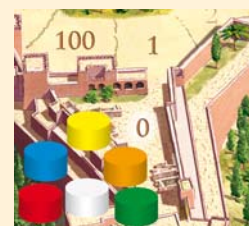
## Préparation du jeu

- Chaque joueur reçoit **1 tuile de départ** et **1 pion de décompte** de la couleur de son choix. Il pose la tuile de départ devant lui sur la table. Partant de cette tuile, il construit sa ville de Granada.
- Les pions de décompte sont placés sur la case « 0 » de l'échelle des points de victoire.
- Le plateau de jeu est posé au milieu de la table de telle manière que chaque joueur puisse accéder facilement à sa case de réserve.
- Les 54 tuiles Édifice sont mises dans le sac en tissu et celui-ci, préparé sur la table.
- 4 édifices sont tirés au hasard du sac et répartis dans l'ordre de 1 à 4 sur les cases numérotées du **chantier**, les tuiles étant placées de manière à ce que le chiffre pair soit visible. Puis le pion de marquage noir est posé sur la case avec les chiffres impairs.
- Les deux tableaux récapitulatifs pour le décompte normal sont préparés à côté du plateau de jeu. Le 3<sup>ème</sup> tableau pour le décompte alternatif n'est pas nécessaire.
- Les deux cartes de décompte A et B sont retirées de la **pile de cartes Argent** et tout d'abord mises de côté ; le reste des cartes est mélangé.
- Chaque joueur touche ensuite son **capital de départ**. Pour cela, des cartes Argent sont tirées successivement de la pile et posée face visible devant un joueur jusqu'à ce que la **somme totale** atteigne ou dépasse **20**, quelle que soit la devise. Puis le joueur suivant reçoit son argent. Quand tous ont leur argent, chacun prend ses cartes en main. L'argent possédé par chaque joueur reste désormais secret.
- Le joueur qui a reçu le **moins de cartes** sera **premier joueur** et, en cas d'égalité de cartes, le joueur dont les cartes ont la plus petite somme totale. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur le plus jeune qui commence.
- 4 autres cartes Argent de la pile sont ensuite posées faces visibles sur les emplacements prévus à cet effet sur le plateau de jeu.

**ATTENTION !** Pour la préparation du jeu à deux, consultez la page 8 de la règle du jeu.



La tuile de départ est utilisée comme une tuile Édifice sans tranchées.



Les pions de décompte sont placés sur la case « 0 ».

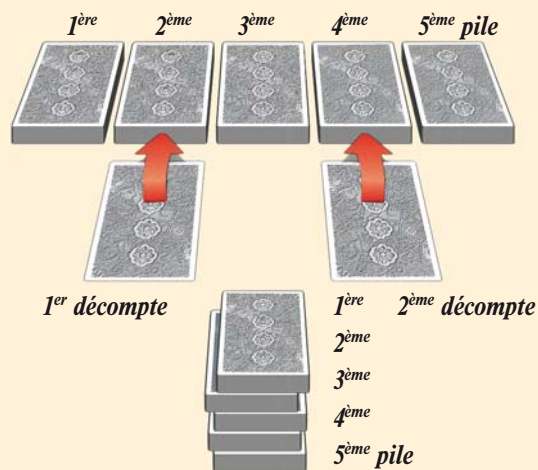


Cases pour le pion de marquage noir

Chantier sur le plateau de jeu

Remarque : on s'assure de cette manière qu'aucun joueur ne reçoive une somme d'argent d'un montant total supérieur à 28 ou inférieur à 20.

- Les autres cartes Argent sont divisées en cinq piles de taille à peu près identique. La carte de décompte « A » est glissée dans la deuxième pile et la carte de décompte « B » dans la quatrième pile. Les piles sont ensuite replacées l'une sur l'autre : la 5<sup>ème</sup> pile tout en dessous, la 4<sup>ème</sup> pile dessus, puis la 3<sup>ème</sup>, la 2<sup>ème</sup> et, en dernier, la 1<sup>ère</sup> pile. Ce paquet est placé face cachée sur la case correspondante du plateau de jeu.



