

## Un juego de Dirk Henn para 2-6 jugadores

*Granada en la Edad Media. Ya se construyó la Alhambra y numerosos constructores de todos los países acuden ahora a la ciudad, que sigue creciendo constantemente, a los pies de la Sierra Nevada. ¡Contrata a los mejores constructores*

*y asegúrate de que la ciudad crezca más rápido! Construye escuelas, baños públicos, crea barrios, mercados y muchos otros edificios de gran importancia. ¿Serás capaz de construir la ciudad más grande?*

### Material de juego

- **6 piezas de inicio** – con la imagen de la Alhambra y el color de jugador. Cada jugador construye su ciudad partiendo de la Alhambra.
- **6 fichas marca puntos** – para indicar los puntos victoria en el marcador de puntos del tablero.
- **1 marcador negro** – con esta ficha se indica en el tablero qué lado de las piezas de construcción tiene que estar boca arriba cuando se repongan (la cara con el precio par o bien con el precio impar).
- **1 tablero** – para colocar los siguientes componentes:
  - Cartas de dinero
  - Piezas de construcción
  - Piezas de construcción de reserva

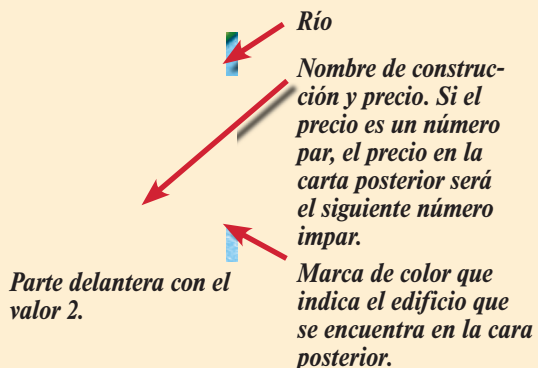
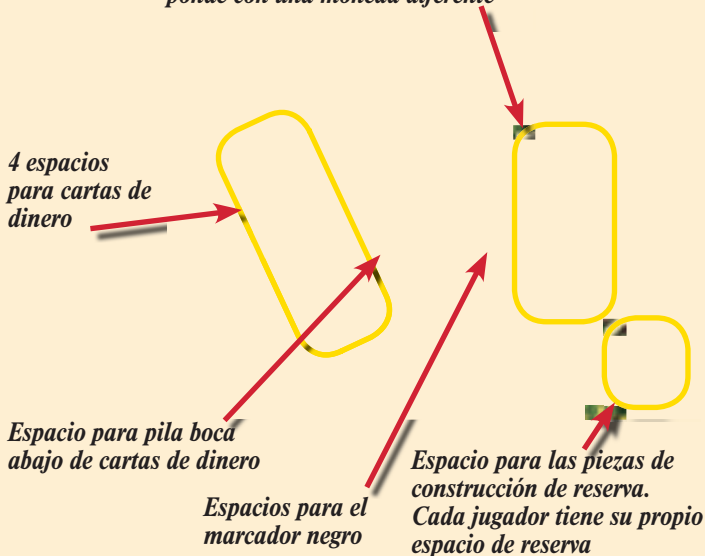
- **108 cartas de dinero en cuatro monedas** – con ellas se compran las construcciones para la ciudad de Granada en el patio de construcción.

*Cartas de dinero en cuatro monedas; de cada una hay tres con valores del 1 al 9.*

- **54 piezas de construcción** – muestran en ambas caras un total de 9 tipos de construcciones. De cada tipo hay 12 con valores del 2 al 13. Sirven para construir la ciudad de Granada.

Cada pieza muestra diferentes construcciones en sus caras. En la pieza hay una marca de color, ubicada al lado del precio, que indica el tipo de construcción de la cara posterior. Si el valor indicado es un número par, la cara posterior llevará el siguiente número impar, y viceversa. Algunas piezas están rodeadas con un río en hasta 3 de sus lados. Los ríos se encuentran en ambas caras de la pieza en los mismos bordes.

