

Un juego de Dirk Henn para 2-6 personas

Los mejores constructores de toda Europa y los países árabes quieren dar pruebas de su habilidad artística. Forme usted la mejor plantilla de trabajadores de la construcción y asegúrese de tener siempre disponible la suficiente divisa correspondiente. Pues, da igual que sean canteros del

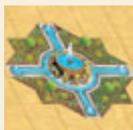


norte o jardineros del sur, todos quieren su debido sueldo y exigen ser pagados en la moneda de su »patria«.

Con su ayuda se levantan torres y diseñan jardines, se edifican pabellones y arcadas, se erigen serrallos y salas. Compita usted por la construcción de la ALHAMBRA.

Material de juego

- 6 plaquitas de inicio - en las que figura el conocido Patio de los Leones.



- 54 plaquitas de edificaciones - en las que figuran 6 tipos distintos de edificaciones. Son piezas que sirven para construir su Alhambra personal. Algunas tienen incluso 3 murallas de la ciudad.



- 1 recinto de construcción - que tiene 4 espacios para 4 plaquitas de edificaciones. Cada espacio está destinado a una divisa distinta.
- 1 tabla de contar - en la que se recogen los puntos de los jugadores con ayuda de las ...

- 12 fichas de contar - una para la tabla de contar y otra para la plaquita de inicio de cada jugador.
- 108 cartas de dinero en 4 divisas distintas - con las que se compran las piezas de la Alhambra para su recinto de construcción individual.



Cartas de dinero en 4 divisas distintas: denario, dirham, ducado y florin por valor de 1 a 9.

- 2 cartas de puntuación - que en un momento dado aparecen (de entre la pila con las cartas de dinero).

1. Wertung	
	1. Platz
Pavillon	1
Serail	2
Arkaden	3
Gemächer	4
Garten	5
Turm	6

2. Wertung		
	1. Platz	2. Platz
Pavillon	8	1
Serail	9	2
Arkaden	10	3
Gemächer	11	4
Garten	12	5
Turm	13	6

Wertung = recuento de puntos, Platz = lugar

- 6 espacios de reserva con tabla de puntos
- 1 bolsa de tela
- 1 folleto con las reglas de juego

Objetivo del juego

Quien en el momento oportuno, cuando tiene lugar un recuento de puntos, tiene construidas en su Alhambra la mayoría de plaquitas de edificaciones de una misma clase, consigue distintos puntos dependiendo del tipo de edificación. Además, cada jugador consigue puntos por el trozo más largo de su muralla exterior.

En los demás recuentos de puntos, se distribuyen más puntos. Quien al final tenga más puntos gana la partida.

Precio Cantidad Nombre de la edificación

2-8	7x	Pavillon
3-9	7x	Serail
4-10	9x	Arkaden
5-11	9x	Gemächer
6-12	11x	Garten
7-13	11x	Turm

Hay 6 tipos distintos de edificaciones. La tabla que aparece al margen muestra cuántas veces aparecen las diversas edificaciones y su precio.

Preparación del juego

- Cada jugador recibe una **plaquita de inicio**, que coloca sobre la mesa delante de él, y **2 fichas de juego** en el color que elija. 1 ficha se coloca sobre la propia plaquita de inicio, y la otra en el rincón inferior izquierdo de la tabla de contar.
- En la bolsa se echan las 54 plaquitas de edificaciones, y la misma se dispone para el juego.
- El **recinto de construcción** se coloca en el centro de la mesa, y la **tabla de contar** en el borde de la misma.
- Se sacan **4 edificaciones** al azar de la bolsa y se ponen sucesivamente de 1 a 4 sobre los espacios numerados del recinto de construcción.