Remarque : en procédant ainsi, on évite que les deux cartes de décompte soient découvertes trop tôt ou trop tard ou bien trop rapidement l'une après l'autre.

## Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur. Le joueur dont c'est le tour doit opter pour l'une des trois actions suivantes :

- Prendre de l'argent
- Acheter des tuiles Édifice
- Transformer sa propre ville de Granada

Si le joueur a acheté une tuile Édifice, il doit encore l'ajouter à sa ville à la fin de son tour :

- Placer des tuiles Édifice

Les actions dans le détail :

- Prendre de l'argent

Le joueur peut prendre **une carte Argent quelconque** parmi celles posées ou même **plusieurs cartes Argent si leur somme ne dépasse pas 5** (la devise ne jouant aucun rôle).



Exemple : le joueur peut prendre soit les deux cartes Argent de gauche soit l'une des deux autres.

- Acheter des tuiles Édifice

Le joueur peut prendre **une tuile Édifice** du chantier. Il paie pour cela **au minimum le prix imprimé** dans la devise qu'indique le chantier pour la tuile choisie. **Mais attention : il ne récupère pas sa monnaie !**

L'argent payé constitue une défaisse.

**Si le joueur peut faire l'appoint, il a le droit de rejouer et de rechoisir l'une des trois actions possibles.**

Tant que c'est le tour d'un joueur, on ne **complète pas** les tuiles Édifice sur le chantier, on ne le fait **qu'une fois le tour terminé.**

La tuile achetée est posée près de sa propre ville (elle n'est ajoutée qu'à la fin du tour !).

Prix

Devise



Exemple :

*Le joueur vert a absolument besoin d'une « School » pour sa ville. La « School » disponible coûte 10. Vert a en main deux cartes Argent de la couleur qui convient et décide d'acheter la « School ».*

*Mais comme il ne peut pas payer exactement 10 (mais 11), son tour est terminé ; on ne peut pas récupérer sa monnaie.*

Remarque : chaque joueur peut ainsi exécuter au maximum 5 actions quand c'est son tour (payer quatre fois le prix exact et prendre de l'argent ou transformer sa ville une fois).

## ■ Transformer sa propre ville de Granada

Pour transformer sa propre ville, un joueur a trois possibilités :

- **Ajouter à sa ville** une tuile Édifice de sa propre case de réserve (*Règles de construction, voir p. 5*).
- **Enlever** un édifice de sa propre ville et le **placer dans sa case de réserve**.
- **Remplacer** un édifice de sa case de réserve par un édifice de sa propre ville, la nouvelle tuile Édifice devant être placée exactement à la place devenue libre dans la ville du joueur.

Après les travaux de transformation, la ville doit respecter les règles de construction. La tuile de départ ne peut jamais être ni déplacée ni enlevée.

*Exemple : le joueur rouge achète une tuile Édifice et peut faire l'appoint, il a donc le droit de rejouer.*

*Il décide d'acheter une autre tuile Édifice et peut encore une fois faire l'appoint.*

*Il peut donc à nouveau rejouer. Il décide alors de transformer sa ville. Il enlève une tuile Édifice de sa ville et la remplace par une tuile de sa réserve.*

*Ce n'est qu'ensuite qu'il ajoute à sa ville, le plus adéquatement possible, les tuiles Édifice qu'il vient d'acheter ou qu'il les pose sur sa case de réserve. Son tour est alors terminé.*

