

Esta expansión contiene cuatro módulos diferentes que se juegan junto con el juego base (individualmente o los cuatro a la vez) y en conjunto con los módulos de la primera expansión. La expansión sigue las reglas básicas de "Alhambra". Los cambios en las reglas, reglas adicionales y componentes nuevos se explican en fichas separadas para cada módulo.

„Las puertas de la ciudad“ permiten a los jugadores colocar construcciones en áreas de su Alhambra que antes estaban prohibidas. Donde anteriormente los jugadores debían



asegurarse de que las murallas no bloquearan el camino a la nueva construcción, una puerta de la ciudad puede usarse ahora

para proporcionar el acceso necesario.

LAS PUERTAS DE LA CIUDAD

Material de juego

6 puertas de la ciudad de madera y 6 cartas de juego que muestran una puerta de la ciudad.

Preparación del juego

Se coge una puerta de la ciudad y una carta de juego por cada jugador.

Cuando se dividen al principio del juego las cartas de dinero del juego base en cinco montones, las cartas de las puertas de la ciudad se insertan boca abajo -distribuidas tan uniformemente como sea posible- en los montones tercero, cuarto y quinto. Las puertas de la ciudad de madera se dejan preparadas para el juego.

¿Cómo se consigue una puerta de la ciudad?

Si la carta superior de la baraja de cartas de dinero es una carta de puertas de la ciudad, se coloca boca arriba al lado de las puertas de madera o, si ya está en juego otra carta de puertas de la ciudad, se coloca en el montón de descartes. Después, se saca otra carta de la baraja, hasta que vuelva a haber cuatro cartas colocadas en el mercado de construcción. Desde ese momento un jugador puede coger la carta de las puertas de la ciudad en lugar de una carta de dinero [o de una carta de la casa de cambio de la 1ª expansión].



¿Cómo se juega una Puerta de la Ciudad?

Jugar o usar una puerta de la ciudad no supone un turno diferente durante el juego. En realidad permite a un jugador poner una ficha de construcción conectada a la Alhambra sólo por un doble muro y a la que no se puede acceder „a pie“ desde el Patio de los Leones. La puerta de madera se coloca en el muro doble recién creado (de forma que hace cumplir de nuevo la regla del peatón). La carta de puertas de la ciudad utilizada se retira del juego.



El jugador que usa la carta de puertas de la ciudad puede colocar construcciones en sitios donde antes estaría prohibido por la „regla del peatón“.

La puerta de la ciudad „abre“ la muralla de forma que la „regla del peatón“ no se infringe.

Observaciones

- Un jugador puede tener varias cartas de puertas de la ciudad en su mano.
- Un jugador puede usar varias cartas de puertas de la ciudad en un turno.
- La carta de puerta de la ciudad puede utilizarse también durante un movimiento de „reconstrucción“ de la Alhambra.
- Una vez que se juega una puerta de la ciudad, ni la puerta de la ciudad ni las dos fichas de construcción bajo la puerta se pueden reconstruir.

Esta expansión contiene cuatro módulos diferentes que se juegan junto con el juego base (individualmente o los cuatro a la vez) y en conjunto con los módulos de la primera expansión. La expansión sigue las reglas básicas de „Alhambra“. Los cambios en las reglas, reglas adicionales y componentes nuevos se explican en fichas separadas para cada módulo.

Una nueva moneda (la quinta) entra en juego:

¡“los diamantes“! Los diamantes pueden usarse para comprar cualquier ficha de construcción, no importa la moneda marcada en el mercado de



construcción. Sin embargo, los diamantes no pueden combinarse con otras cartas de dinero de otras monedas cuando se paga por una ficha de construcción.

paga por una ficha de construcción.

LOS DIAMANTES

Material de juego

11 cartas de dinero con „diamantes“, una nueva moneda, con valores de 3 a 9.

Preparación del juego

Las cartas de diamantes se mezclan con el resto de cartas de dinero. Los jugadores reciben su dinero inicial y el juego continua de acuerdo a las reglas del juego base.

¿Cómo se consiguen los diamantes?

Los diamantes se obtienen de la misma forma que las demás cartas de dinero.

¿Cómo se usan los diamantes?

