Esta expansión se compone de 4 módulos independientes. Puedes usarlos todos o combinarlos como quieras con el juego básico y con cualquier otra expansión. Las reglas del juego básico no sufren cambios. Encontrarás los cambios y adiciones de reglas de cada módulo en una hoja separada, junto con los nuevos componentes del juego.

*El módulo **"Las nuevas cartitas de recuento"** valora los seis tipos de edificaciones del juego principal de un*

modo completamente diferente. La asignación de los puntos se modifica ahora en cada recuento de puntos.

Las Nuevas Cartitas de Recuento

Material de juego

18 cartitas de recuento de puntos, cada una con un orden distinto de los 6 tipos de edificaciones, 1 indicador de puntos con rebajos para sujetar 3 cartitas.

Preparación del juego

Mezcle las 18 cartitas de recuento colocadas boca abajo. Saque al azar 3 cartitas y vaya sujetándolas sucesivamente en los tres rebajos del indicador de puntos, trabajando desde arriba hacia abajo. Las cartitas restantes se sacan del juego.

Nota: las dos cartas de recuento del juego principal se mezclan como de costumbre e inician como siempre el correspondiente recuento de puntos cuando son sacadas en el curso del juego.

Ejemplo: en el 1er recuento de puntos, el jugador que tenga la mayor cantidad de "jardines" consigue 1 punto (en el juego principal consigue 5 puntos).

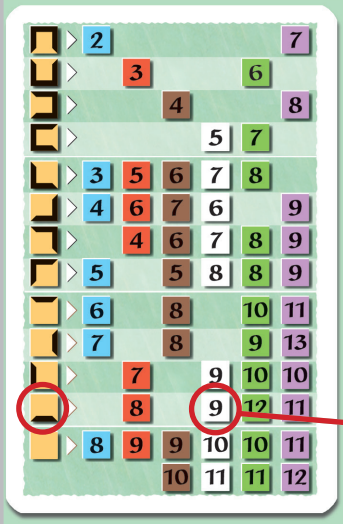
Efecto de las nuevas cartitas de recuento

Cuando se produce un recuento de puntos, del mismo modo que en el juego principal se consiguen puntos por cada clase de edificación. Sin embargo, el valor de las edificaciones es ahora diferente. El indicador de puntos y la cartita de recuento encontrada al margen muestran cuántos puntos se consiguen por cada clase de edificación. Si bien hasta ahora por la mayoría de torres se conseguía la mayor cantidad de puntos, ahora sin embargo la mayor cantidad de puntos se consigue p. ej. por la mayoría de serrallos. *Nota: los puntos de las cartas de recuento y los de las tablillas de reserva del juego principal no se tienen en cuenta.*

Regel_Erw_5_ES_neu.indd 1 17.09.13 11:03

■ Cartas sinópticas

La carta sinóptica muestra en su anverso y reverso un resumen de las plaquitas de edificaciones del juego principal. Una carta sinóptica muestra las edificaciones clasificadas por sus murallas, la otra por sus precios.



Carta sinóptica correspondiente al módulo:

El Poder del Sultán

La carta muestra las 54 plaquitas de edificaciones clasificadas por la estructura de las murallas.

Los 6 colores representan las 6 clases de edificaciones. Los números encontrados en las casillas representan los precios.

Ejemplo: sala 9 con una muralla en el borde inferior de la plaquita.

Resumen correspondiente al módulo:

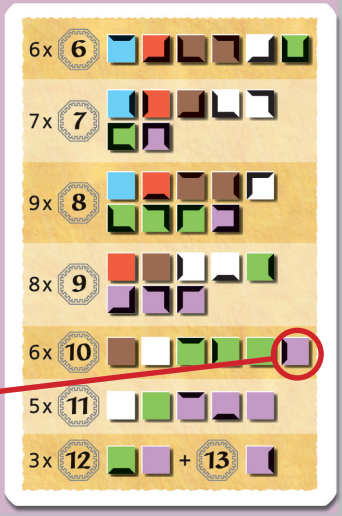
Las Artes de los Moros

La carta muestra las 44 plaquitas de edificaciones con un valor de 6 o superior, clasificadas por su valor monetario.

Los 6 colores representan las 6 clases de edificaciones.