## À la fin de son tour

### ■ Placer des tuiles Édifice

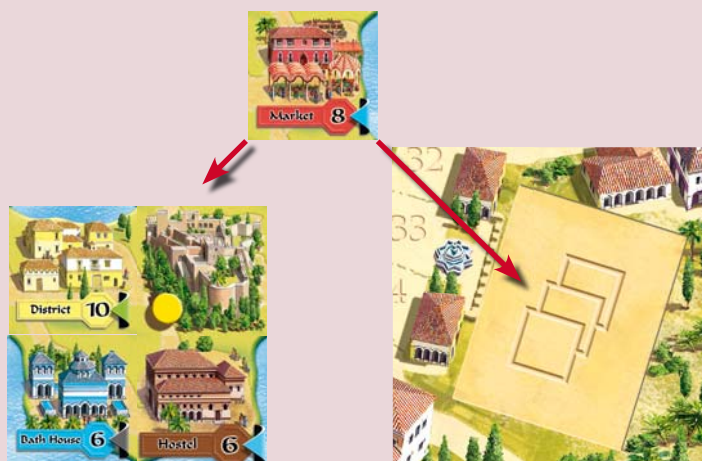
À la fin de son tour, le joueur doit encore placer sa nouvelle tuile Édifice. Soit il l'ajoute à sa **propre ville** soit il la pose sur sa **case de réserve**.

La réserve peut contenir un nombre quelconque de tuiles Édifice. Si le joueur a acheté plusieurs tuiles Édifice, il peut les ajouter à sa ville ou les poser dans sa réserve **dans un ordre quelconque**.

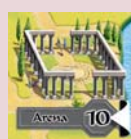
S'il décide d'agrandir sa propre ville, il peut poser chaque tuile en utilisant la face qui était **visible lorsqu'il a acheté la tuile**. S'il veut utiliser l'autre face, il a le droit de retourner la tuile pour l'ajouter à sa ville, mais doit pour cela donner une carte Argent de valeur minimum 3 d'une devise quelconque.

Si le joueur pose la tuile dans sa réserve, il peut le faire avec **n'importe quelle face** visible, c'est-à-dire qu'il peut retourner la tuile sans rien payer.

**Attention : une fois la tuile posée dans la réserve ou ajoutée à une ville, elle ne peut plus être retournée pendant toute la durée du jeu !**



*Remarque : on ne joue pas de tour supplémentaire lorsqu'on paye exactement 3. Si le joueur souhaite retourner plusieurs tuiles qu'il vient d'acheter, il doit payer chacune séparément.*



Recto



Verso

*Exemple : lors de son tour, le joueur rouge a acheté une « Arena » et une « Library ». Mais pour ces deux tuiles, il préfère ajouter à sa ville l'édifice figurant sur l'autre face. Il donne donc de l'argent orange de valeur 3 et retourne la « Arena ». Au verso figure un « Hospital ». Il ajoute celui-ci à sa ville. Puis il donne de l'argent vert de valeur 5, car avec ses cartes, il ne peut pas payer exactement 3. Il peut maintenant retourner la « Library » et ajouter à sa ville le quartier résidentiel figurant au verso.*

*Remarque : pour retourner des tuiles, on peut naturellement aussi utiliser l'argent que l'on vient tout juste de gagner avec une action supplémentaire.*

## Règles de construction de Granada

Pour étendre sa ville de Granada, on doit respecter les règles de construction suivantes :

- Toutes les tuiles Édifice doivent être placées **dans le même sens** (c.-à-d. que tous les toits sont en haut).
- **Seuls des côtés identiques** peuvent se toucher, c.-à-d. que les côtés se touchant doivent représenter tous les deux une tranchée ou pas de tranchée.
- Chaque nouvelle tuile Édifice doit être accessible « à pied » depuis la tuile de départ, sans devoir traverser une tranchée ou quitter les tuiles.
- Chaque nouvelle tuile doit toucher une autre tuile **au moins d'un côté** (c.-à-d. qu'on ne doit pas construire « en diagonale »).
- On ne doit **jamais** laisser de « trous » (construire en laissant des espaces vides).

*La tuile de départ est utilisée comme une tuile Édifice sans tranchée.*

*Les combinaisons suivantes ne sont pas autorisées :*



*Mauvais sens*



*Côté avec tranchée touche côté sans tranchée.*



*« Loi des piétons transgressée » : on ne peut se rendre de la tuile de « Arena » sans traverser une tranchée.*



*Tuile Édifice et tuile de départ ne se touchent pas au moins d'un côté.*



*En plaçant le « Hospital », on a laissé un espace vide.*

Le tour d'un joueur est terminé une fois que toutes les nouvelles tuiles achetées ont été ajoutées à la ville ou posées dans la réserve.