*El patio de construcción – tiene cuatro espacios para cuatro piezas de construcción. Cada espacio se corresponde con una moneda diferente*



*En la cara posterior se encuentra por lo tanto el siguiente número impar, es decir, un 3.*

- **3 paneles de resumen de recuento**

- **2 cartas de recuento de puntos** – se agregan a la pila de cartas de dinero.

*2 paneles para el recuento normal. Su parte frontal muestra los puntos que se consiguen en los diferentes recuentos.*

*1 resumen para el recuento sencillo (véase pág. 8).*

*En su parte posterior hay una lista de todos los elementos que deben calcularse en un recuento.*

- **1 bolsa de tela** • **Marcadores “+100”** • **1 reglamento**  
Los marcadores “+100” se usan cuando un jugador supera los 100 puntos victoria y empieza una segunda vuelta sobre el marcador de puntos.

## Objetivo del juego

Los jugadores se convierten en constructores en la Granada de la Edad Media y contratan equipos de trabajo para seguir construyendo la ciudad. El jugador que tenga la mayoría de un tipo de construcción, en cada recuento,

consigue puntos victoria. Cada jugador obtiene además puntos por el río más largo que rodee su ciudad. Al final del juego, el jugador con más puntos victoria es el ganador.

## Preparación del juego

- Cada jugador recibe una **pieza de inicio** y una **ficha marca puntos** en el color elegido. La pieza de inicio se coloca delante del jugador. Ésta es la base para empezar a construir su ciudad de Granada.
- Las fichas marca puntos se colocan en la casilla “0” del marcador de puntos victoria.
- El tablero se coloca en el centro de la mesa para que cada jugador pueda alcanzar bien su espacio de reserva.
- La bolsa de tela se llena con las 54 piezas de construcción y se pone luego en el centro de la mesa.
- Se sacan 4 edificios al azar de la bolsa y se reparten en los espacios **del patio de construcción**, por orden del 1 al 4. Las piezas se colocan de manera que se vea la cara con el número par. A continuación se coloca el marcador negro en el espacio de los números impares.
- Los dos paneles de resumen de recuento normal se colocan al lado del tablero. El tercer panel sólo se utilizará si se escoge el recuento sencillo.
- De la **pila de cartas de dinero** se retiran ambas cartas de recuento, A y B, y se barajan las demás cartas.
- Cada jugador recibe su **dinero inicial**. Para ello se sacan cartas de dinero delante del jugador hasta que el **valor total ascienda a 20** o más (sin importar las diferentes monedas). A continuación, el siguiente jugador recibe su dinero. Cuando todos los jugadores hayan recibido su dinero, cada uno toma sus cartas en la mano y las mantiene en secreto de ahora en adelante.
- Empieza a jugar el jugador que obtuvo la **menor cantidad de cartas**. En caso de empate empieza el jugador con el menor valor total. En caso de que siga habiendo empate, comienza el jugador más joven.
- A continuación se colocan **boca arriba las 4 primeras cartas de dinero de la pila** en sus espacios correspondientes del tablero.

**¡ATENCIÓN!** Las preparaciones para el juego para dos se encuentran en la página 40 de este reglamento.

*Las piezas de inicio son piezas de construcción sin río.*

*Las fichas marca puntos se colocan en la casilla “0”.*



*Espacios para el marcador negro*

*Patio de construcción en el tablero*

*Nota: de esta manera se asegura que nadie obtenga dinero por un valor total superior a 28 o inferior a 20.*

- Las demás cartas de dinero se reparten en cinco pilas uniformemente. A la segunda pila se le añade la carta de recuento “A” y a la cuarta pila la “B”. Ahora se juntan nuevamente todas las pilas: se deja abajo la quinta pila y se ponen encima las siguientes por orden ascendente. Este montón se coloca en el espacio correspondiente del tablero, boca abajo.

1ª      2ª      3ª      4ª      5ª pila

*Nota: de este modo se logra que ambas cartas de recuento no se enseñen demasiado pronto o tarde ni de forma muy seguida.*

1<sup>er</sup> recuento

1ª      2º recuento

2ª

3ª

4ª

5ª pila

## Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador inicial. El jugador de turno debe optar por una de las tres acciones posibles:

- **Coger dinero**
- **Comprar piezas de construcción**
- **Modificar la ciudad**

En caso de comprar piezas de construcción, el jugador debe expandir su ciudad usando esas piezas o añadirlas a su reserva personal:

- **Colocar piezas de construcción**

Explicación detallada de las acciones.