Cada casilla muestra además la posición de la(s) distinta(s) muralla(s).

Ejemplo: Torre 10 con una muralla en el borde izquierdo de la plaquita.



Regel_Erw_5_ES_neu.indd 2 17.09.13 11:03

*Con el módulo **"El poder del sultán"**, los jugadores tienen posibilidad de conseguir determinadas plaquitas de edificaciones fuera de su turno de jugada. ¡Pero el tipo lo decide el dado!*

5, Alhambra

El Poder del Sultán

Material de juego

Dado de edificaciones

8 cartas de sultán, 8 fichas indicadoras, 1 dado de edificaciones con los símbolos de las 6 clases de edificaciones y 6 cartas sinópticas* .

Preparación del juego

Cartas de sultán

Después de haber dividido las cartas de dinero del juego principal en las cinco pilas, mezcle 3 cartas de sultán en la primera pila, 2 cartas en la segunda y 3 en la tercera. Disponga las fichas indicadores y el dado junto al recinto de construcción.

Cada jugador recibe una carta sinóptica.

Se saca una carta de sultán

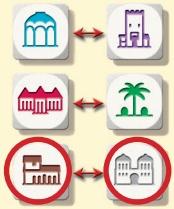
Cada carta de sultán sacada a juego se dispone boca arriba y junto al recinto de construcción (puede haber varias cartas colocadas boca arriba). Entonces un jugador lanza el dado de edificaciones y marca el resultado en la carta usando una ficha. Se siguen poniendo cartas boca arriba hasta que el número de cartas de dinero dispuestas boca arriba llega a 4. Las cartas de sultán puestas boca arriba se pueden comprar tal como sucede con las edificaciones (acción "Comprar una plaquita de edificaciones"). El precio de cada carta de sultán es 7, la divisa necesaria se indica en la carta. Quien paga el precio exacto le toca jugar

** [Véase el reverso de la hoja de reglas de juego "Nuevas cartitas de recuento"]*

Regel_Erw_5_ES_neu.indd 3 17.09.13 11:03

de nuevo. El comprador coloca la carta delante de él con la marca boca arriba. Si no le interesa la clase de edificación marcada, retira la ficha y lanza el dado una vez. Entonces elige un símbolo: bien sea el que le salga al lanzar el dado, o bien sea el encontrado en el lado opuesto del símbolo (es decir, en el lado encontrado boca abajo). Él tiene obligación de marcar en la carta de sultán uno de estos dos símbolos.

Los símbolos siguientes se encuentran en los lados opuestos de los dados de edificaciones.



Ejemplo: si al jugador le sale una arcada, marca esta en la carta de sultán o bien marca las salas.

¿Cómo se juega con la carta de sultán?

Si al completar el recinto de construcción se saca una plaquita de edificaciones (da igual que sea durante la partida o al final de la misma), el jugador que tenga una carta de sultán marcada con esta clase de edificación puede tomar la plaquita de manera gratuita. Tiene que construirla inmediatamente en su Alhambra o depositarla en su reserva. La carta de sultán correspondiente se saca del juego. Si varios jugadores disponen de una carta de sultán marcada como es debido, se aplica entre los mismos el orden de juego usual, empezando por el jugador que le tocaba jugar.

Nota: después de terminado el turno de jugada hay que tener en cuenta que primero hay que completar las cartas de dinero (dado el caso, se ha de hacer un recuento de puntos). Después se completan las plaquitas de edificaciones en el recinto de construcción.

Si ninguno de los jugadores que tenga la carta de sultán respectiva desea la edificación, entonces se coloca en el recinto de construcción. A continuación se sigue completando dicho recinto de construcción.

Observaciones:

- *Después de la acción "El poder del sultán" es cuando eventualmente tiene lugar la acción "Las simpatías del bajá" [1ª ampliación].*
- *Con un bajá [1ª ampliación] no se pueden comprar cartas de sultán.*
- *Las casas de cambio [1ª ampliación], los diamantes [2ª ampliación] y las monedas [3ª ampliación] pueden ser utilizadas para comprar cartas de sultán.*
- *La plaquita de edificación sacada por Laila Wundabah [carta de caracteres de la 2ª ampliación] puede ser comprada por el "Poder del sultán".*

Partida de dos jugadores:

- *Después de los dos primeros recuentos de puntos, Dirk recibe plaquitas de edificaciones que no se pueden retirar al mismo con el "Poder del sultán".*
- *A Dirk se le puede regalar una edificación que haya sido comprada por medio del "Poder del sultán".*

Regel_Erw_5_ES_neu.indd 4 17.09.13 11:03

“El caravasar“ es un tipo de carta de dinero variable. Su valor aumenta lentamente y puede ser utilizado en cualquier momento. Sin embargo para conseguirlo hay que tener en la Alhambra el mayor número posible de las distintas clases de edificaciones.