Les cartes Argent sont de nouveau complétées à quatre. Si la pile de cartes Argent est épuisée, la défausse est mélangée et constitue une nouvelle pile face cachée.

Les tuiles Edifices sont également complétées à quatre. Le pion de marquage noir détermine si les nouvelles tuiles sont placées sur leur face paire ou impaire. Une fois que le pion se trouve sur la case avec les chiffres impairs, les tuiles Édifice sont aussi rajoutées avec le chiffre impair visible.

Si le chantier a été rempli, le pion de marquage noir est poussé sur l'autre case.

C'est maintenant le tour du joueur suivant.



*Exemple :*

*Les cases 2 et 4 ont été libérées et sont réoccupées l'une après l'autre, d'abord la case 2 puis la case 4. Comme le pion de marquage noir se trouve sur la case avec les chiffres pairs, les tuiles sont posées avec la face paire visible. Puis le pion de marquage est poussé sur la case avec les chiffres impairs.*

## Décomptes

On procède **au total à 3 décomptes** pendant le jeu. Les deux premiers décomptes « A » et « B » ont lieu lorsque la carte correspondante est tirée de la pile de cartes Argent. Le troisième et **dernier décompte a lieu à la fin du jeu.**

Si une carte de décompte est découverte, on la met de côté (elle est retirée du jeu) et on la remplace par une nouvelle carte Argent. Le décompte a alors lieu avant le tour du joueur suivant.

Lors de **chaque décompte, des points de victoire** sont attribués **aussi bien pour les majorités d'édifices** que pour les **tranchées** de sa propre ville.

**Tous les points** que remporte un joueur sont marqués sur l'échelle des points de victoire. Chacun avance son pion de décompte d'autant de cases qu'il a obtenu de points.

### Points de victoire pour les tranchées

Chaque joueur reçoit tout d'abord des points pour sa **tranchée continue la plus longue.**

Chaque bord de tuile avec **une tranchée rapporte 1 point.**

Les tranchées doubles, c'est-à-dire les tranchées se trouvant à l'intérieur de la ville, ne rapportent **aucun** point de victoire.

### Points de victoire pour des majorités d'édifices

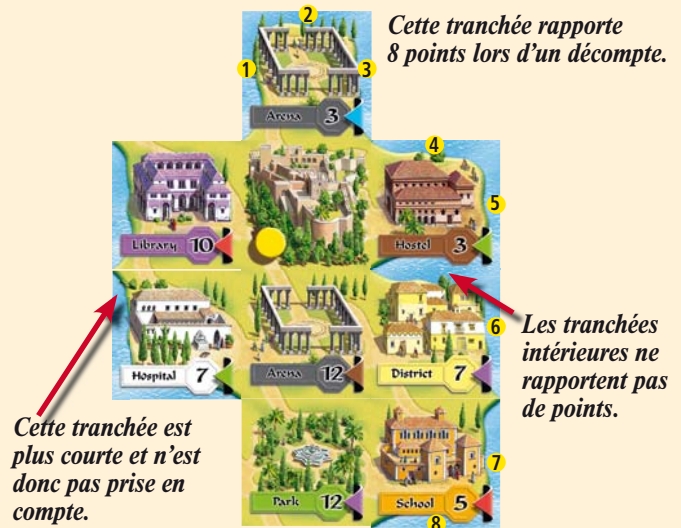
Des points sont attribués pour chaque type d'édifice. Un joueur obtient des points pour un certain type d'édifice s'il possède la **majorité de ce type d'édifice.** Le nombre de points qu'il obtient pour cette majorité est lui fonction du nombre de tuiles Édifice de ce type que l'on voit à ce moment-là dans les villes de **tous les joueurs.**

### Décompte A

Le **premier décompte** (« A ») a lieu dès que la carte « A » est découverte.

