Qabika

German P. Millán

Reglamento

"La Sabika es una corona sobre la frente de Granada,
en la que querrían incrustarse los astros.
Y la Alhambra - ¡Dios vele por ella! -
es un rubí en lo alto de esa corona."
(Ibn Zamrak, 1333-1393)

En Granada, sobre la colina de al-Sabika (lingote de oro, en árabe), la dinastía nazarí (1232-1492) desarrolló una de las construcciones más impresionantes de la historia, la Alhambra. Rodeada por 2 kilómetros de murallas, este conjunto monumental incluye los palacios mejor conservados del islam árabe clásico.

En *Sabika* te pondrás en la piel de uno de los nobles nazaríes que contribuyeron a la construcción de las torres, jardines y palacios de este milenario monumento. Además de esta honorable tarea, deberás establecer rutas comerciales por Europa, el Magreb y el Cercano Oriente que te proporcionen los ingresos suficientes para poder hacer frente al exigente tributo que imponen los reyes cristianos. La partida finalizará con la inevitable caída de Granada en 1492. Tu objetivo final será aparecer en los textos históricos como uno de los nobles nazaríes más influyentes de la época.

Créditos y agradecimientos

El autor quiere dar las gracias a Juan Ruiz de la Fuente, Juan Ignacio Milla, Antonio Varela, Alberto Martínez, Rafael Muñoz, Aida Hernández, Gerardo Linde, Rafael M. Framit, Aaron Vallecillos, Israel Reyes, Juan Manuel del Rosal, Lorena Santaella, José Raúl Megías, Francisco J. Hiraldo, Miguel Puga "MagoMigue", Juan Luque, Rafael Sáiz, David Prieto y demás jugadores que han contribuido al desarrollo de Sabika. A José Miguel Puerta Vílchez, cuya sabiduría y dedicación nos mostró los secretos de la Alhambra. Y en especial a Encarna y José Manuel, por enseñarme a valorar nuestras raíces y el mundo que nos rodea.

Ludonova quiere agradecer a Alberto Martínez y Antonio Varela las numerosas partidas de prueba en "tiempos difíciles"; a José Miguel Puerta Vílchez por su asesoramiento histórico sobre el reinado nazarí, la Alhambra y los poemas que decoran sus muros; y por supuesto al propio autor por confiar en nosotros, y por su enorme dedicación y su permanente disposición durante todo este tiempo para hacer el mejor juego posible.

Autor: Germán P. Millán
Ilustraciones: Laura Bevon
Diseño gráfico y maquetación: David Prieto
Desarrollo y reglamento: Juan Luque y Rafael Sáiz

@ Ludonova S.L., 2022. Todos los derechos reservados.
San Pablo 22 – Córdoba – España

