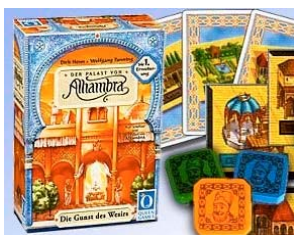


## El palacio de la Alhambra: La primera expansión

### El favor de los visires

Traducido al español por javche



Esta expansión contiene cuatro módulos diferentes, que pueden combinarse individualmente o todos juntos con el juego básico (el palacio de la Alhambra). En primer lugar, se aplican las reglas del juego básico. Los cambios y añadidos, usando el nuevo material, pueden encontrarse en una hoja de instrucciones separada, para cada módulo.

Con el módulo **“El favor de los visires”** es posible que un jugador interrumpa la secuencia normal de juego para realizar una acción especial – la compra de una ficha de edificio.  
¡Pero esta compra tiene un precio! Debe de pagarse el edificio con el precio exacto, aunque el jugador no obtiene el turno extra normal.



Las **“oficinas de cambio”** son seis nuevas cartas que pueden ponerse en la mano de los jugadores, como si fueran dinero. Permiten hacer una excepción en la forma normal de efectuar un pago, ya que pueden usarse dos tipos de monedas en vez de una.  
Desafortunadamente, sólo puede usarse una carta de oficina de cambio por compra de un edificio y después hay que colocarla en la pila de descartes.

Revelar **“cartas de bonificación”** cuenta como fichas de edificios. Si son reveladas avanzado el juego, pueden causar más de una sorpresa con respecto a poseer la mayoría de edificios de un tipo.  
Sin embargo, ¡sólo pueden ser reveladas si la ficha del edificio exacto está colocada en la Alhambra del jugador!



Se introduce un nuevo tipo de edificio en la Alhambra – **“los cobertizos”**. Un cobertizo colocado con inteligencia puede valer de 1 a 3 fichas de edificio del tipo que tengan asociado. Pero los cobertizos no son sólo importantes para tener el mayor número de edificios de un tipo, las murallas también pueden diseñarse mejor con su ayuda.  
¡Desafortunadamente, cada jugador sólo puede usar 3 de ellos!

## EL FAVOR DE LOS VISIRES:

### Material del juego:

6 visires de madera con los colores del juego.

### Preparación del juego:

Cada jugador recibe el visir de su color, que coloca con la cara dibujada hacia arriba (un visir sólo puede usarse cuando está cara arriba). Los marcadores que sobren se eliminan del juego.



### Reclamar el favor de los visires:

Siempre que un jugador ha completado su turno, un jugador puede interrumpir la secuencia normal del turno y, como acción especial, comprar una ficha de edificio del mercado de edificios y colocarla.

Sin embargo, deben de seguirse las siguientes instrucciones:

- Su visir debe de estar activo (con la cara hacia arriba).
- Debe poder pagar el precio exacto del edificio.

Además, el jugador lo hace sin tener un turno adicional, que en las reglas básicas obtendría al pagar la cantidad exacta.

El jugador gira su visir con la cara hacia abajo y ya no está más activo. Coge el edificio deseado, paga la cantidad exacta por él, y lo coloca de acuerdo con las reglas para edificar o lo pone en la reserva. No recibe un turno extra.

Se rellena el mercado de edificios hasta 4.

Se sigue la secuencia normal de turnos y continúa el jugador al que le tocaba antes de ser interrumpido.

### Reactivar un visir:

En su turno, cada jugador normalmente tiene 3 posibles acciones (coger dinero, comprar y colocar un edificio o rediseñar su Alhambra). Ahora hay una acción adicional: reactivar el visir. Para hacer esto, se gira al visir para que la cara quede hacia arriba. La acción especial queda, pues, disponible inmediatamente.

Notas:

- Si varios jugadores quieren usar sus visires al mismo tiempo, el jugador más cercano en secuencia de turno tiene la prioridad de jugar (el jugador al que le toca el turno sería el primero en prioridad y el que acaba de terminar su turno sería el último). Los jugadores siguientes pueden entonces decidir si usan su visir o no, en vista de lo que haya hecho el primero.
- Al final del juego, cuando se han distribuido las últimas fichas de edificios en el mercado, ya no pueden usarse los visires.
- Al final del juego no es importante si un visir está activo o inactivo.
- El uso de un visir no permite a un jugador coger un cobertizo (ver el módulo "los cobertizos").

## LAS OFICINAS DE CAMBIO:

### Material del juego:

6 cartas, cada una mostrando dos tipos de monedas  
– Las oficinas de cambio.

### Preparación del juego:

Cuando se dividen las cartas en 5 pilas durante la preparación del juego, se colocan 2 oficinas de cambio en la 2ª, 3ª y 4ª pila.



### ¿Cómo se consiguen las cartas de oficinas de cambio?:

Si se descubre una carta de oficina de cambio de la pila de robar, se coloca al lado del mercado de edificios (como cualquier otra carta de dinero). Como sólo pueden colocarse 4 cartas allí, da igual que estas sean cartas de dinero u oficinas de cambio.

En su turno, un jugador puede coger una carta de oficina de cambio en vez de dinero. Un jugador puede tener tantas cartas de oficina de cambio en su mano como desee.

### ¿Cómo se usa la oficina de cambio?:

Una ficha de edificio debe comprarse usando el tipo de moneda que tiene al lado de su casilla en el mercado de edificios.

Si dicho tipo de moneda aparece en una carta de oficina de cambio, entonces puede jugarse dicha carta y comprar un único edificio usando cualquier combinación de las dos monedas mostradas en la carta de oficina de cambio.