Seul celui qui possède la majorité d'édifices d'un type dans sa ville obtient des points lors de ce décompte, à savoir autant de points que l'on voit d'édifices de ce type dans toutes les villes.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'édifices d'un type, c'est celui qui possède dans sa ville la tuile de ce type avec le prix supérieur qui reçoit les points. Cela vaut également en cas d'égalité lors des autres décomptes.



*Remarque : lors des décomptes, seul le nombre d'édifices joue un rôle. Le prix est décisif uniquement en cas d'égalité. Il va de soi qu'on doit posséder au moins 1 édifice pour pouvoir obtenir des points pour ce type d'édifice.*



*Exemple : lors du premier décompte, le joueur jaune a 3 « Schools », le joueur rouge et le joueur vert ont chacun 2 « Schools ». On peut par conséquent voir 7 « Schools » en tout ; le joueur jaune obtient donc 7 points. Si le joueur jaune et le joueur rouge avaient chacun 3 « Schools », ils devraient regarder lequel d'entre eux possède la « School » avec le prix supérieur.*

## Décompte B

Lors du **deuxième décompte** (qui a lieu lorsque la carte « B » est découverte), les joueurs possédant la première et la **deuxième majorité d'édifices d'une sorte remportent des points**.

Celui qui, lors du deuxième décompte, possède la **majorité d'édifices d'un type** dans sa ville reçoit comme points deux fois le nombre d'édifices de ce type que l'on peut voir dans toutes les villes.

Celui qui possède la **deuxième majorité d'édifices d'un type** dans sa ville obtient autant de points que l'on peut voir d'édifices de ce type dans toutes les villes.

## Décompte C

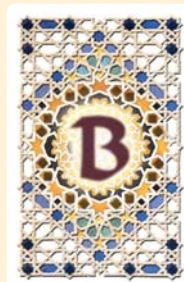
Le **3<sup>ème</sup> décompte** a lieu à la fin du jeu, dès que le chantier ne peut plus être entièrement rempli (voir chapitre Fin du jeu). Lors de ce décompte, le joueur possédant la troisième majorité d'édifices d'un type remporte lui aussi des points.

Celui qui possède le plus d'édifices d'une sorte dans sa ville lors du 3<sup>ème</sup> décompte obtient comme points trois fois le nombre d'édifices de cette sorte que l'on peut voir dans toutes les villes.

Celui qui possède la deuxième majorité d'édifices dans sa ville obtient comme points deux fois le nombre d'édifices du type correspondant que l'on peut voir dans toutes les villes.

Le joueur avec la troisième majorité d'édifices remporte autant de points que l'on peut voir d'édifices du type correspondant dans toutes les villes.

**Attention : on n'intègre pas aux décomptes les tuiles Édifice posées sur la case de réserve.**



Points for each type of buildings			
Scoring	A	B	C
1 <sup>st</sup> Place	1	2	3
2 <sup>nd</sup> Place	-	1	2
3 <sup>rd</sup> Place	-	-	1

times the number of integrated visible buildings of this type

*Exemple : avec 4 « Schools », le joueur bleu possède la majorité d'édifices de ce type. Le joueur vert a entre-temps 3 « Schools » et le joueur rouge, 2. On peut par conséquent voir 9 « Schools » en tout ; le joueur bleu obtient donc  $2 \times 9 = 18$  points et le joueur vert,  $1 \times 9 = 9$  points.*

Points for each type of buildings			
Scoring	A	B	C
1 <sup>st</sup> Place	1	2	3
2 <sup>nd</sup> Place	-	1	2
3 <sup>rd</sup> Place	-	-	1

times the number of integrated visible buildings of this type

*Exemple : le joueur bleu et le joueur vert ont chacun 4 « Schools » et le joueur rouge, 2 « Schools ». On peut par conséquent voir 10 « Schools ». La tuile « School » supérieure du joueur bleu a la valeur 9, le joueur vert possède lui dans sa ville une « School » de valeur 12. Le joueur vert occupe donc maintenant la 1<sup>ère</sup> place et obtient  $3 \times 10 = 30$  points, le joueur bleu, deuxième, reçoit  $2 \times 10 = 20$  points et le joueur rouge, troisième,  $1 \times 10 = 10$  points.*

## Fin du jeu

Le jeu se termine – après le tour d'un joueur – dès qu'on ne peut plus compléter entièrement les tuiles Édifice, car elles sont épuisées.