### ■ Coger dinero

El jugador puede coger **una de las cartas de dinero** disponibles o incluso varias cuando su suma no sea superior a 5 (*sin importar la moneda*).

*Ejemplo: el jugador puede coger las dos cartas de dinero ubicadas en la parte izquierda, o bien una de las otras dos.*

### ■ Comprar piezas de construcción

El jugador puede comprar **una pieza de construcción** del patio. Para ello paga **como mínimo el precio de la pieza** en la moneda indicada en el patio de construcción. **¡Pero atención, porque no se da cambio!**

El dinero pagado se deja en una pila de descartes.

**En caso de que el jugador pague el importe exacto, puede jugar otra vez y optar por una de las tres posibles acciones.**

Mientras siga el turno de un jugador, **no se reponen** las piezas de construcción en el patio. Sólo se reponen al **final del turno**.

La pieza comprada se coloca al lado de su ciudad (isólo se construye al final del turno!).

Precio

Moneda



*El jugador verde necesita urgentemente una escuela (“School”) para su ciudad. La escuela cuesta 10. Tiene dos cartas de dinero en el color correspondiente en su mano y opta por comprar la escuela. Pero como no puede pagar el precio exacto (tiene 11), su turno acaba aquí. No recibe cambio.*

*Nota: como máximo, se permiten hasta 5 acciones en un turno (pagar el importe exacto 4 veces y coger una vez el dinero o bien modificar su ciudad).*

## ■ Modificar la ciudad

Para la modificación de su ciudad los jugadores cuentan con tres opciones:

- **Añadir a la ciudad** una pieza de construcción de su reserva (*Reglas de construcción, véase pág. 5*).
- **Retirar** una construcción de su ciudad y **colocarla en la reserva**.
- **Sustituir** una construcción de la reserva por otra de su ciudad. La nueva pieza debe colocarse exactamente en la misma posición de la pieza anterior.

Después de la reconstrucción, la ciudad debe seguir construida según las reglas de construcción. Las piezas de inicio no pueden reconstruirse ni retirarse.

*Ejemplo: el jugador rojo compra una pieza de construcción y paga con el dinero justo, por lo que tiene otro turno.*

*El jugador opta por comprar otra pieza de construcción y puede pagar nuevamente el importe exacto.*

*Así que vuelve a tener otro turno. Esta vez opta por modificar su ciudad. Retira una pieza de construcción de su ciudad para sustituirla por otra de su reserva.*

*Después, ya puede colocar la pieza de construcción recién comprada, intentando hacerlo de la mejor manera posible, o bien la deja en su reserva. Con esto termina su turno.*

## Final del turno

### ■ Colocar la pieza de construcción

La pieza (o piezas) comprada debe colocarse **al final del turno**. El jugador puede decidir expandir su ciudad con esta pieza o añadirla a su reserva. No hay límite de piezas en la reserva.

En caso de que el jugador haya comprado varias piezas de construcción, puede colocarlas en su ciudad o bien ponerlas en su reserva **en el orden que quiera**.

En caso de optar por construirla en su ciudad puede colocarla por la cara visible cuando la compró o puede colocarla dada la vuelta, pagando al menos 3 monedas de un tipo. Si elige este lado de la pieza, sólo podrá construirla una vez pagada esa cantidad (de nuevo sin cambio).

Cuando el jugador deja la pieza en su reserva, puede hacerlo por **cualquiera de las dos caras**. En este caso no tiene que pagar nada para darle la vuelta.

**Atención:** ien cuanto la pieza esté en la reserva o construida en la ciudad, ya no se le podrá dar la vuelta en lo que queda del juego!