### Ejemplo:

Un jugador tiene las siguientes 4 cartas en su mano:

7 y 2 dinares (azul), 9 florines (amarillo) y la carta amarilla-azul de oficina de cambio. Esta carta hace posible comprar tanto el jardín como el pabellón que hay a la venta.

Ahora el jugador puede elegir: o compra el jardín por 9 florines más 2 dinares o paga 7 dinares como precio exacto por el pabellón. **En** cualquier caso, se usa la carta de oficina de cambio, por lo que deberá ser descartada. Una oficina de cambio no puede ser usada dos veces.

### Notas:

- Cuando la pila de dinero se queda vacía, la pila de descartes – incluyendo cualquier carta de oficina de cambio descartada – se mezcla y se forma una nueva pila de cartas.
- Al final del turno de un jugador, se sacan cartas de la pila del dinero (incluso si alguna es una oficina de cambio) para que siga habiendo 4 cartas boca arriba sobre la mesa.
- Al final del juego, cuando las últimas fichas de edificio se han distribuido en el mercado de edificios, ya no se pueden usar las cartas de oficina de cambio.

## LAS CARTAS DE BONIFICACIÓN:

### Material del juego:

10 cartas de bonificación, cada una mostrando un cierto tipo de edificio – Las cartas de bonificación.

### Preparación del juego:

Las cartas de bonificación se mezclan y distribuyen a todos los jugadores tal y como sigue:

Con 2 ó 3 jugadores, cada uno recibe 3 cartas.

Con 4 ó 5 jugadores, cada uno recibe 2 cartas.

Con 6 jugadores, cada uno recibe 1 carta.

Las cartas que sobran se retiran del juego.



### El efecto de las cartas de bonificación:

Cada carta de bonificación muestra una ficha de edificio específica. (Nota: las 10 cartas muestran todas las fichas de edificios que no tienen muralla).

Durante el transcurso del juego, siempre que un jugador coloque una ficha de edificio en su Alhambra que se corresponda con una carta de bonificación que tenga en la mano, puede revelar dicha carta de bonificación. Una carta de bonificación revelada cuenta como una ficha extra de edificio del tipo mostrado.



**Ejemplo:** Un jugador ha construido en su Alhambra un jardín sin murallas a un precio de 10, y ha revelado la carta de bonificación correspondiente. Durante la fase de puntuación, este jugador tiene ahora 2 jardines.

### Notas:

- Si un jugador quita una ficha de edificio de su Alhambra que le ha servido para revelar ya una carta de bonificación, debe coger dicha carta de bonificación y devolverla a su mano. Ni la carta de bonificación ni la ficha de edificio en reserva cuentan en la puntuación. Si la ficha de edificio es colocada de nuevo en su Alhambra, puede volver a revelarse la carta de bonificación y volvería a contar en la fase de puntuación.
- Una carta de bonificación puede ser revelada en cualquier momento, incluso durante la fase de puntuación, siempre y cuando se tenga colocada la ficha del edificio correspondiente en la Alhambra del jugador.
- Puede ser útil revelar una carta de bonificación más tarde, para dejar que los otros jugadores no sepan cuál es la persona que tiene mayor número de edificios de un tipo. Durante el tercer recuento, cuando se distribuyen el mayor número de puntos de victoria, uno puede dar una sorpresa a los otros jugadores.

## LOS COBERTIZOS:

### Material del juego:

24 fichas de edificio, que son 6 cobertizos con los colores de los 6 tipos básicos. Hay 3 azules, 4 marrones, 5 verdes, 3 rojos, 4 blancos y 5 morados.



### Preparación del juego:

Los cobertizos se clasifican de acuerdo con el color y cada pila se mezcla y se coloca boca abajo al lado del mercado de edificios. Después, se revela la ficha superior de cada pila.



### Secuencia de juego:

En su turno, cada jugador normalmente tiene 3 posibles acciones (coger dinero, comprar y colocar un edificio o rediseñar su Alhambra). Ahora hay una acción adicional: Construir un cobertizo.

### Construir cobertizos:

Un jugador puede coger uno de los cobertizos visibles de cualquiera de las 6 pilas. Entonces, se da la vuelta a la siguiente ficha de cobertizo. Si se acaba una pila, ya no quedan más fichas disponibles de ese tipo. Un cobertizo no cuesta dinero (y como no puede pagarse el precio exacto por él, no se puede disponer de un turno adicional).

Al final del turno se coloca el cobertizo (posiblemente con otras fichas de edificio) de acuerdo con las reglas básicas de colocación de edificios o se coloca en la reserva.

Cada jugador puede tener como mucho 3 cobertizos, incluyendo los que estén colocados en la zona de reserva. Las reglas para rediseñar la Alhambra también se aplican a los cobertizos.

### Los cobertizos en la puntuación:

Durante la fase de puntuación, un cobertizo vale de 0 a 3 fichas de edificio del mismo color. Si un cobertizo bordea a un edificio del mismo color, cuenta como un edificio adicional. Si bordea a 2 ó 3 edificios del mismo color, cuenta como 2 ó 3 edificios de ese tipo, siempre y cuando no haya murallas entre el cobertizo y los edificios de ese color.

Las murallas de los cobertizos se puntúan de forma normal.

Ejemplo: El jugador ha colocado 3 cobertizos y ya no puede coger más.

El cobertizo morado no cuenta, ya que una muralla lo separa de la torre vecina.



El cobertizo marrón superior tiene 2 arcadas adyacentes, sin separación por murallas, con lo que dicho cobertizo cuenta como 2 en la fase de puntuación.

El cobertizo marrón inferior tiene 1 arcada adyacente, sin separación por murallas, con lo que dicho cobertizo vale 1 en la fase de puntuación.

Esta Alhambra contiene 1 jardín, 1 torre y 5 arcadas