Plaquita de inicio



Drei Wertungen:	1	2	3	Platz
Zs. Pavillon	1	8	1	16
Zs. Serail	2	9	2	17
9a. Aufhäuser	3	10	3	18
9a. Gemächer	4	11	4	19
10. Garten	5	12	5	20
10. Turm	6	13	6	21

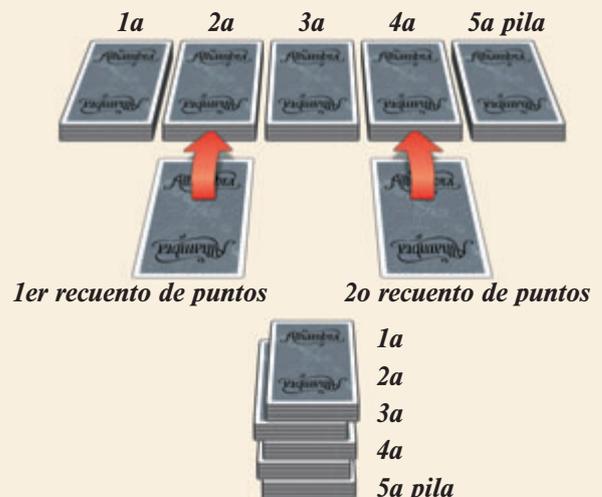
A cada jugador se le da un **espacio de reserva con la tabla de puntos**, que coloca sin ocultar delante de él. La tabla de puntos muestra qué tipo de edificación aparece en el juego y con qué frecuencia, y también cuántos puntos se consiguen con esta edificación.



Recinto de construcción

- De la pila de cartas de dinero se sacan las dos cartas de puntuación y se dejan a un lado, entonces se mezclan las demás cartas.
- Entonces a cada jugador se le da su dinero inicial. Para ello, de la pila se sacan cartas (que se colocan delante del jugador a la vista de todos) hasta llegar o superar el **valor de 20**, sin tener en cuenta en qué divisa. A continuación, el siguiente jugador recibe su dinero. Cuando todos han recibido su dinero, cada uno coge sus cartas en la mano. A partir de ahora el dinero de cada jugador se le oculta a los demás.
- El jugador que haya recibido **menos cartas** inicia el juego, si hay un empate en la cantidad de cartas, entonces inicia el juego el jugador cuyo valor de sus cartas sea inferior. Si sigue habiendo empate, el jugador más joven inicia el juego.
- Ahora se colocan **4 cartas de dinero a la vista de todos, junto al recinto de construcción**, en el centro de la mesa.
- Las demás cartas de dinero se dividen en 5 pilas que tengan una altura similar. En la segunda pila se inserta la carta denominada »1er recuento de puntos«, en la 4a pila la carta »2o recuento de puntos«. Entonces se vuelven a juntar las pilas: abajo se coloca la 5a pila, encima la 4a pila, entonces la 3a, la 2a y arriba del todo se coloca la primera pila. Este paquete de cartas se pone boca abajo, junto al plano de juego.

Nota: de este modo es seguro que ningún jugador recibirá un valor superior a 28 ni inferior a 20.



Nota: con este método especial se impide que las dos cartas de recuento de puntos aparezcan demasiado pronto o demasiado tarde, y también que aparezcan en un espacio de tiempo demasiado corto.

Modo de jugar

Se juega en el sentido de las manecillas del reloj, empezando por el primer jugador.

El jugador de turno se tiene que decidir por las tres posibilidades de juego.

■ Tomar dinero

■ Comprar una plaquita de edificaciones y colocarla

■ Reconstruir su Alhambra

Cuando se ha hecho la jugada, se completan las cartas de dinero y las plaquitas de edificaciones para que haya 4 respectivamente.

■ Tomar dinero

Usted puede tomar cualquier carta de dinero de las 4 mostradas o incluso varias cartas de dinero si la suma no supera 5 (la divisa da igual aquí).



Ejemplo: usted puede tomar las dos cartas de dinero de la izquierda o una de las otras dos

■ Comprar una plaquita de edificaciones y colocarla

Comprar una plaquita de edificaciones

Usted puede tomar una plaquita de edificaciones del recinto de construcción. Para ello, usted paga como mínimo el precio impreso en la divisa que el recinto de construcción indica para la plaquita concreta. ¡Pero, ojo, no se da el cambio!