*Nota: no hay un turno adicional cuando se paga con el precio exacto de 3. En caso de que el jugador quiera dar la vuelta a varias piezas recién compradas, debe pagar por cada una.*

*Cara frontal*

*Cara posterior*

*Ejemplo: el jugador rojo compró en su turno una arena ("Arena") y una biblioteca ("Library"), pero prefiere colocar en su ciudad la otra cara de las piezas. Así que paga con su dinero naranja 3 y da la vuelta a la "Arena". En la cara posterior hay un hospital ("Hospital"), que coloca en su ciudad. Ahora paga 5 monedas verdes (no tiene el importe exacto) para darle la vuelta a la otra pieza. El jugador coloca en su ciudad el barrio ("District") de la cara posterior de la biblioteca ("Library").*

*Nota: para dar la vuelta a la pieza también puede usarse el dinero recién adquirido en una acción adicional.*

## Reglas de construcción de Granada

En la construcción de la ciudad rigen las siguientes reglas:

- Todas las piezas de construcción deben orientarse en **la misma dirección** (*es decir, todos los techos siempre deben estar hacia arriba*).
- **Sólo pueden colindar los lados del mismo tipo**, es decir que los bordes colindantes deben tener ambos un río o bien no tenerlo.
- “Regla de peatón”: cada nueva pieza de construcción debe poder alcanzarse **“a pie”** desde la pieza de inicio, sin tener que cruzar un río o sin tener que salir de las piezas.
- Cada nueva pieza debe colindar **como mínimo por un lado** con otra pieza (*es decir, no se puede construir diagonalmente*).
- No se deben formar **“hoyos”** (áreas completamente vacías).

*La pieza de inicio cuenta en la construcción como una pieza de construcción sin río.*

*No se permiten las siguientes combinaciones:*



*Orientación errónea*



*Borde con río que colinda con borde sin río.*



*“Regla de peatón” infringida: no se puede llegar desde la pieza de inicio a la arena (“Arena”) sin cruzar un río.*



*Las piezas de construcción y la pieza de inicio no se tocan por ningún borde.*



*La posición del hospital (“Hospital”) genera un área completamente vacía (un “hoyo”).*

El turno termina cuando se hayan colocado todas las piezas recién compradas o bien cuando se hayan guardado en la reserva.

Las cartas de dinero se reponen para que haya 4.

Después de agotarse la pila con las cartas de dinero, se baraja la pila de descartes y se forma una nueva pila boca abajo.

Se reponen también las piezas de construcción para que vuelva a haber 4 disponibles. El marcador negro muestra de qué lado deben colocarse las nuevas piezas de construcción. Cuando el marcador se encuentra en el espacio con números impares, las piezas de construcción se reponen poniéndolas con el precio impar hacia arriba.

Después de reponer las piezas de construcción en el patio, se mueve el marcador al otro espacio.

Ahora le toca el turno al siguiente jugador.



*Ejemplo:*

*Los espacios 2 y 4 están vacíos y se rellenan por orden – primero la 2 y luego la 4. Como el marcador negro se encuentra en el espacio con los números pares, las piezas se colocan con la cara par boca arriba. A continuación se desplaza el marcador negro nuevamente al espacio con los números impares.*

## Recuentos

En el juego hay un **total de 3 recuentos**. Los primeros dos recuentos “A” y “B” se realizan cuando se saca la carta correspondiente de la pila con las cartas de dinero. El tercer y **último recuento se realiza al final del juego**.

Cuando se saca una carta de recuento, se retira del juego y se sustituye por una nueva carta de dinero. El recuento se realiza antes de que el siguiente jugador inicie su turno.

En **cada recuento se reciben puntos victoria tanto por la mayoría de construcción como por los ríos de cada ciudad**.

**Todos los puntos que recibe un jugador se señalan en el marcador de puntos**. Cada jugador avanza su ficha marca puntos según la cantidad de puntos obtenidos.

### Puntos victoria para los ríos

Cada jugador recibe primero los puntos por su **río ininterrumpido más largo**.

**Cada borde con río de ese río vale 1 punto**.

Los ríos interiores, es decir los ríos que se encuentran dentro de la ciudad, no dan puntos.

### Puntos victoria por mayorías en construcciones

Se dan puntos por cada tipo de construcción. El jugador que tenga la mayoría de un tipo de construcción recibe los puntos victoria de la construcción en cuestión. El número de puntos que obtiene depende del número de piezas que haya, de este tipo, en las ciudades de todos los jugadores.

