

# Alcazar

Auf die Höhe kommt es an

# DAS NEUE Big Boss

**Zwei raffinierte Bauspiele für 2 bis 5 gewiefte Baumeister ab 10 bzw. ab 12 Jahren**

Sowohl **ALCAZAR** als auch **Das neue BIG BOSS** werden mit demselben Spielmaterial gespielt, besitzen aber zwei unabhängige, eigenständige Spielanleitungen, die als Wendeanleitung zusammengefasst sind, sowie je fünf Kurzspielregeln.

**ALCAZAR** ist ein anspruchsvolles Erwachsenenspiel ab 12 Jahren.

**Das neue BIG BOSS** ist ein spannendes Familienspiel ab 10 Jahren.

Beide Spiele zeichnen sich durch eine ausgewogene Mischung aus Glück und Strategie aus.

**ALCAZAR** ist bedingt durch seine Brückenregel komplexer und anspruchsvoller zu spielen.

**Das neue BIG BOSS** entspricht weitgehend dem Spiel **BIG BOSS**, das 1994 erschienen ist und nach wie vor eine große Fangemeinde besitzt. Ein Großteil der Regeln von **ALCAZAR** und **Das neue BIG BOSS** ist einander ähnlich. Durch die zusätzlichen Möglichkeiten, die sich durch den Brückenbau ergeben und das strategisch wichtige Platzieren der Adligen entsteht bei **ALCAZAR** jedoch ein gänzlich anderes Spielgefühl, als bei **Das neue BIG BOSS**.

## EMPFEHLUNG

Den Spielern, die **BIG BOSS** noch nicht kennen, empfehlen wir daher, zuerst **Das neue BIG BOSS** zu spielen. Wer jedoch **BIG BOSS** bereits kennt und eine größere Herausforderung sucht, der kann auch sofort mit **ALCAZAR** beginnen.

## DAS SPIEL

Der König wünscht sich ein mächtiges und prunkvolles Schloss, mit Gebäuden, die an Glanz und Größe alles bislang Dagewesene übertreffen. Er beauftragt daher die Adelsfamilien des Landes, grandiose Schlösser zu bauen. In die schönste und großartigste Schlossanlage wird der König einziehen. Dies wird sein neues Alcazar! Sie repräsentieren je eine dieser Adelsfamilien, setzen Ihre Familienmitglieder für den Bau der Schlösser ein und verdienen dabei kräftig mit.

## SPIELZIEL

Bei **Das neue BIG BOSS** erhalten Sie für jeden Baufortschritt eines Schlosses Geld (Real) vom König. Wer am Spielende das meiste Geld hat, gewinnt.

Bei **ALCAZAR** erhalten Sie zwar ebenfalls Geld, setzen es aber wieder ein, um Baurechte und Brücken kaufen zu können und um vor allem Ihre Adligen in die höchsten Positionen der Schlösser zu bringen. Denn hier gewinnt, wer am Ende seine Adligen in die höchsten Ebenen der Schlösser bringen konnte.



SCHLOSS  
ALMERÍA



SCHLOSS  
CÁDIZ



SCHLOSS  
CÓRDOBA



SCHLOSS  
GRANADA



SCHLOSS  
HUELVA



SCHLOSS  
JAÉN



SCHLOSS  
MÁLAGA



SCHLOSS  
SEVILLA

## AUFBAU BEI SPIELBEGINN

Der Spielplan zeigt 72 Baufelder. Für jedes Feld gibt es genau eine Baukarte. Auf diese Felder werden die Bausteine gebaut, es entstehen Schlösser und Villen. Die Schlösser werden mit einer Schlossfahne gekennzeichnet.

Auf der Schlosswertskala geben die Schlosswappen den Wert jedes Schlosses an. Liegt das Wappen eines Schlosses z. B. auf Feld 20 der Skala, so beträgt der aktuelle Schlosswert 20 Real.



## JEDER SPIELER ERHÄLT

1 Kurzspielregel  
(je nach Spielvariante)

10 Baukarten

2 Fürsten

6 Barone

Startkapital

ALCAZAR: 40 Real  
Das neue BIG BOSS: 30 Real



© 2009 KOSMOS

## SPIELELEMENTE

Diese Bausteine sind bei **ALCAZAR** Brücken. Es werden alle 20 benötigt.

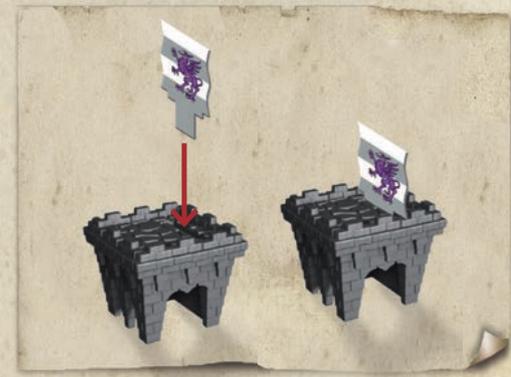
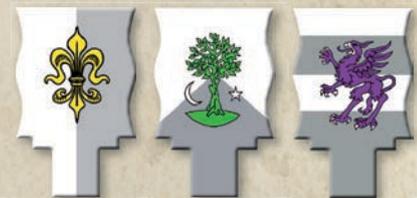


Bei **Das neue BIG BOSS** werden diese Bausteine **Gründungssteine** genannt. Es werden 8 benötigt. Die restlichen Gründungssteine kommen aus dem Spiel.

84 Bausteine, die für beide Spielvarianten benötigt werden.



8 Schlossfahnen. Diese werden jeweils in den obersten Baustein eines Schlosses gesteckt.



8 Schlosswappen. Diese werden auf der Schlosswertskala platziert.



SCHLOSS  
CÁDIZ



SCHLOSS  
CÓRDOBA



SCHLOSS  
GRANADA

Ein Spieler übernimmt die Bank und verwaltet das Spielgeld.