Componentes

1 tablero principal a doble cara

4 tableros personales

24 almacenes

10 losetas de inicio

16 almacenes iniciales

Sellos

x9

21 construcciones mayores

Era I x9

Era II x12

9 deseos del sultán

x3

x3

x3

1 bolsa de tela

1 reglamento

1 hoja de ayuda

16 trabajadores

Alarife

x2 x2 x2 x2

Comerciante

x1 x1 x1 x1

Poetisa

x1 x1 x1 x1

8 trabajadores del sultán

Alarife x4 | Comerciante x2 | Poetisa x2

36 barcos

x9 x9 x9 x9

4 contadores de puntuación

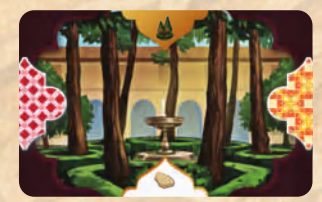
4 contadores de parias

4 contadores de favor del sultán

105 materiales

Yeso x30 | Madera x30 | Mármol x25 | Cerámica vidriada x20

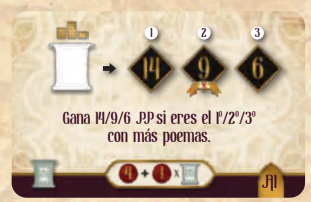
1 ficha de narrador



Construcción menor
x36

Equilibrio arquitectónico
x4

Poema menor
x22



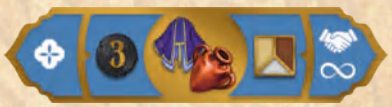
Poema mayor
x20

Comercio
x8

90 cartas

12 losetas de ciudad

x6



x6

Fichas de anulación

x3

1 ficha de jugador inicial

24 materias primas/mercancías

Caña de azúcar / Azúcar x8 | Arcilla / Cerámica x8 | Seda / Ropa x8

43 dinares

x28 x10 x5

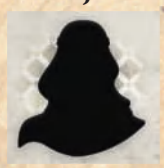
Modo avanzado

14 eventos

x5 x9

Modo solitario

Losetas de trabajador



x4

1 tablero de acciones

26 cartas de trabajador

x12 x7 x7

Preparación de la partida

Ejemplo de preparación a 3 jugadores

Preparación del rondel

A. Coloca el tablero principal sobre la mesa por el lado que corresponda al número de jugadores: 1 o 2 jugadores por un lado (1/2) y 3 o 4 jugadores por el otro (3/4). En partidas a 3 jugadores, usa las 3 fichas de anulación para tapar las 3 casillas señaladas con 4, que solo se usan a 4 jugadores.

B. Coloca los trabajadores del sultán en las casillas marcadas con su silueta. A 4 jugadores no se coloca ningún trabajador del sultán.

C. Introduce todas las materias primas/mercancías en la bolsa y mézclalas bien. A continuación, coloca, **por su lado de materia prima**, 1 ficha al azar en cada casilla. Deja la bolsa a un lado del tablero.

D. Coloca los dinares y los materiales a un lado del tablero formando una reserva al alcance de todos los jugadores. A continuación, coloca 1 mármol en cada casilla.

Nota: *Los materiales y los dinares son recursos ilimitados, si se agotan usa cualquier otro componente para sustituirlos.*

Preparación del resto del tablero principal

E. Coloca la ficha de narrador en la primera casilla del marcador de rondas.

F. Mezcla los deseos del sultán boca abajo, coge 3, cada uno de una letra (A, B y C), y colócalos boca arriba al azar en los 3 espacios señalados con líneas de puntos del marcador de rondas. Retira del juego los deseos restantes.

G. Coloca las losetas de construcción mayor boca arriba rellenando los espacios hexagonales situados a izquierda y derecha del rondel: coloca al azar las 9 losetas de color morado, correspondientes a la Era I, en la parte izquierda, y las 12 losetas de color azul, correspondientes a la Era II, en la parte derecha.

Nota: *En partidas a 2 jugadores, retira del juego las losetas de color azul señaladas con 3/4, de modo que solo colocarás 9 losetas en la parte derecha.*

H. Mezcla los 24 almacenes boca abajo, crea 2 pilas de 12 almacenes cada una y colócalas en sus espacios correspondientes a ambos lados del rondel. A continuación, roba 2 almacenes de cada pila y colócalos boca arriba en los 4 huecos correspondientes.

I. Baraja las cartas de construcción menor y coloca el mazo boca abajo en su espacio correspondiente a la izquierda del rondel. A continuación, revela las 4 primeras cartas y rellena con ellas los 4 huecos que hay junto al mazo.

J. Baraja las cartas de poema menor y coloca el mazo boca abajo en su espacio correspondiente a la derecha del rondel. A continuación, roba cartas y colócalas boca arriba hasta rellenar todos los huecos que hay junto al mazo: 4 cartas a 3 jugadores y 3 cartas a 2 jugadores. En partidas a 4 jugadores, deja el mazo de poemas menores fuera del tablero y usa su espacio para revelar un poema más: habrá por tanto 5 poemas disponibles.

K. Baraja las cartas de poema mayor y roba 2 por cada jugador en la partida (4/6/8 poemas mayores a 2/3/4 jugadores), teniendo en cuenta que **cada poema debe tener una letra distinta.** Si robas uno de una letra que ya tienes, descártalo y roba otro. A continuación, coloca boca arriba los poemas que has robado en los huecos situados bajo el rondel (a 3 jugadores no ocupes los huecos señalados con 4). Retira del juego los poemas sobrantes.

L. Mezcla las losetas de ciudad boca abajo y coloca al azar 1 boca arriba en cada una de las 9 ciudades del mapa. A continuación, coloca 1 sello en el lado izquierdo de la ilustración de cada ciudad. Retira del juego las losetas sobrantes.

