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 **"Los Halconeros"** permite a los jugadores desarrollar su Alhambra un paso más. Los jugadores pueden colocar halcones en las intersección de cuatro edificaciones y conseguir puntos por sus aves de presa.*

Los Halconeros

Componentes

15 halcones, 5 de cada uno de estos tres colores: negro, marrón y blanco

6 resúmenes de puntuación

Anverso con 3 tipos de halcones

Reverso, que muestra el color del halcón y dos colores de edificación

Preparación

Ordena los 15 halcones según su color y colócalos cerca del recinto de construcción, boca arriba. Entrega un resumen de puntuación a cada jugador.

Cómo jugar:

El jugador de turno puede escoger una nueva acción:

Comprar halcones y colocarlos

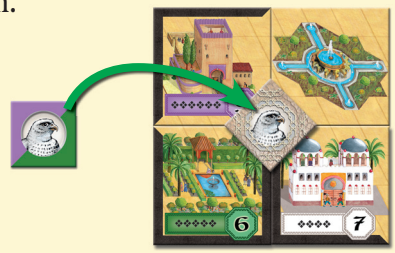
Si se escoge esta acción ¡no se podrá hacer ninguna otra acción durante el turno! No se puede escoger como acción extra por haber pagado el precio exacto.

El precio de cada halcón es una carta de dinero, independientemente de su color o su valor. Durante su turno, un jugador puede comprar tantos halcones como quiera, siempre y cuando pueda pagarlos y colocarlos.

Spielregel_Alhambra_ERW_6_ES.indd 1 23.09.13 17:57

Cada halcón debe colocarse en la intersección formada por cuatro edificaciones de la Alhambra del jugador, siempre y cuando entre esas cuatro edificaciones haya al menos una de cada uno de los colores de edificación que se muestran en el reverso del halcón.

Ejemplo: en esta intersección se podría colocar un halcón que mostrase en su reverso dos de los siguientes colores: morado (torres), verde (jardines) o blanco (salas). El halcón del ejemplo podría colocarse en esta intersección.



Solo se tienen en cuenta los colores de los edificios del juego básico. En cada intersección solo puede haber un único halcón. Los halcones pueden ponerse junto a las fuentes iniciales, pero se considera que las fuentes no tienen color. Los halcones no pueden ser reconstruidos ni colocados en el espacio de reserva. Si alguna de las plaquitas de edificación de la intersección en la que se encuentra el halcón se reconstruye, el halcón vuelve a la reserva general y cualquier jugador puede comprarlo de nuevo.

Puntuar los halcones

Cada jugador gana puntos adicionales por los halcones que posea. Cuantos más halcones tenga del mismo color, más puntos conseguirá. Puntúa los halcones de cada color por separado. Su dueño gana los siguientes puntos:

1 halcón.....2 puntos

2 halcones del mismo color.....6 puntos

3 halcones del mismo color.....12 puntos

4 halcones del mismo color.....20 puntos

5 (todos) halcones del mismo color.....30 puntos

Ten en cuenta lo siguiente: se pueden pagar halcones utilizando diamantes (2ª expansión) o cartas de maestro de obra (4ª expansión).

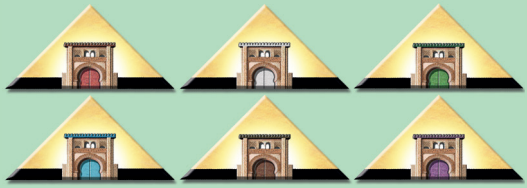
Spielregel_Alhambra_ERW_6_ES.indd 2 23.09.13 17:57

6. Alhambra

*El módulo **"Los Portales"** ofrece a los jugadores nuevas formas de construir sus murallas para conseguir puntos adicionales con ellas. Pueden ganar más puntos si hay un portal en el trozo más largo de su muralla exterior.*

Los portales

Componentes



18 portales, 3 por cada color de las construcciones

Preparación

Ordena los portales según su color y colócalos al lado del recinto de construcción.

Comprar portales y colocarlos

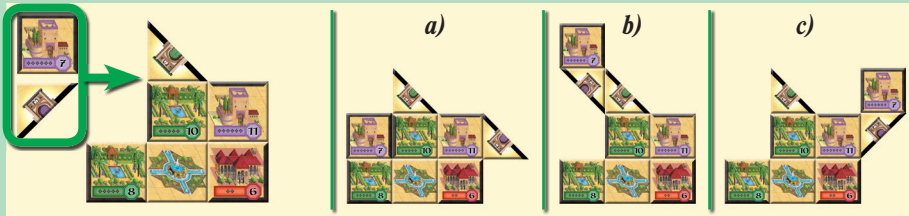
Cada vez que el jugador compra una plaquita de construcción del juego básico puede, además, comprar un portal del mismo color. Tanto la construcción como el portal deben ser pagados en la divisa que indica el recinto de construcción. El coste adicional por comprar un portal es el siguiente:

- **antes del primer recuento: 6,**
- **entre el primer y el 2º recuento: 4,**
- **entre el 2º y el tercer recuento: 2.**

Si el jugador paga el precio justo puede realizar inmediatamente un turno adicional. **Nota: solo hay tres portales de cada color.**

El jugador añade las edificaciones y los portales adquiridos a su Alhambra en el orden que desee. Cada portal debe colocarse de tal forma que al menos uno de sus lados cortos esté en contacto con una edificación de su color. No es necesario que sea la edificación que se compró con el portal. Los portales no tienen orientación, pueden colocarse de cualquier manera cuando se añaden a la Alhambra.

Spielregel_Alhambra_ERW_6_ES.indd 3 23.09.13 17:57



3 ejemplos de colocación legal de un portal: Torre y portal para colocar.

Reglas adicionales para colocar un portal

No se puede colocar ninguna plaquita pegada al lado largo del portal.

Para cumplir la regla de "ser accesible a pie" el camino puede atravesar un portal.

No obstante las reglas básicas sigue en efecto:

No se pueden tocar lados con muralla y lados sin muralla.

No se pueden dejar huecos.

Los portales no se pueden reconstruir o colocar en el espacio de reserva. Una plaquita de construcción que esté tocando un portal solo se puede reconstruir si al final de la reconstrucción el portal sigue tocando al menos una edificación de su color.

Puntos por las murallas exteriores

Los portales tienen un borde con muralla y cada portal proporciona 1 punto a la hora de determinar cual es el trozo de muralla exterior más largo del jugador. Cada portal que pertenezca al trozo más largo de muralla otorga dos puntos adicionales. Si varios trozos son los más largos, el jugador puede elegir qué trozo puntuar.

Ejemplo: en la imagen de arriba el resultado sería a) 4 puntos, porque los portales no están en el trozo de muralla exterior más larga; b) 11 puntos (la muralla 7 puntos + los portales 4 puntos); c) 12 puntos (8 + 4).

Ten en cuenta lo siguiente: no se pueden comprar portales cuando se compran cobertizos (1ª exp.), campamentos (2ª exp.) o bazares (4ª exp.). El color de los cobertizos y de los bazares no se tiene en cuenta a la hora de poder colocar un portal. Los campamentos no pueden colocarse adyacentes a un portal.

Spielregel_Alhambra_ERW_6_ES.indd 4 23.09.13 17:57

***"Los Solares"** permiten a los jugadores construir edificaciones por la mitad de su coste. Las murallas se consideran construidas, pero para puntuar la edificación tendrá que completar la edificación.*

Los solares

Componentes

8 plaquitas redondas de solar, 2 de cada divisa

1 bolsa de tela

Preparación

Introduce los 8 solares en la bolsa. Déjala al alcance de todos los jugadores.

Cómo jugar

Un solar ofrece la oportunidad de construir una edificación por la mitad de su coste. La edificación puede ser completada posteriormente.

Colocar un solar

El jugador paga al menos la mitad (redondeando hacia abajo) del coste de la edificación y la coge. Independientemente de lo pagado, nunca se considera que se ha pagado el precio exacto de esta compra. Hecho esto, el jugador roba 2 plaquitas de solar de la bolsa, sin que el resto de jugadores las vean. El jugador escoge uno de los solares y lo coloca sobre el edificio, con el símbolo de construcción boca arriba y devuelve el otro solar a la bolsa.

Nota: si solo queda una plaquita, está obligado a quedársela.

El jugador puede colocar la edificación en su Alhambra siguiendo las reglas normales o colocarla en su espacio de reserva. Si se coloca una edificación sin terminar en la Alhambra, su muralla exterior cuenta, pero no da ningún punto como edificación.

Spielregel_Alhambra_ERW_6_ES.indd 5 23.09.13 17:57

Completar una edificación

Cuando un jugador quiere completar una edificación debe pagar la cantidad **total** en la divisa marcada en el reverso de la **plaquita de solar.**

Recuerda: no es suficiente con pagar la diferencia, ¡hay que pagar la totalidad de lo que indique!

Si el jugador paga la cantidad exacta, puede realizar inmediatamente un turno adicional. Una vez completada la edificación, la plaquita de solar se retira del juego.

Al final de la partida

Los jugadores dan la vuelta a todas las plaquitas de solar que haya en su Alhambra antes de que se repartan las edificaciones restantes entre los jugadores.