### Recuento A

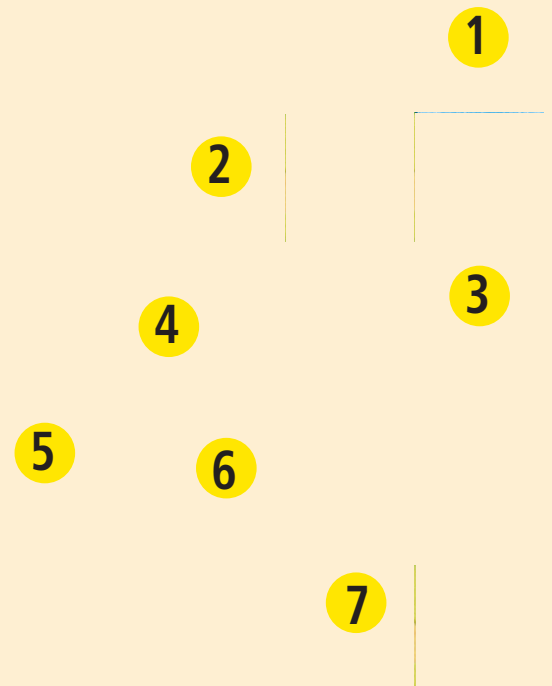
El **primer recuento (“A”)** se realiza cuando se saca la carta “A”.

En este recuento recibe puntos el jugador que tenga la mayor cantidad de construcciones de un tipo en su ciudad, recibiendo tantos puntos como construcciones haya de ese tipo en todas las ciudades.

Cuando son varios los jugadores que poseen el mismo número de construcciones de un tipo, gana los puntos el jugador con la pieza de mayor valor de este tipo. Esto se aplica en todos los recuentos de este juego en los que haya empate.



*Nota: en los recuentos sólo se tiene en cuenta el número de construcciones. El precio sólo influye en caso de empate. Obviamente, un jugador debe tener al menos una construcción para tener la posibilidad de recibir puntos victoria por ese tipo de construcción.*



*Ejemplo: el jugador amarillo tiene 3 escuelas (“School”) en el primer recuento, el rojo tiene 2 al igual que el verde. Por lo tanto hay un total de 7 escuelas. El jugador amarillo obtiene 7 puntos.*

*En caso de que el amarillo y el rojo tuvieran 3 escuelas respectivamente, deberían revisar quién de los dos tiene la escuela con el valor más alto.*

## Recuento B

En el **segundo recuento** (se realiza al sacar la carta “B”) **los jugadores con la mayor y segunda mayor cantidad de construcciones de un tipo reciben puntos.**

Los puntos que gana el jugador que tiene la mayoría de construcciones de un tipo son **el doble** del número de construcciones de ese tipo en todas las ciudades.

El jugador que tiene la **segunda mayor** cantidad de construcciones, recibe tantos puntos como construcciones haya de ese tipo en todas las ciudades.

## Recuento C

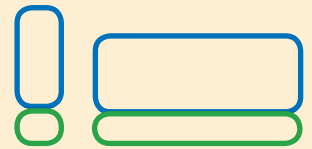
El **tercer recuento** se realiza al final del juego, cuando ya no se puedan reponer piezas en el patio de construcción (véase *Final del Juego*). En este recuento también recibe puntos el jugador con la **tercera mayor** cantidad de construcciones.

Los puntos que gana el jugador que tiene la mayoría de construcciones de un tipo son **el triple** del número de construcciones de ese tipo en todas las ciudades.

Los puntos que gana el jugador que tiene la **segunda mayoría** de construcciones de un tipo son **el doble** del número de construcciones de ese tipo en todas las ciudades.

El jugador que tiene la **tercera mayor** cantidad de construcciones, recibe tantos puntos como construcciones haya de ese tipo en todas las ciudades.

