

*Esta ampliación contiene cuatro módulos, que se pueden usar solos o combinados, para jugar junto con el juego principal (El palacio de la Alhambra).*

*En primer lugar se aplican las reglas del juego principal. Las modificaciones y los complementos de las reglas están recogidos en un folleto aparte para cada módulo. Además de este folleto, también se suministra el nuevo material de juego.*

Con el módulo "*Las simpatías del bajá*", a los jugadores se les permite interrumpir el orden normal de



juego para hacer algo especial: comprar una plaquita de edificacio-

nes. Sin embargo, esto tiene su precio. Tiene que pagar el precio exacto de la edificación, y renunciar a la jugada adicional que de otro modo hubiera tenido!



## LAS SIMPATÍAS DEL BAJÁ

### Material de juego

6 plaquitas de bajá hechas de madera en los distintos colores del juego.

### Preparación del juego

Antes de iniciar el juego, cada jugador recibe una plaquita de pachá en el color que ha seleccionado para jugar y la coloca delante de él, poniendo la imagen de la cara

boca arriba (la plaquita de pachá sólo se puede usar si la cara de la plaquita está colocada boca arriba). Las plaquitas que no son necesarias se retiran del juego.



### Jugar con el módulo "Las simpatías del bajá"

Cada vez que se termina una jugada, otro jugador puede interrumpir el orden normal de juego para realizar una acción especial (comprar y colocar una edificación para su recinto de construcción).

Pero este jugador debe cumplir los siguientes requisitos:

- Su plaquita de pachá tiene que estar activada (es decir, la imagen de la cara debe mirar boca arriba).
- Tiene que (poder) pagar el precio exacto de la plaquita de edificaciones. Además, el jugador renuncia a la jugada adicional, que hubiera tenido normalmente cuando paga el precio exacto.

Entonces, el jugador pone boca abajo su plaquita de pachá (con la imagen mirando hacia abajo), con lo cual desactiva dicha plaquita. Coge la edificación deseada, paga su precio exacto y la coloca conforme a las reglas de construcción, o la deja en el espacio de reserva. Además, renuncia a su jugada adicional. A continuación, se restituyen las 4 plaquitas de edificaciones en el recinto de construcción. Después se sigue el orden normal de juego y le toca la jugada a quien le tocaba jugar en ese momento.

## ■ Volver a activar la plaquita de pachá

Normalmente, cada jugador tiene tres posibilidades de juego cuando le llega su turno (tomar dinero o comprar una plaquita de edificaciones y colocarla o reconstruir la Alhambra). Ahora hay otra nueva posibilidad: volver a activar la plaquita de pachá.

Para ello, se gira la plaquita de pachá dejándola con la imagen de la cara mirando hacia arriba. Ahora el jugador dispone de esta nueva posibilidad de juego.

## ■ Observaciones

- Si varios jugadores quieren realizar una jugada usando la plaquita de pachá, primero le toca al jugador cuyo turno esté más próximo (el jugador que normalmente le toca es el primero de la fila, mientras que el jugador que acaba de realizar la jugada es el último). Todos los demás jugadores pueden decidir después si desean hacer una jugada usando su plaquita de pachá.
- Cuando al final del juego se ha distribuido las últimas plaquitas de edificaciones, la plaquita de pachá ya no puede ser usada entonces.
- Al final del juego da igual si la plaquita de pachá está activada o no.
- La utilización de la plaquita de pachá no permite a un jugador tomar un barracón (véase el módulo "Los barracones").

Esta ampliación contiene cuatro módulos, que se pueden usar solos o combinados, para jugar junto con el juego principal (El palacio de la Alhambra).

En primer lugar se aplican las reglas del juego principal. Las modificaciones y los complementos de las reglas están recogidos en un folleto aparte para cada módulo. Además de este folleto, también se suministra el nuevo material de juego.

### "Las casas de cambio"

son seis cartas de juego nuevas, que se pueden coger en la mano como si se tratara de cartas de



dinero. Hacen mucho más fácil el poder pagar el precio exacto, pues con su

ayuda se permite usar dos divisas en lugar de una. Lamentablemente, es posible usar una plaquita de casa de cambio sólo para

una compra, pues después la misma se deja en la pila de cartas.



## LA CASA DE CAMBIO

### Material de juego

6 cartas de juego denominadas casas de cambio, en las que figuran dos divisas distintas.



### Preparación del juego

Cuando se divide las cartas de dinero normales en cinco pilas al preparar el juego, se coloca 2 cartas de casa de cambio, mirando boca abajo, en las pilas 2, 3 y 4.

