

Un juego de Dirk Henn para 2-6 personas

Los mejores maestros de obra de la cristiandad y del mundo islámico quieren demostrar su pericia. Reclutad a los mejores constructores y aseguraos de disponer siempre de la moneda adecuada, pues tanto los albañiles del Norte como los horticultores del Sur quieren recibir

Alhambra

Edición revisada

un salario adecuado y, además, en su propia moneda. Con su ayuda, erigiréis esbeltas torres, plantaréis hermosos verjales y diseñaréis pabellones, estancias, serrallos y galerías para construir así la mejor fortaleza roja, la mejor Alhambra.

ESP Componentes

- 6 losetas iniciales, que muestran la famosa Fuente de los Leones y el color del jugador.
- 54 losetas de edificio, que muestran seis tipos diferentes de edificio. Se trata de las fichas que emplearéis para formar vuestra propia alhambra. Cada una de ellas muestra, además, entre cero y tres tramos de muro.



- 1 **tablero de juego**, cuya parte superior se usa a modo de mostrador de cartas, con un espacio a la izquierda reservado para el mazo de cartas de dinero. La parte inferior es el mercado de edificios, con cuatro casillas en cada una de las cuales se coloca una loseta de edificio. Cada casilla está asociada a una moneda diferente.
- 1 **marcador de puntuación**, para indicar los puntos obtenidos por cada jugador.
- 6 **fichas**, en seis colores. Cada jugador dispone de una ficha para el marcador de puntuación.
- 6 **tableros personales**, con tabla de puntuación, y que se usan como reserva de losetas.

- 108 **cartas de dinero** en cuatro monedas diferentes, con valores del 1 al 9. Se usan para comprar las losetas de edificios del mercado.



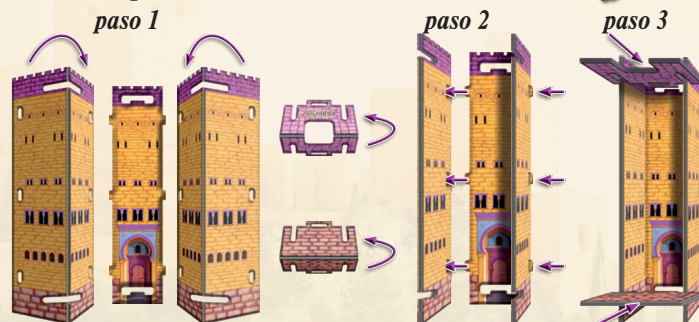
Dinar Dirham Ducado Florín

Cartas de dinero en cuatro colores: azul (dinares), verde (dirhams), naranja (ducados) y amarillo (florines)

- 2 **cartas de puntuación** (primera y segunda), que aparecerán durante la partida en el mazo de cartas de dinero.



- 1 **torre dispensadora de losetas**



- Este reglamento

Objetivo del juego

Por cada tipo de edificio, los jugadores ganarán puntos si, en el momento adecuado, son los que tienen más edificios de ese tipo en su alhambra, si bien la cantidad concreta de puntos dependerá del tipo de edificio y del momento en que se puntúa. Además, también ganarán puntos por la sección de muro exterior más larga que rodee su alhambra.

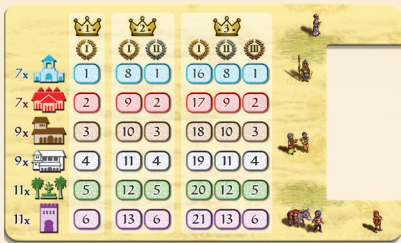
A lo largo de la partida, se otorgarán puntos en tres momentos diferentes (cada vez una cantidad más importante) y el jugador que haya conseguido más puntos al final de la partida será el ganador.

Tipos de edificio	Cantidad	Coste
Pabellón	7x	2-8
Serrallo	7x	3-9
Galería	9x	4-10
Estancias	9x	5-11
Jardín	11x	6-12
Torre	11x	7-13

Hay seis tipos de edificios. Esta tabla muestra sus costes y cuántos hay de cada tipo.

Preparación de la partida

- Colocad el tablero de juego (que contiene el mercado de edificios y el mostrador de cartas) en el centro de la mesa y, a un lado, el marcador.
- Cada jugador toma una loseta inicial, que coloca frente a sí en la mesa, y una ficha del mismo color que la loseta, que coloca en la casilla «0/100» del marcador.
- Ahora mezclad las 54 losetas de edificio, boca abajo, y apiladlas en la torre dispensadora.
- Sacad cuatro losetas de edificio de la torre y colocadlas en las cuatro casillas del mercado, por orden y empezando por la casilla «1».
- Cada jugador toma un tablero personal que coloca también frente a sí. La tabla de puntuación indica cuántos edificios hay de cada tipo y cuántos puntos otorgan cuando es el momento de puntuar.