El Caravasar

Material de juego

8 cartas de caravasar,
8 fichas indicadoras.

Preparación del juego

Disponga las 8 cartas. Coloque a un lado las fichas indicadoras.

Compra de un caravasar

La carta de caravasar se compra del mismo modo que una plaquita de edificaciones (acción “Comprar una plaquita de edificaciones“). Cada jugador puede comprar 2 cartas como máximo. El precio de una carta se rige por la cantidad de las distintas clases de edificaciones que el jugador haya edificado en su Alhambra (las edificaciones encontradas en la reserva no se tienen en cuenta). En caso de cuatro clases de edificaciones la carta cuesta 8; en caso de 5, cuesta 4 y cuando en la Alhambra están todas las clases de edificaciones, la carta cuesta 2. El precio se tiene que abonar en una divisa que se pueda elegir a voluntad. Cuando el jugador paga el precio exacto, le toca jugar de nuevo. Aquél que quiera comprar su primera carta de caravasar, tiene que tener al menos 4 clases de edificaciones en su Alhambra; por la segunda carta se necesitan al menos 5 clases *(sólo se tienen en cuenta las 6 clases de edificaciones encontradas en el juego principal)*. El jugador que compre una carta de caravasar elige la misma, la coloca boca arriba delante de él y pone una ficha indicadora en la casilla “0“.

Regel_Erw_5_ES_neu.indd 5 17.09.13 11:03

Utilización de las cartas de caravasar

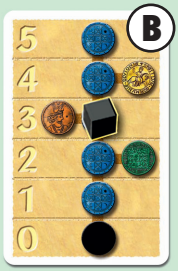
Al principio de su jugada, el jugador que tenga una o dos cartas de caravasar puede en primer lugar avanzar 1 ficha marcadora una casilla más. La ficha puede ser desplazada **sólo** hacia arriba (en los cruces, también hacia afuera), pero **no hacia atrás.** Está permitido dejar la ficha sin mover.

El valor marcado representa dinero en la divisa del color correspondiente. El importe total puede ser usado en el juego al pagar del mismo modo que la respectiva carta de dinero.

Si se utiliza el dinero, la ficha indicadora de caravasar regresa a la casilla "0". Al empezar la ronda siguiente es posible volver a desplazar la ficha.

Las flechas de la imagen muestran en qué direcciones se puede mover la ficha indicadora.

Posición de inicio de la ficha indicadora



También aquél que tenga 2 cartas de caravasar puede desplazar 1 ficha indicadora como máximo.

Este ejemplo muestra la flexibilidad de los caravasares: si no se desplaza ninguna ficha, el jugador dispone de 2 ducados y 3 denarios.

O bien él podría desplazar la ficha A en 2 dirhams o 3 ducados.

Si en lugar de esto desplaza la ficha B, entonces tendría 3 ducados y 4 denarios.

Observaciones:

- *Con un bajá [1ª ampliación] no se pueden comprar cartas de caravasar fuera de turno.*
- *Si por la acción "Las simpatías del bajá" [1ª ampliación] o el "Poder del sultán" [5ª ampliación] a un jugador le toca jugar fuera del orden normal de turnos, entonces éste no puede desplazar la ficha indicadora en la carta de caravasar.*
- *Yammerad [carta de caracteres de la 2ª ampliación]: los caravasares no se cuentan con las cartas de dinero que el jugador tiene en la mano.*
- *Cuando al terminar la partida llega el momento de repartir las plaquitas de edificaciones restantes entre los jugadores que tienen la mayor cantidad de dinero de la divisa correspondiente, entonces se tiene en cuenta el importe actual de cada caravasar.*

Regel_Erw_5_ES_neu.indd 6 17.09.13 11:03

*Con las fichas **"Las artes de los moros"** se sacan a juego las denominadas plaquitas culturales. Estas se consiguen por varias edificaciones, las cuales tienen el mismo precio. Por medio de ellas se obtienen puntos adicionales.*

5. Alhambra

Las Artes de los Moros

Material de juego

20 plaquitas culturales hexagonales, 20 fichas indicadoras, 10 listones de sujeción y 6 cartas sinópticas*.