M.Baraja las cartas de comercio, roba 1 al azar y colócala boca arriba en su espacio correspondiente del mapa. Retira del juego las cartas sobrantes.

Cada jugador

Cada jugador elige un color y coge:

N. Un tablero personal, al que a partir de ahora llamaremos **taller,** 4 almacenes iniciales, que coloca en sus respectivos huecos, y una carta de equilibrio arquitectónico al azar, que coloca por encima de su taller.

O. Los 4 trabajadores de su color: 2 alarifes, 1 comerciante y 1 poetisa que coloca **de pie** en su taller.

P. El contador de puntuación de su color que coloca en la casilla 5 del marcador de puntos de prestigio.

Q. El contador de parias de su color que coloca en la casilla 0 del marcador de parias.

R. El contador de favor del sultán de su color que coloca en la casilla inicial del marcador de favor del sultán (Fuente de los Leones).

S. Los 9 barcos de su color que coloca en el Reino de Granada (mapa del tablero principal).

T. 2 losetas de inicio al azar, escoge una en secreto y descarta la otra boca abajo. Una vez que todos los jugadores han hecho esto, revelan las losetas elegidas simultáneamente.

El jugador que haya elegido la loseta de inicio con el número más alto recibe la ficha de jugador inicial (T1). A continuación, cada jugador recibe los recursos y beneficios indicados en la loseta que haya elegido (T2), incluido un número de dinares que dependerá de su posición en el orden de turno (T3). Para definir el orden de turno, reordena los contadores de parias formando una pila, de manera que el contador del jugador inicial esté arriba del todo, el del jugador a su izquierda inmediatamente debajo y así sucesivamente.

Resumen y objetivo

A lo largo de 5 rondas, los jugadores moverán sus trabajadores a través de 3 rondeles para elegir las acciones que realizarán. Cada rondel se centra en un ámbito de juego distinto: la construcción de la Alhambra, la talla de poemas en sus salas y la exportación de mercancías a lo largo de las rutas comerciales. La finalidad de todo ello será obtener los puntos de prestigio necesarios para alcanzar la victoria.

Al finalizar cada ronda, se pagarán tributos (parias), se comprobarán los deseos del sultán y podrán desencadenarse eventos que modifiquen algunas reglas del juego. Tras acabar la quinta ronda se realizará un recuento adicional de puntos de prestigio, tras lo cual se determinará el ganador de la partida.

Conceptos importantes de Sabika

Nota: *Los textos recuadrados en esta sección son meramente de ambientación y se incluyen con la única intención de ubicar históricamente los diferentes elementos del juego.*

Los recursos

En *Sabika* hay 4 recursos diferentes: el dinar, los materiales, las materias primas y las mercancías.

El dinar es la moneda de la época. No requiere almacenaje, de modo que cuando obtengas dinares, cógelos de la reserva y colócalos a un lado de tu taller; cuando tengas que pagar, devuélvelos a la reserva. No hay límite a la cantidad de dinares que puedes tener.

En el período nazarí se acuñan dinares de oro, también conocidos como doblas. El dinar era equivalente a diez dírhams, monedas cuadradas que los castellanos conocían como pesante.

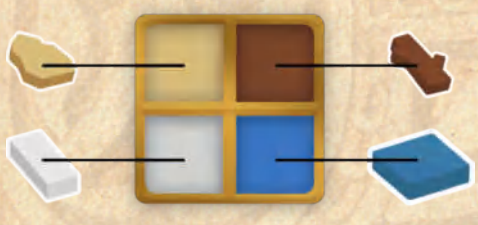
Los materiales se utilizan para construir la Alhambra y tallar los poemas. Hay 4 materiales diferentes: yeso, madera, mármol y cerámica vidriada. Según los materiales que utilices a la hora de construir edificios o tallar poemas, obtendrás más o menos puntos de prestigio.