Los diamantes son una nueva moneda (la quinta) en el juego. Pueden usarse para comprar cualquier ficha de construcción en el mercado. Los diamantes sustituyen a cualquier otra moneda, sin embargo, **no se pueden combinar con otras monedas.**



Ejemplo: un jugador tiene las siguientes cartas de diamantes en su mano: 5 y 4, tiene la opción de pagar la cantidad exacta por la construcción roja, 9 diamantes; o comprar la construcción marrón o la azul pagando más de la cantidad necesaria.

Ejemplo: no puede combinar diamantes y florines para comprar la torre.



Observaciones

- Los diamantes no pueden usarse junto con las cartas de la casa de cambio [1ª expansión].
- Los diamantes **no cuentan** como moneda en el reparto de las fichas de construcción que sobran en el mercado de construcción al final del juego.
- Los „personajes“ también pueden pagarse con diamantes.

Esta expansión contiene cuatro módulos diferentes que se juegan junto con el juego base (individualmente o los cuatro a la vez) y en conjunto con los módulos de la primera expansión. La expansión sigue las reglas básicas de „Alhambra“. Los cambios en las reglas, reglas adicionales y componentes nuevos se explican en fichas separadas para cada módulo.

Cada uno de los „personajes“ tiene una habilidad diferente que pone al servicio de su dueño. Estas habilidades permiten a los jugadores, por ejemplo, hacer nuevos movimientos, ganar



puntos extra o conseguir más cartas de dinero. Sin embargo, sólo consigue cartas de personaje el jugador que pueda hacer la mejor oferta.

LOS PERSONAJES

Material de juego

10 cartas de personajes: cartas juego que representan cada una a un personaje.

Preparación del juego

Cuando se divide al principio del la baraja de dinero del juego base cinco montones, se incluyen 2 cartas de personajes boca abajo en los montones segundo, tercero y cuarto. Las cartas de personajes sobrantes se dejan, boca abajo, a un lado.



¿Cómo se consiguen cartas de personaje?

Si la carta que coges de la baraja de dinero es una carta de personaje, el juego se interrumpe inmediatamente y la carta se subasta. El jugador que tiene que jugar al siguiente turno asume el papel de subastador y hace la primera puja o pasa. Cada jugador debe ahora, por turnos, incrementar la puja o pasar. Los jugadores sólo pueden hacer pujas que puedan pagar en una de las monedas. El que decida pasar no podrá pujar más por la carta en juego. El jugador que haga la mayor oferta gana la carta de personaje, la coloca boca arriba delante de él y puede hacer uso desde ese momento del efecto de la carta. Los jugadores pueden tener todas las cartas de personajes que consigan. Si nadie puja por una carta de personaje se retira del juego. Después de la subasta, el juego continúa con el jugador que fue subastador.

Esta expansión contiene cuatro módulos diferentes que se juegan junto con el juego base (individualmente o los cuatro a la vez) y en conjunto con los módulos de la primera expansión. La expansión sigue las reglas básicas de „Alhambra“. Los cambios en las reglas, reglas adicionales y componentes nuevos se explican en fichas separadas para cada módulo.

Hay una nueva construcción en la Alhambra „los campamentos“. Colocados correctamente, un campamento consigue un punto extra en cada ronda de recuento por cada edificio



alineado con él. Las reglas de construcción para los campamentos son algo diferentes, simplemente se construyen fuera de las murallas de la ciudad.

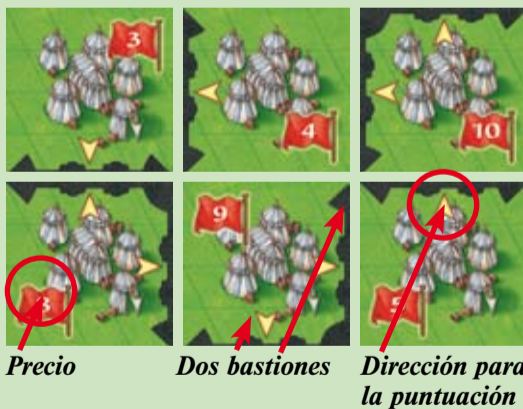
LOS CAMPAMENTOS

Material de juego

8 fichas de campamento, muestran uno o dos refuerzos para las murallas de la Alhambra, los llamados bastiones.

Preparación del juego

Los campamentos se barajan junto con las fichas de construcción del juego base y todas ellas se guardan en la bolsa.



Precio

Dos bastiones

Dirección para la puntuación

Modo de jugar

Los campamentos se juegan igual que las fichas de construcción: se colocan en el mercado de construcción y pueden comprarse por el precio que aparece en ellas, siguiendo las reglas de „Alhambra“.