Preparación del juego

Clasifique las plaquitas de acuerdo al valor marcado en su reverso (marrón) y colóquelas formando pilas. Disponga también las fichas indicadoras y los listones de sujeción. Cada jugador recibe una carta sinóptica.

Tomar y marcar plaquitas culturales

Aquel jugador que al final de su turno tenga dos o más edificaciones que tengan el mismo precio (en la Alhambra o en la reserva), puede tomar –en caso de que aún no tenga– una plaquita cultural con el precio correspondiente y un listón de sujeción. Si esto es aplicable a varios precios, entonces él toma también las otras plaquitas culturales concretas.
Si el jugador ya tiene listones de sujeción con sitios libres, primero utiliza estos antes de tomar otros listones. Cada nueva plaquita cultural se debe encajar boca arriba en los listones de sujeción de modo que el valor "0" esté en dirección de la piedra preciosa. Ahora el jugador marca con una ficha (en las plaquitas culturales respectivas) la cantidad de sus edificaciones del mismo precio.

** [Véase el reverso de la hoja de reglas de juego "Nuevas cartitas de recuento"]*

Regel_Erw_5_ES_neu.indd 7 17.09.13 11:03

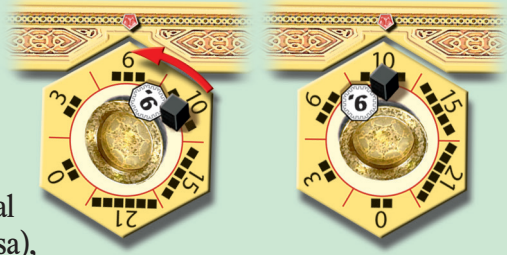
Para ello coloca la ficha en el espacio que tenga la misma cantidad de pequeños cuadrados negros. Si varios sitios tienen estas características, coloca la ficha en aquél que tenga el número mayor. Esto no cuesta dinero ni turno de juego.

Adaptar la marca a la cantidad de edificaciones

Si al final de un turno las nuevas edificaciones compradas se construyen en la Alhambra o se colocan en la reserva, las fichas indicadoras respectivas se actualizan.

Efectos de las plaquitas culturales

El jugador que posea plaquitas culturales dispone de otra posibilidad de jugada: **avanzar las plaquitas culturales.**
En esta jugada todas las plaquitas culturales propias avanzan 1 nivel hacia la izquierda. Una plaquita cuya ficha indicadora se encuentre en el sitio mostrando en dirección de la piedra preciosa del listón de sujeción no avanza.
En cada recuento de puntos, los jugadores consiguen puntos adicionales por sus plaquitas culturales. El número que indica hacia arriba en la plaquita cultural (en dirección de la piedra preciosa), indica la cantidad de puntos que el jugador recibe en este caso.



Una plaquita cultural cuya ficha indicadora está en dirección de la piedra preciosa no puede avanzar.

Observaciones:

- *Sólo se tienen en cuenta las edificaciones del juego principal.*
- *Cada jugador puede poseer como máximo una plaquita cultural de cada clase.*
- *Las edificaciones conseguidas fuera del orden normal de turnos [„Pachá“ y „Sultán“ de la 1a y 5ª ampliación] se rigen por lo siguiente: en su caso, tomar inmediatamente una plaquita cultural y adaptar la marca.*
- *La plaquita cultural se puede marcar sólo hasta el valor máximo indicado. No se pueden conseguir más puntos de los indicados en la plaquita.*
- *Todas las edificaciones que tienen el precio “12“ o “13“ se consideran edificaciones con el mismo precio.*

Partida de dos jugadores: *• Dirk **no** recibe plaquitas culturales.*

© Copyright 2008 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

Regel_Erw_5_ES_neu.indd 8 17.09.13 11:03