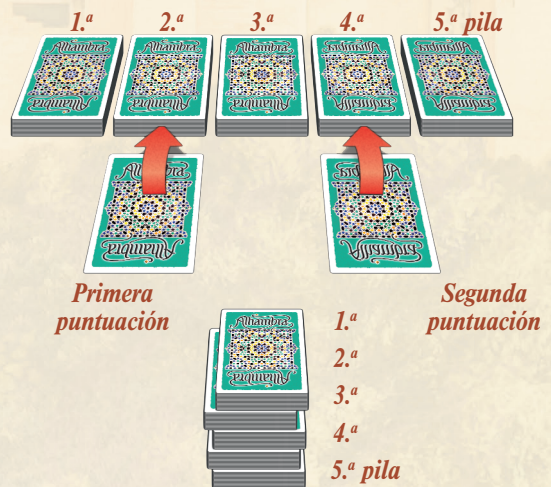
Loseta inicial



Mercado de edificios

- Dejad a un lado las dos cartas de puntuación y barajad el mazo de dinero.
- Cada jugador recibe el dinero inicial. Para ello, robad una carta tras otra del mazo de dinero y colocadlas boca arriba frente al jugador, hasta que el total sea igual a 20 o más (el tipo de moneda no es relevante en este momento). Haced lo mismo para todos los jugadores. A continuación, cada jugador toma sus cartas y, a partir de ahora, su dinero pasa a ser secreto para los demás.
- El jugador que tenga menos cartas es el jugador inicial. Si dos o más jugadores están empatados, el jugador inicial será el que tenga menos dinero; si persiste el empate, el jugador inicial será el más joven.
- Finalmente, robad cuatro cartas de dinero y colocadlas boca arriba en los espacios del mostrador destinados a tal efecto.
- Ahora distribuid el resto de cartas de dinero en cinco pilas de la misma altura, aproximadamente, siempre boca abajo. Colocad la carta de primera puntuación en la segunda pila y barajadla; haced lo mismo con la carta de segunda puntuación en la cuarta pila. Luego, situad las cinco pilas una encima de la otra, con la quinta debajo de todo. Dejad la pila final así formada en el espacio situado más a la izquierda del mercado, boca abajo.

Nota: de este modo se garantiza que nadie recibe dinero por un valor superior a 28 ni inferior a 20.



Nota: así se garantiza que las dos cartas de puntuación no aparecen ni demasiado pronto ni demasiado tarde ni demasiado seguidas.

Cómo se juega

Los jugadores van tomando turnos en sentido horario, empezando por el jugador inicial. En su turno, un jugador debe hacer una de estas tres acciones:

Tomar dinero

Comprar una loseta de edificio

Rediseñar su alhambra

Si un jugador compra una loseta de edificio, debe colocarla (en su alhambra o tablero personal) al final del turno.

Colocar losetas de edificio

Veamos ahora las acciones en detalle:

Tomar dinero

El jugador puede tomar una carta cualquiera de las cuatro que están en el mostrador, o bien más de una si no superan conjuntamente un valor de cinco (*con independencia del tipo de moneda*).



Ejemplo: el jugador puede tomar las dos cartas de la izquierda o cualquiera de las otras dos.

Comprar una loseta de edificio

El jugador puede comprar una loseta de edificio del mercado. Para ello, debe pagar, como mínimo, el coste indicado en la loseta y con la moneda indicada en la casilla en que está situada la loseta. Pero cuidado: ¡no se devuelve cambio!

Las cartas usadas para pagar la loseta se dejan en una pila de descarte al lado del tablero.

Importante: si el jugador ha podido pagar el coste exacto de la loseta, sigue teniendo el turno y puede escoger nuevamente una de las tres acciones del turno. Mientras dure el turno de un mismo jugador, no se reponen las losetas de edificio en el mercado; las casillas vacías solo se vuelven a llenar al final del turno del jugador. De momento, el jugador deja las losetas compradas junto a su alhambra; las podrá colocar en su alhambra o tablero personal al final del turno.



Ejemplo: quieres un jardín para tu alhambra y el que está disponible en el mercado tiene un coste de 10 dinares (la moneda azul). Tienes dos cartas de dinero de esta moneda y decides comprar el jardín. Sin embargo, como no puedes pagar exactamente 10 dinares (tus cartas suman 11), no recibes cambio y finaliza tu turno, momento en el cual puedes colocar el jardín en tu alhambra o en tu tablero personal.