**Atención:** las piezas de construcciones ubicadas en la reserva no cuentan en los recuentos.



*Ejemplo: el jugador azul tiene la mayoría de escuelas (“School”) con 4, el verde tiene ahora 3 y el rojo sigue con 2. Por lo tanto hay 9 escuelas en total; el jugador azul obtiene  $2 \times 9 = 18$  puntos, el jugador verde  $1 \times 9 = 9$  puntos.*



*Ejemplo: el jugador azul y el verde tienen ambos 4 escuelas (“School”), el rojo sigue con 2. Por lo tanto hay 10 escuelas en total. La escuela con el valor más alto del jugador azul es el 9, pero el verde cuenta con el 12 en su ciudad. Por lo tanto el jugador verde está en primer lugar y obtiene  $3 \times 10 = 30$  puntos, el jugador azul, en segundo lugar, obtiene  $2 \times 10 = 20$  puntos y el jugador rojo que está en el tercer lugar obtiene  $1 \times 10 = 10$  puntos.*

## Final del juego

El juego termina – después del turno de un jugador – cuando **ya no se puedan reponer completamente las piezas de construcción** porque se han agotado.

Las **piezas restantes de construcción** del patio se reparten, también por orden (1 - 4), a los jugadores que tengan **más dinero** en la moneda correspondiente (el precio de la construcción ya no importa). En caso de empate se deja la construcción en el patio. La construcción recibida debe colocarse inmediatamente, según las reglas de construcción, antes de repartir la siguiente construcción. Ya no se puede dar la vuelta a las piezas.

**Ahora se realiza el tercer y por lo tanto último recuento.**

Gana el jugador que tenga la mayor puntuación en el marcador de puntos después del último recuento. En caso de empate comparten los jugadores su victoria.

*Nota: el patio de construcción se rellena todo lo que se pueda.*

*Nota: ¡puede resultar sensato renunciar a colocar una pieza si ésta va a dar puntos al contrincante!*

## Reglas especiales del juego para dos

Son válidas las reglas del juego con las siguientes modificaciones:

De las tres cartas que hay por cada valor de dinero, se **retira una de ellas**, es decir que ahora se juega solamente con **72 cartas de dinero**.

Existe un **tercer jugador imaginario**, llamémoslo sencillamente Pablo. Pablo **no construye la ciudad de Granada**, pero sí **colecciona piezas de construcción**. Pablo no realiza jugadas.

Al inicio del juego se apartan **6 piezas sacadas al azar** para Pablo – a la vista de los dos jugadores. Las piezas se colocan con el número par a la vista al igual que las piezas que se colocan en el patio de construcción.

En los recuentos, Pablo obtiene también puntos victoria si tiene mayorías de construcciones, pero no se recuentan sus ríos.

Inmediatamente **después del primer recuento se le dan a Pablo otras 6 piezas** de la bolsa que se dejan conjuntamente con las demás piezas de Pablo. Estas piezas se dejan a la vista por el lado que indique el marcador negro en este instante.

Después del **segundo recuento Pablo obtiene otras piezas de construcción**. Pero esta vez no son necesariamente 6 unidades, sino **un tercio - redondeado - de las piezas aún existentes en la bolsa**. Las construcciones se colocan con el número que indica el marcador negro en este instante boca arriba.

Para dos jugadores sólo cambia una regla: cada vez que compran una pieza de construcción, aparte de colocarla en su ciudad o de guardarla en su reserva, ahora pueden también **donarla a Pablo, tal como la han recibido o bien dándole la vuelta** (*pagando como mínimo 3 monedas de un tipo*).

## Recuento sencillo

Si se juega con niños o bien para aprenderse el juego, se puede escoger el recuento sencillo. En éste se dan puntos fijos para todos los recuentos.

El recuento de puntos del río más largo de cada ciudad permanece igual.

### Recuento A

El jugador que tiene la mayor cantidad de construcciones de un tipo obtiene 3 puntos.

### Recuento B

El jugador con el mayor número de construcciones de un tipo obtiene 10 puntos, el jugador con el segundo mayor número obtiene 3 puntos.

### Recuento C

El jugador con el mayor número de construcciones de un tipo obtiene 18 puntos, para el segundo mayor número hay 10 puntos y para el tercer mayor número de un tipo se dan 3 puntos.

### Lista de construcciones

Moat: Río	Hospital: Hospital
Arena: Arena	Market: Mercado
Bath House: Casa de Baños	Park: Parque
Library: Biblioteca	School: Escuela
Hostel: Albergue	District: Barrio