Colocar los campamentos

Igual que con las fichas de construcción, los campamentos deben colocarse o bien en la reserva del jugador o en la construcción de la Alhambra que está haciendo al final de su turno.

• Los campamentos se colocan en el mismo sentido que la ficha de inicio del Patio de los Leones y las de construcciones.

¿Cómo se usan las cartas de personaje?

Los símbolos en las esquinas superiores de las cartas muestran cuándo y cada cuánto pueden usarse las habilidades del personaje. Un jugador puede usar sólo 1 carta con símbolo de diamante [♦] en una jugada. Las cartas con una [W] tienen efecto durante las rondas de recuento y las cartas designadas con [1x] se retiran completamente del juego después de haberse utilizado. Nota: el jugador no puede utilizar cartas de personaje si ha decidido usar su ficha de bajá [1ª expansión].

Las cartas de personaje tienen las siguientes habilidades:

Abdul Karim [1x] – Abdul paga la cantidad exacta al comprar una construcción, el jugador consigue la construcción gratis y una acción extra.

Abdul Knihstig [♦] – si el jugador compra una construcción al precio de 10 o más, puede coger inmediatamente una carta de dinero de las que están boca arriba.

Ammar El'Schauf [♦] – permite al jugador una acción de reconstrucción adicional al final de su turno (después de colocar cualquier construcción nueva).

Faruk Will'haben [♦] – el jugador puede coger varias cartas de dinero si su total no es mayor de 7 (en lugar de la regla habitual hasta 5).

Fatima [1x] – el jugador debe decidir inmediatamente si quiere retener a Fátima (valor: 8 puntos) o cambiarla. Fátima se cambia por la primera carta de personaje boca abajo del montón de personajes sobrantes. La nueva carta se coloca boca arriba y puede usarse en el momento.

Hakim Wahid [W] – cuenta como media construcción extra para un tipo de construcción en cada ronda de recuento. (El jugador elige un tipo de construcción en cada ronda de recuento.)

Laila Wundabah [♦] – puede cambiar una construcción en el mercado de construcción por una construcción nueva (cogida de la bolsa boca abajo) antes de la acción del jugador. La construcción que se cambia se devuelve a la bolsa.

Machma Klain [♦] – puede cambiar antes de la jugada una de las cartas de dinero del jugador por una de las cartas de dinero descubiertas; la nueva carta debe ser del mismo valor o menos. La otra se pone en el montón de descartes.

Yammerad [♦] – el jugador puede, al principio de su jugada, coger la carta de dinero encima de la baraja, si tiene menos de 3 cartas de dinero en su mano. Si no es una carta de dinero, se sigue conforme a la regla correspondiente. El jugador puede coger otra carta.

Yusuf E'Passuff [W] – cada vez que se recuentan puntos de las murallas el jugador recibe un punto extra por cada 3 puntos contados.

Los siguientes cambios afectan a las reglas habituales de construcción del juego base:

- Los campamentos sólo pueden unirse por sus bastiones a las murallas de una ficha de construcción.
- Los campamentos sólo pueden tocarse uno con otro por los lados en los que no hay bastiones.
- La „regla del peatón“ [del juego base] no se aplica a los campamentos.



Prohibido: bastión o lado de campo junto a bastión.

Prohibido: lado de campo, o bastión, al lado de una construcción sin muralla.

Permitido: lado de campo junto a otro lado de campo y bastión junto a muralla.

Ganar puntos por los campamentos

Los campamentos cuentan en cada ronda de recuento. No se ganan puntos por los campamentos en sí mismos, sino que se reciben puntos extra por las construcciones colocadas en la dirección de la flecha indicada en la ficha de campamento. Los puntos extra se cuentan haciendo recuento de todas las construcciones unidas en línea recta y sin interrupciones en la dirección de la flecha. (Nota: las murallas interiores de la ciudad no interrumpen la línea.) Cada una de estas fichas de construcción reciben 1 punto. (Nota: la ficha del Patio de los Leones -inicio- y los barracones [de la 1ª expansión] se cuentan en este caso como construcciones.)

Los campamentos con dos flechas, reciben puntos por ambas direcciones.



El campamento de la izquierda gana 5 puntos; el campamento opuesto también gana la misma cantidad. El campamento de abajo gana 2 puntos. En este ejemplo se consiguen en total 12 puntos extra.

Observaciones

- Las murallas siguen puntuando igual, tengan o no bastiones.