Rediseñar la alhambra

Hay tres formas de rediseñar la alhambra que un jugador está construyendo:

- El jugador puede tomar un edificio de su tablero personal y añadirlo a su alhambra (v. «Reglas para construir la alhambra» en la p. 4).
- El jugador puede retirar un edificio de su alhambra y dejarlo en el tablero personal.
- El jugador puede intercambiar un edificio de su tablero con uno de su alhambra. En este caso, el edificio intercambiado debe colocarse exactamente en el mismo lugar que el retirado.

Al rediseñar la alhambra, el jugador debe ceñirse a las reglas de construcción. Además, hay una única loseta que no puede retirarse ni intercambiarse: la loseta inicial.

Ejemplo: compras una loseta y pagas su coste exacto, de modo que continúa siendo tu turno.

Decides comprar otra loseta y, nuevamente, consigues pagar su coste exacto.

Continúas teniendo el turno y ahora decides rediseñar tu alhambra. Podrías retirar una loseta de tu alhambra y sustituirla por alguna de las que tengas en tu tablero personal.

Con esto finalizaría tu turno. Ahora puedes añadir las dos losetas recién compradas a tu alhambra o dejarlas en tu tablero personal.

Final del turno

Colocar losetas de edificio

Solamente al final de su turno, el jugador puede añadir las losetas compradas a su alhambra o bien puede dejarlas en su tablero personal (en el cual puede haber tantas losetas como quiera).

Si el jugador ha comprado varios edificios durante su turno, puede colocar esas losetas en su alhambra o tablero personal en el orden que desee.



Reglas para construir la alhambra

Para construir vuestras alhambras debéis ceñiros a las reglas siguientes:

- Todas las losetas deben tener la misma orientación que la loseta inicial; es decir, con los tejados en la parte superior.
- Los lados colindantes de dos losetas deben ser ambos iguales; es decir, o deben tener ambos un tramo de muro o no tenerlo ninguno de los dos.
- Todas las losetas deben ser accesibles «a pie» desde la loseta inicial, sin atravesar muros ni salirse de la zona edificada, fuera de las losetas.
- Cada loseta que se añade a la alhambra debe unirse a una loseta ya presente por un lado, por lo menos; es decir, no se puede añadir ninguna loseta que se una solo por una esquina.
- No se pueden dejar zonas vacías rodeadas de losetas por los cuatro costados.

Las siguientes acciones NO están permitidas:



La loseta tiene la orientación equivocada.



Un lado con muro está unido a un lado sin muro.



No se cumple la regla de acceso «a pie» desde la loseta inicial: para acceder a la torre se tendría que atravesar un muro.



Las dos losetas se unen solo por una esquina.



Colocar la galería en este lugar crearía una zona vacía rodeada en su totalidad por losetas.



Tras colocar, en su alhambra o tablero personal, todas las losetas que haya comprado, se acaba el turno del jugador.

Reponed los espacios vacíos del mostrador con nuevas cartas del mazo de dinero. Si se agota el mazo de dinero, barajad la pila de descarte y formad con ella un nuevo mazo.

Reponed las casillas vacías del mercado de edificios con nuevas losetas, que sacaréis de la torre dispensadora.

Nota: reponed siempre el mercado de edificios en orden ascendente, de la casilla 1 a la 4.

Puntuación

A lo largo de una partida hay tres puntuaciones: las dos primeras, cuando se roban cartas de puntuación del mazo de dinero, y la tercera y última, al finalizar la partida.

Cuando se roba una carta de puntuación, esta se deja frente al siguiente jugador por orden de juego, y se siguen robando cartas de dinero hasta reponer los espacios vacíos del mostrador. Luego, antes de empezar el turno del siguiente jugador, se calcula la puntuación de cada uno según la carta de puntuación. Tras acabar la puntuación, el jugador puede empezar su turno.

En cada puntuación, se otorgan puntos a los jugadores que tengan más cantidad de edificios de cada uno de los seis tipos, así como por la longitud de los muros exteriores de sus alhambras.

Todos los puntos conseguidos por los jugadores se van sumando en el marcador, que se irá actualizando convenientemente tras cada puntuación.

Puntos por el muro exterior de la alhambra

Los jugadores reciben puntos por la sección continua de muro más larga que haya en su alhambra.

Cada lado de una loseta con un tramo de muro otorga un punto. No se otorgan puntos por tramos de muro internos, ni por los tramos de muro de secciones que no pertenezcan a la más larga.