Con el dinero pagado se forma una pila junto al recinto de construcción.

Lo mejor es pagar el precio exacto, pues así a usted le toca jugar de nuevo y puede decidirse otra vez entre las tres posibilidades de juego.

Como máximo está permitido hacer 5 jugadas seguidas a un mismo jugador (4 jugadas para pagar el dinero exacto y 1 jugada para tomar dinero o reconstruir su Alhambra).

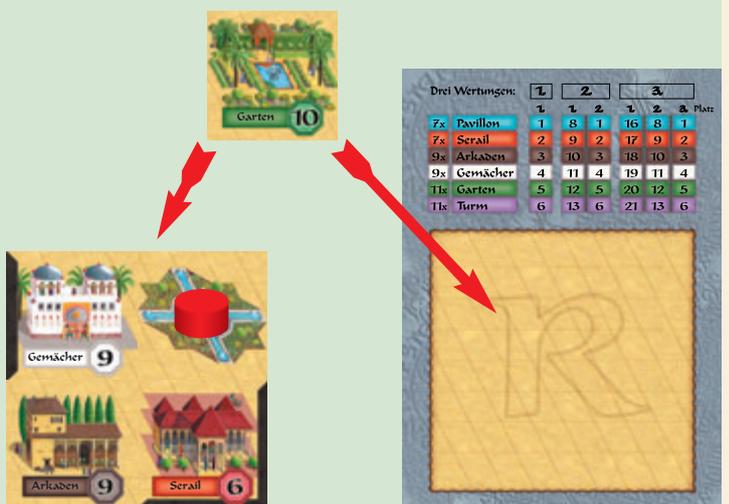
Mientras usted está jugando no se restituyen las plaquitas de edificaciones en el recinto de construcción, pues esto se hace al terminar su jugada.

Colocar una plaquita de edificaciones

Al final de la jugada usted debe colocar la plaquita de edificaciones adquirida: para ello, o bien usted amplía su Alhambra con esta plaquita o la coloca sobre el espacio de reserva. En este espacio puede haber tantas plaquitas de edificaciones como quiera.



Ejemplo: Usted necesita sin falta un jardín para su Alhambra. El jardín disponible cuesta 10 denarios. Usted tiene dos cartas con esta divisa y decide comprar el jardín. Pero como usted no paga exactamente 10 denarios (sino 11), con esto termina su jugada; no se da cambio.



Reglas de construcción de la Alhambra

Para construir la Alhambra se aplican las siguientes reglas de construcción:

- Todas las plaquitas de edificaciones tienen el **mismo sentido** que la plaquita de inicio propia (es decir, todos los tejados miran hacia arriba).
- Sólo pueden **lindar los mismos lados**, es decir o bien los lados colindantes deben tener una muralla o de lo contrario ninguno de ellos.
- Cada nueva plaquita de edificaciones debe ser accesible »a pie« desde la plaquita de inicio, sin necesidad de cruzar una muralla o salirse de una plaquita.
- Cada nueva plaquita tiene que lindar con la Alhambra **al menos por un lado** (es decir, no se puede construir »en triángulo«).
- No se debe dejar ningún »hueco« (construir dejando solares vacíos).

NO están permitidas las siguientes combinaciones:



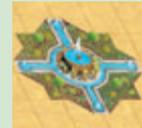
Falso sentido



Un lado con muralla colinda con un lado sin muralla



Se ha violado la regla de »peatón«: para ir de la plaquita de inicio a la torre hay que saltar una muralla.



Las plaquitas de edificaciones no colindan al menos por un lado.



Al colocar la arcada queda un solar completamente vacío.

Reconstruir la Alhambra

Para reconstruir la Alhambra tiene tres posibilidades:

- **Construir en su Alhambra** una plaquita de edificaciones cogiéndola de su espacio de reserva.
- **Quitar** una plaquita de edificaciones de su Alhambra y colocarla en su espacio de reserva.
- **Cambiar** una plaquita de edificaciones de su espacio de reserva por una de su Alhambra. En este caso tiene que colocar la nueva plaquita de edificaciones exactamente en la posición que se ha quedado libre de la Alhambra.