### ¿Cómo se consigue una carta de casa de cambio?

Cuando se saca de la pila una carta de casa de cambio, se coloca la misma a la vista de los demás jugadores, junto al recinto de construcción (al igual que las demás cartas). En el recinto de construcción sigue habiendo cuatro cartas como máximo, da igual que sean de casa de cambio o de dinero.

El jugador de turno puede tomar una carta de casa de cambio en lugar de una de dinero. Uno puede tener un número ilimitado de cartas de casa de cambio en las manos.

## ■ ¿Cómo se juega con la carta de casa de cambio?

Por regla general, hay que pagar por una edificación en la divisa que figura en el recinto de construcción, directamente junto a la plaquita de edificaciones.

Si esta divisa figura también en la carta de casa de cambio, el jugador puede utilizar esta carta para pagar el precio exacto de una edificación combinando a su gusto las dos divisas ilustradas.



*Ejemplo: un jugador tiene en las manos las cuatro cartas siguientes: 7 y 2 denarios (azul), 9 florines (amarillo) y la carta de casa de cambio de color amarillo-azul. Estas cartas le permiten comprar el jardín o el pabellón de la imagen.*

*Puede elegir entre pagar 9 florines más 2 denarios por el jardín, o bien pagar 7 denarios justos por el pabellón. En uno de los dos casos puede usar su carta de casa de cambio, que entonces tiene que entregar, pues tiene permitido usar su carta de casa de cambio una sola vez.*



## ■ Observaciones

- Cuando se termina la pila de las cartas de dinero, se mezcla esta pila –inclusive las cartas de casa de cambio echadas– y se vuelve a colocar boca abajo para seguir el juego.
- Después de cada jugada se rellena las cartas de dinero –aunque haya una o varias cartas de casa de cambio– hasta un total de 4 unidades.
- Cuando al final del juego se ha distribuido las últimas plaquitas de edificaciones, las cartas de casa de cambio ya no pueden ser usada entonces.

*Esta ampliación contiene cuatro módulos, que se pueden usar solos o combinados, para jugar junto con el juego principal (El palacio de la Alhambra).*

*En primer lugar se aplican las reglas del juego principal. Las modificaciones y los complementos de las reglas están recogidos en un folleto aparte para cada módulo. Además de este folleto, también se suministra el nuevo material de juego.*

**Las "cartas de puntos adicionales" se**

**cuentan como plaquitas de edificaciones en los recuentos de puntos. Como se muestran al final, al determinar quién ha**



**conseguido más puntos pueden causar grandes sorpresas. Pero sólo se tienen en cuenta cuando uno ha construido la misma edificación en su Alhambra.**



## LAS CARTAS DE PUNTOS ADICIONALES

### Material de juego

10 cartas de juego denominadas cartas de puntos adicionales, en las que figura una determinada edificación.

### Preparación del juego

Las cartas de puntos adicionales se mezclan y se distribuyen entre los jugadores en posición boca abajo del modo siguiente: En caso de **2 y 3 jugadores**, cada jugador recibe **3 cartas de puntos adicionales**, en caso de **4 y 5 jugadores**, cada jugador recibe **2 cartas de puntos adicionales**, en caso de **6 jugadores**, cada uno recibe **1 carta de puntos adicionales**. Las cartas de puntos adicionales que no se han repartido se retiran del juego sin mostrárselas a los jugadores.



### Efectos de las cartas de puntos adicionales

Cada carta de puntos adicionales presenta una determinada plaquita de edificación. (Nota: las 10 cartas tienen plaquitas de edificaciones que no tienen muralla en ninguno de sus bordes) Quien durante el juego coloque en su Alhambra la edificación de la que él tiene la correspondiente carta de puntos adicionales, entonces puede descubrir esta última cuando quiera. En los recuentos de puntos, las cartas de puntos adicionales se cuentan como una plaquita de edificaciones más del tipo que aparece en dicha carta de puntos adicionales.



*Ejemplo: un jugador ha construido en su Alhambra el jardín sin muralla por el precio de "10" y ha descubierto la carta de puntos adicionales correspondiente. En un recuento de puntos, este jugador tendría entonces 2 jardines.*

## ■ Observaciones

- Si un jugador retira una plaquita de edificaciones y ya había descubierto la carta de puntos adicionales correspondiente, entonces tiene que volver a coger en la mano dicha carta de puntos adicionales. Ni la carta de puntos adicionales ni la plaquita de edificaciones de la reserva se tienen en cuenta en el recuento de puntos. Sólo si la plaquita de edificaciones está colocada en la Alhambra es cuando se tiene en cuenta también la correspondiente carta de puntos adicionales mostrada.
- En todo momento se puede usar la carta de puntos adicionales si la plaquita de edificaciones ha sido incluida en la Alhambra, es decir también durante el recuento de puntos.
- Quizás lo más conveniente sea no mostrar la carta de puntos adicionales para, por ejemplo, ocultar a los demás jugadores que uno tiene más puntos de lo que se piensa. En el tercer recuento de puntos, que como se sabe es cuando se consigue el mayor número de puntos, esta carta de puntos adicionales puede causar una gran sorpresa.