Puntos por mayoría de edificios

Por cada tipo de edificio, los jugadores pueden ganar puntos. En función de qué puntuación se trate (1.^a, 2.^a o 3.^a), cada tipo de edificio otorga una cantidad diferente de puntos a los jugadores que tengan más edificios de ese tipo (puede ser al primero, al primero y al segundo o al primero, segundo y tercero).

En todos los casos, si hay varios jugadores empatados, los puntos correspondientes a sus posiciones se suman (p. ej., dos jugadores empatados en segundo lugar sumarían los puntos de la segunda y la tercera posición) y se reparten entre ellos, redondeando a la baja.

Atención: las losetas que estén en los tableros personales no cuentan para la puntuación.








Primera puntuación

La primera puntuación tiene lugar cuando se revela la primera carta de puntuación. Por cada tipo de edificio, solo recibe puntos el jugador que tenga más edificios de ese tipo en su alhambra. En la carta y en los tableros personales se indica los puntos que otorga cada tipo de edificio.

Segunda puntuación

La segunda puntuación tiene lugar cuando se revela la segunda carta de puntuación. Por cada tipo de edificio, se conceden puntos al primer y al segundo jugador con más edificios de ese tipo, tal como se indica en la carta y en los tableros personales.



	
I	
	1
	2
	3
	4
	5
	6

Ejemplo: el jugador que tenga más torres recibirá 4 puntos.

	
I	II
	8
	9
	10
	11
	12
	13

Ejemplo: el jugador que tenga más torres recibirá 13 puntos; el segundo con más torres, 6 puntos.

Ejemplo: Elsa y Marta tienen cuatro torres cada una, de modo que comparten los puntos combinados de la primera y de la segunda posición (13 + 6 = 19 puntos), es decir, 9 puntos para cada una (19/2, redondeando a la baja = 9).

3 Tercera puntuación

La tercera puntuación se produce cuando se acaba la partida, cuando ya no se pueden reponer las casillas vacías del mercado de edificios.

En esta puntuación, por cada tipo de edificio, se conceden puntos al primer, al segundo y al tercer jugador con más edificios de ese tipo, tal como se indica en la tabla de puntuación de los tableros personales.

	1	2	3
	1	8	1
	2	9	2
	3	10	3

Puntos otorgados en la tercera puntuación.

Ejemplo: el jugador con más pabellones recibe 16 puntos; el segundo con más pabellones, 8 puntos; el tercero con más pabellones, 1 punto.

Final de la partida

La partida finaliza cuando, al acabar el turno de algún jugador, no quedan suficientes losetas en la torre para reponer el mercado.

Las losetas que en ese momento queden en el mercado se dan a los jugadores que tengan más dinero de la moneda respectiva, sin importar el coste del edificio. Si dos o más jugadores tienen la misma cantidad de dinero, la loseta correspondiente se queda

en el mercado. Las losetas recibidas de este modo por los jugadores pueden añadirse a sus respectivas alhambras siguiendo las reglas habituales de construcción.

En este momento se produce la tercera (y última) puntuación, tras la cual, el jugador que esté por delante en el marcador de puntuación será el ganador de la partida. En caso de empate, la partida acaba en tablas.

Reglas especiales para partidas a dos jugadores

Se usan las reglas habituales de *Alhambra*, con los cambios siguientes:

El mazo de cartas de dinero contiene solo tres copias de cada carta, en lugar de cuatro. Retirad, pues, un ejemplar de cada carta, para formar un mazo de 72 cartas.

Se juega con un tercer jugador imaginario, al cual llamaremos Boabdil.¹ Boabdil no construye su propia alhambra, pero sí que adquiere losetas de edificio. Además, Boabdil no juega turnos propios.

Al principio de la partida, se sacan seis losetas de la torre y se dejan a un lado para Boabdil, a la vista de ambos jugadores.

Durante las puntuaciones, Boabdil recibe puntos por la cantidad de edificios de cada tipo, del modo habitual, pero no por los muros exteriores.

Después de la primera puntuación, Boabdil recibe seis losetas más de la torre, que se añaden a las seis anteriores.

Tras la segunda puntuación, Boabdil recibe un tercio de las losetas que queden en la torre, redondeando a la baja.

Solo se modifica una regla básica: cuando un jugador compra una loseta, además de colocarla en su alhambra o en su tablero personal, tiene la opción de dársela a Boabdil.

¹ En algunas ediciones de *Alhambra*, Boabdil recibe el nombre de Dirk.

DEVIR

Devir Iberia S.L.
Rosselló 184.
08008 Barcelona.
www.devir.com

Créditos de la presente edición
Traducción: Marià Pitarque
Adaptación gráfica: Bascu

est. 1989