Les tuiles Édifice qui restent sur le chantier sont encore attribuées dans l'ordre (1 à 4) aux joueurs ayant en main le **plus d'argent** de la devise respective (le prix des édifices ne joue maintenant plus aucun rôle). En cas d'égalité, la partie d'édifice reste sur le chantier. Un édifice attribué doit – conformément aux règles de construction – être immédiatement construit, avant que le prochain édifice soit attribué. Il n'a plus le droit d'être retourné.

**On procède alors au troisième et dernier décompte.**

Celui dont le pion est le plus avancé sur l'échelle des points de victoire après le dernier décompte a gagné. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

*Remarque : le chantier est encore rempli autant que possible.*

*Remarque : il peut être judicieux de renoncer à ajouter une tuile Édifice à sa ville lorsque cela ne rapporte des points qu'à ses adversaires !*

## Règles spéciales quand on joue à deux

On applique les règles de Granada avec les modifications suivantes :

Chaque carte Argent existe en trois exemplaires ; **on en retire une du jeu**. On ne joue donc plus qu'avec **72 cartes Argent**.

Un **troisième joueur imaginaire** intervient, que nous appellerons Dirk. Dirk ne construit certes pas de ville de Granada, mais reçoit malgré tout des tuiles Édifice. Dirk n'exécute pas de coups.

Au début du jeu, **6 tuiles Édifice sont tirées au hasard** pour Dirk et mises de côté, bien visibles pour les deux joueurs. Ces tuiles sont alors ainsi placées que le chiffre pair soit visible, exactement comme les tuiles qui sont posées sur le chantier.

Lors des décomptes, Dirk obtient aussi des points de victoire pour ses majorités d'édifices, mais ses tranchées ne comptent pas.

Immédiatement après le 1<sup>er</sup> décompte, Dirk reçoit **6 autres tuiles** qui sont également tirées au hasard et placées près des autres parties d'édifice de Dirk. Ces tuiles sont posées de telle manière que la face actuellement indiquée par le pion de marquage soit visible.

Après le 2<sup>ème</sup> décompte, Dirk reçoit encore des tuiles Édifice, cette fois pas nécessairement 6, mais un tiers - arrondi - des tuiles qui restent dans le sac. Les édifices sont ainsi posés que le chiffre actuellement indiqué par le pion de marquage noir soit visible.

Pour les deux joueurs, une seule règle change :

chaque fois qu'ils achètent une tuile Édifice, ils n'ont pas seulement le droit de l'ajouter à leur ville ou de la poser sur leur case de réserve. Ils peuvent aussi en faire cadeau à Dirk, soit comme ils l'ont reçue soit en la retournant (contre une carte Argent de valeur minimum 3 d'une devise quelconque).

## Décompte simplifié

Si des enfants jouent ou pour apprendre le jeu au début, les joueurs peuvent également opter pour le décompte simplifié, qui consiste à attribuer des nombres de points fixes pour les édifices lors de tous les décomptes.

### Décompte A

Pour chaque type d'édifice, le joueur ayant la majorité d'édifices de ce type obtient 3 points.

### Décompte B

Le joueur possédant la majorité d'édifices d'un type obtient 10 points et le joueur avec la deuxième majorité d'édifices, 3 points.

### Décompte C

Pour la majorité d'édifices d'un type, le joueur correspondant obtient 18 points, le joueur avec la deuxième majorité d'édifices, 10 points et celui avec la troisième majorité, 3 points.

points in a beginners game (applies to all types of buildings)			
Scoring	A	B	C
1 <sup>st</sup> Place	3	10	18
2 <sup>nd</sup> Place	-	3	10
3 <sup>rd</sup> Place	-	-	3