Las obras de reconstrucción de la Alhambra tienen que respetar las reglas de construcción. **No está permitido reconstruir ni cambiar de sitio la plaquita de inicio.**

Ejemplo: usted compra una plaquita de edificaciones y paga el dinero exacto, con lo cual le toca jugar otra vez.

Usted decide comprar otro edificio y de nuevo tiene la gran suerte de pagar el dinero exacto.

Entonces, le toca jugar otra vez, pero ahora decide reconstruir su Alhambra. Para ello, usted puede retirar una plaquita de edificaciones de su Alhambra y cambiarla por una de su reserva.

Con esto se termina su jugada. Ahora sólo tiene que colocar en su Alhambra, del mejor modo posible, la plaquita de edificaciones que acaba de adquirir o dejarla en su espacio de reserva.

Al final de su jugada

Deberá colocar, en el orden que quiera, las plaquitas adquiridas al final de su jugada – es decir, incluso si ha reconstruido la Alhambra – o colocarla en el espacio de reserva.

Cuando haya terminado su jugada, le toca jugar al siguiente jugador. Antes hay que **completar las cartas de dinero y las plaquitas de edificaciones** necesarias, que deben ascender a 4 piezas respectivamente.

Cuando se termina la pila de las cartas de dinero, se mezcla esta pila y se vuelve a colocar boca abajo para seguir el juego.



Ejemplo: se han adquirido los espacios 2 y 4, con lo cual se completan, siguiendo el orden: primero el espacio 2, y después el 4.

Recuentos de puntos

Durante el juego hay un total de 3 recuentos de puntos. Los dos primeros recuentos de puntos tienen lugar al sacar la carta correspondiente de la pila de cartas de dinero. El tercero y último recuento de puntos tiene lugar al final del juego. Cuando saque una carta de recuento de puntos, póngala a un lado (se retira del juego) y tome otra carta de dinero. Antes de que el siguiente jugador empiece su jugada, se hace el recuento de puntos. En cada recuento se dan puntos tanto por la mayoría de edificaciones como también por las murallas exteriores de la Alhambra.

Puntos por la mayoría de edificaciones

Cada tipo de edificación recibe un número distinto de puntos. La cantidad de puntos que un jugador recibe depende de si tiene el mayor número de edificaciones correspondiente.

Quien tenga el mayor número de edificaciones de un tipo, recibe la cantidad de puntos correspondiente al 1er lugar, que aparece indicado en la carta de recuento de puntos, junto a la edificación respectiva.

Sólo reciben puntos los jugadores que tengan el mayor número de edificaciones de una clase, cuando se saca la carta »1er recuento de puntos«.

En los demás recuentos de puntos, también reciben puntos los jugadores que ganen los siguientes lugares: en el 2o recuento de puntos (se produce cuando se saca la carta »2o recuento de puntos«), los jugadores que tengan el mayor número de edificaciones de una clase, y los que tengan el segundo mayor número.

Si varios jugadores tienen el mismo número de edificaciones de una misma clase, entonces éstos se reparten los puntos del lugar correspondiente. En este caso se redondea hacia abajo. El 3er recuento de puntos se produce al final del juego; entonces también recibe puntos el jugador que tenga el tercer mayor número de edificaciones, como se indica aquí al lado y también en la tabla de puntos de su espacio de reserva.

Atención: en los recuentos de puntos, no se dan puntos por las edificaciones localizadas en el espacio de reserva.

Nota: el precio de la edificación no se tiene en cuenta en el recuento de puntos, sino su cantidad. Está claro que uno tiene que tener como mínimo 1 edificación para poder conseguir puntos por este tipo de edificación.

1. Wertung	
	1. Platz
Pavillon	1
Serail	2
Arkaden	3
Gemächer	4
Garten	5
Turm	6

Ejemplo:
El jugador que tenga el mayor número de salas recibe 4 puntos.