Todas las cartas de dinero del jugador cuya divisa coincida con alguno de los solares de su Alhambra deben ser descartadas, quedándose sin valor.

Después de que todos los jugadores descarten sus cartas de dinero (si deben) se realiza el reparto de las plaquitas de edificación restantes.

Los solares que estén en el espacio de reserva del jugador no se tienen en cuenta.

Notas:

- *El Visir (1ª exp.) no puede usarse para colocar un solar.*
- *Los campamentos (2ª exp.) y los bazares (4ª exp.) no pueden ser construidos con un solar.*
- *Las puertas de la ciudad (2ª exp.) y las murallas (3ª exp.) pueden colocarse en un solar.*
- *Puede utilizar diamantes (2ª exp.) para colocar un solar o completar una edificación.*
- *Vendedor ambulante (3ª exp.) y cámara del tesoro (4ª exp.): los baúles solo pueden colocarse en edificaciones completadas, no en solares.*
- *El arte de los moros (5ª exp.): solo puntúan las edificaciones completadas.*
- *No se puede comprar un portal (en esta expansión) a la vez que un solar.*

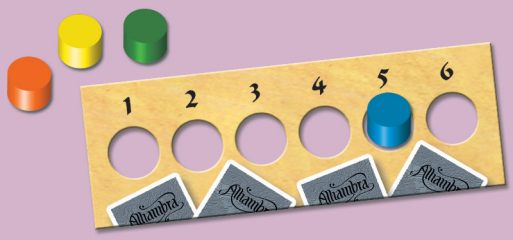
Spielregel_Alhambra_ERW_6_ES.indd 6 23.09.13 17:57

"Los títulos de cambio" *ayudan a los jugadores a ahorrar dinero: si un jugador paga demasiado recibe cambio, aunque no en metálico sino en una especie de cupón de una divisa específica.*

Los títulos de cambio

Componentes

6 tableros de títulos de cambio, 12 fichas de divisa, 3 de cada una de las cuatro divisas.



Preparación

Entrega a cada jugador un tablero de títulos de intercambio. Los jugadores lo colocan delante de ellos.

En función de los jugadores, coloca el siguiente número de fichas de divisa en el centro de la zona de juego:

2 jugadores.....1 ficha de cada divisa

3 jugadores.....2 fichas de cada divisa

4 jugadores.....2 fichas de cada divisa

5 jugadores.....3 fichas de cada divisa

6 jugadores.....3 fichas de cada divisa

El resto de fichas se devuelven a la caja. No se usarán en esta partida.

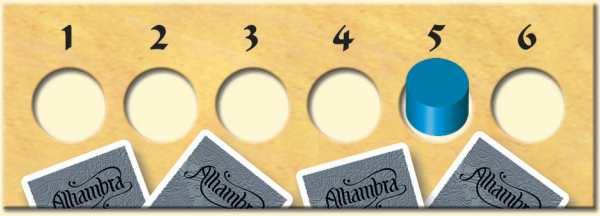
Spielregel_Alhambra_ERW_6_ES.indd 7 23.09.13 17:57

Cómo jugar

Almacenar dinero

Si un jugador paga de más al comprar una edificación, puede coger cualquiera de las fichas de divisa que hay en el centro de la zona de juego para colocarla en su propio tablero de título de cambio, indicando la cantidad que se pagó de más.

Cada tablero de título de cambio solo puede tener una única ficha de divisa simultáneamente.



Ejemplo: Ani paga 9 florines (amarillo) por Arcadas 4, pagando 5 florines de más. Escoge la ficha de divisa azul y la utiliza para marcar en su tablero de título de cambio que ahora posee 5 denares (azul).

El jugador puede utilizar esta cantidad para comprar una edificación. Debe gastar toda la cantidad, como si estuviese pagando con una carta de dinero de esa cantidad.

Ejemplo: En su siguiente turno, Ani querría comprar una torre 12, pero solo tiene cartas de dinero azules por valor de 8. Ahora podría utilizar su título de cambio, pagando 1 de más por la torre.

Después de usarse la ficha de divisa vuelve al centro de la zona de juego.

El título de cambio puede utilizarse inmediatamente, incluso si se pagó de más utilizando el dinero del propio título de cambio.

Continuando el ejemplo anterior, Ani puede almacenar el denar que pagó de más en su título de cambio inmediatamente (utilizando cualquier ficha de divisa que esté disponible).

No se puede almacenar más de 6 de dinero. Si un jugador se pasa por 7 ó más al pagar no podrá almacenar esta cantidad, ya que es obligatorio marcar la cantidad exacta que pagó de más.

© Copyright 2013 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

Spielregel_Alhambra_ERW_6_ES.indd 8 23.09.13 17:57