Esta ampliación contiene cuatro módulos, que se pueden usar solos o combinados, para jugar junto con el juego principal (El palacio de la Alhambra).

En primer lugar se aplican las reglas del juego principal. Las modificaciones y los complementos de las reglas están recogidos en un folleto aparte para cada módulo. Además de este folleto, también se suministra el nuevo material de juego.

Un nuevo tipo de edificación se introduce en la Alhambra: "los barracones".

Dispuesto adecuadamente, un barracón equivale a un máximo de tres plaquitas de edificaciones del tipo correspondiente.



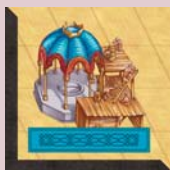
Los barracones no sólo son importantes para la mayoría de edificaciones, sino que además, con ellos se puede planificar mejor las murallas. Lamentablemente, como máximo se puede usar tres barracones.



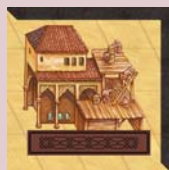
## LOS BARRACONES

### Material de juego

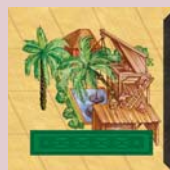
24 plaquitas de edificaciones en las que figuran seis tipos de barracones: para cada tipo de edificación del juego principal hay barracones del mismo color.



Hay 3 barracones azules



... 4 marrones



... 5 verdes

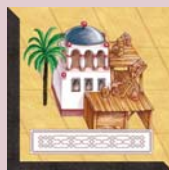
### Preparación del juego

Los barracones se clasifican según su color, se mezclan las 6 pilas y se colocan boca abajo junto al recinto de construcción.

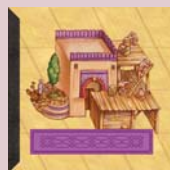
A continuación, el barracón superior de cada pila se pone boca arriba.



... 3 rojos



... 4 blancos



y 5 lila.

### Modo de jugar

Normalmente, cada jugador tiene tres posibilidades de juego cuando le llega su turno (tomar dinero • comprar una plaquita de edificaciones y colocarla • reconstruir la Alhambra). Ahora hay otra nueva posibilidad: **construir barracones**.

#### Construir barracones

Se puede tomar **cualquier** barracón colocado boca arriba de una de las seis pilas. Entonces se pone al descubierto el siguiente barracón.

Cuando se terminan las cartas de una pila, este tipo de barracón ya no está disponible. Un barracón no cuesta dinero (y por lo tanto, no es posible pagar su precio exacto, o sea, no se consigue con él una jugada adicional). Al final de la jugada, el jugador coloca el barracón en su Alhambra (eventualmente, con otras plaquitas de edificaciones) conforme las reglas de construcción, o bien la coloca en el espacio de reserva.

Cada jugador puede tener **tres barracones** como máximo. Los barracones de la reserva también se cuentan aquí. Las reglas de **reconstrucción de la Alhambra** se aplican **también** para los barracones.

### Efecto de los barracones en el recuento de puntos

- En un recuento de puntos, un barracón se cuenta como de cero a tres plaquitas de edificación del mismo color. Si un barracón linda con una edificación del mismo color se cuenta como una edificación más; en caso de **2 o de 3** edificaciones vecinas del mismo color, el barracón se cuenta, correspondientemente, como **2 o 3** edificaciones de este tipo, siempre y cuando no haya ninguna muralla entre el barracón y la edificación colindante del mismo color.
- Las murallas de los barracones se valoran como de costumbre.

*Ejemplo: el jugador ya ha colocado 3 barracones y, por ello, no puede tomar más.*



*El barracón lila no cuenta porque aunque linda con una torre, una muralla la separa de ésta.*



*El barracón marrón superior tiene dos arcadas colindantes sin muralla que las separe, y por ello se cuenta como 2 arcadas en un recuento de puntos.*

*El barracón marrón inferior linda con una arcada y se cuenta, por lo tanto, como 1 arcada.*

*Esta Alhambra tiene: 1 jardín, 1 torre y 5 arcadas.*