2. Wertung		
	1. Platz	2. Platz
Pavillon	8	1
Serail	9	2
Arkaden	10	3
Gemächer	11	4
Garten	12	5
Turm	13	6

Ejemplo:
El jugador que tenga el mayor número de torres recibe 13 puntos. El que tenga el segundo lugar en cuanto al número de torres recibe 6 puntos.

Ejemplo: Kim y Nina tienen 4 torres, respectivamente. Comparten los puntos del 1er y 2o lugar: $13 + 6 = 19$ puntos. De este modo, cada uno recibe 9 puntos, al redondear hacia abajo.

	1.	2.	3. Platz
Pavillon	16	8	1
Serail	17	9	2
Arkaden	18	10	3
Gemächer	19	11	4
Garten	20	12	5
Turm	21	13	6

Estos puntos se reparten en el 3er recuento de puntos.

Ejemplo: El jugador que tenga el mayor número de pabellones recibe 16 puntos. El jugador que tenga el segundo mayor número de pabellones recibe 8 puntos. El jugador que tenga el tercer mayor número de pabellones recibe 1 punto.

Puntos por las murallas exteriores

Además de recibir puntos por la mayoría de edificaciones, cada jugador consigue puntos por su **trozo de muralla exterior continuo más largo**.

Por cada borde de plaquita que tenga un **trozo de muralla exterior** se obtiene 1 punto.

Por las murallas dobles, es decir las interiores, no se recibe ningún punto.

Los puntos que un jugador consigue se recogen en la **tabla de contar**. Cada jugador adelanta su ficha de juego tantos espacios como puntos haya conseguido.



Final del juego

El juego se termina cuando, tras la jugada de un jugador, **no se pueden reponer todas las plaquitas de edificaciones** porque se han agotado.

Las **plaquitas restantes** localizadas en el recinto de construcción se le dan al jugador que tenga **más dinero** de la divisa correspondiente (el precio de la edificación ahora ya no se tiene en cuenta). Si hay empate, se dejan las plaquitas de edificaciones en el recinto de construcción. Todavía es posible colocar en la Alhambra las plaquitas conseguidas ahora, respetando las reglas de construcción.

Ahora tiene lugar el 3er y, con ello, el último recuento de puntos. El jugador que haya avanzado más con su ficha de juego en la tabla de contar gana la partida. Si hay empate los jugadores comparten la victoria.

Nota: el recinto de construcción se termina de construir en la medida de lo posible.

Regla especial para cuando juegan sólo dos personas

Se aplican las reglas de construcción de la Alhambra, pero con los siguientes cambios:

Cada carta de dinero está disponible exactamente tres veces, por ello se **deberá sacar una carta de cada número**, es decir se juega sólo con **72 cartas de dinero**. Existe un **tercer jugador imaginario**. Vamos a ponerle simplemente el nombre de Dirk. Dirk **no construye ninguna Alhambra, pero recibe sus plaquitas de edificaciones**. Dirk no realiza jugada alguna. Al comienzo del juego, Dirk recibe **6 plaquitas de edificaciones sacadas al azar**, que se colocan a la vista del otro jugador.

En los recuentos de puntos, Dirk también recibe puntos por la mayoría de edificaciones, pero lógicamente no obtiene puntos por la muralla exterior.

Inmediatamente **después del 1er recuento de puntos, Dirk recibe otras 6 plaquitas**, que se sacan al azar del mismo modo que antes, y se colocan junto a las demás plaquitas de Dirk.

Tras el **2o recuento de puntos, Dirk recibe nuevamente plaquitas de edificaciones**. Sin embargo, esta vez no recibe necesariamente 6 unidades, sino un **tercio de las plaquitas restantes en el bolsa, redondeado hacia abajo**.

Para los dos jugadores, sólo una regla es diferente: cada vez que compren una plaquita de edificaciones, no sólo pueden colocarla en su Alhambra o en el espacio de reserva, sino que además, **pueden regarlarla a Dirk**.