Yeso

Madera

Mármol

Cerámica vidriada



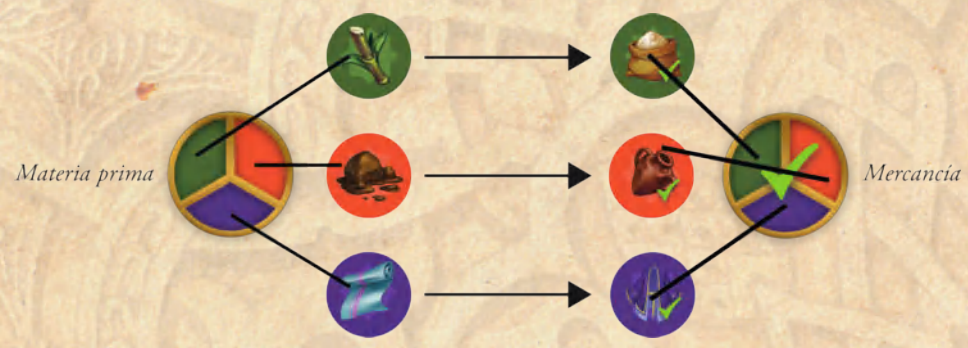
En la construcción de La Alhambra encontramos materiales como yeso, madera, piedra, mármol y cerámica vidriada. Además, se utilizó a menudo la técnica del "tapial", consistente en levantar muros utilizando dos tableros paralelos a modo de moldes, con el relleno y apisonado de una masa de material extraído del terreno de la colina y cal como aglomerante.

Las mercancías se utilizan para comerciar con otras ciudades y establecer relaciones comerciales en las mismas, lo que en el juego llamamos exportar. Se representan por medio de fichas que por un lado muestran **una materia prima**, y por el otro lado esa misma materia prima ya procesada, es decir **la mercancía**. Para poder exportar es imprescindible haber convertido previamente la materia prima en mercancía.

Caña de azúcar / Azúcar

Seda / Ropa

Arcilla / Cerámica



Al obtener **una materia prima:**

A. Debes cogerla siempre de las disponibles en el rondel. En cada ronda hay un número limitado de fichas, si se agotan no puedes obtener más hasta la siguiente ronda de juego.

B. Seguidamente, debes colocarla siempre en su casilla de procesamiento de tu taller. Cada casilla solo admite 1 materia prima del tipo indicado.

Siempre que obtengas una materia prima que ya tengas en una casilla de procesamiento de tu taller, en lugar de coger la ficha del rondel, procesa la que ya tienes convirtiéndola en mercancía. Para ello, voltea la ficha y colócala por su lado de mercancía en uno de tus almacenes.

Un jugador obtiene una arcilla del rondel (A), pero ya tiene una en la casilla de procesamiento de su taller (B), por lo que deja la ficha del rondel en su sitio y voltea la de su taller, obteniendo así una cerámica que debe colocar inmediatamente en uno de sus almacenes (C).

También puedes convertir las materias primas en mercancías mediante la acción de **procesar** ⚙. En este caso, elige una materia prima cualquiera de las que tengas en las casillas de procesamiento de tu taller, voltéala y colócala por su lado de mercancía en uno de tus almacenes.

Por último, existen diversas formas en el juego de conseguir **directamente** una mercancía. En este caso, elige una materia prima del rondel, voltéala y colócala por su lado de mercancía directamente en uno de tus almacenes.

Los nazaríes encontraron un buen modo para engrosar las arcas del Reino acogiendo en Granada a comerciantes catalanes y genoveses, que dieron salida a través de los puertos de Málaga, Almería, Almuñécar y Adra, a la caña de azúcar, la seda y diversas manufacturas de lujo, como finos tejidos o cerámicas de loza dorada, consideradas exóticas por los europeos.

Los almacenes

Siempre tienes que guardar **los materiales y las mercancías** que consigas en tus almacenes. Cuando uses los materiales y las mercancías de tus almacenes, siempre debes devolverlos a la reserva (material) o al descarte (mercancía). Dispones de 4 almacenes en tu taller y cada almacén tiene una capacidad inicial para un material o una mercancía. Durante la partida, podrás aumentar la capacidad de tus almacenes. La capacidad de un almacén se indica mediante el icono : por cada caja puedes almacenar un material o una mercancía.

Este almacén puede almacenar hasta 3 materiales/ mercancías, en la combinación que quieras.

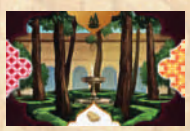
Importante: No puedes mover tus recursos de un almacén a otro. Si obtienes materiales o mercancías y no dispones de espacio suficiente, puedes descartar cualquier recurso de tus almacenes para hacer hueco a los nuevos.

Las construcciones mayores y menores

Era I

Era II

Las construcciones mayores representan la construcción de la Alcazaba (Era I), el Generalife y los Palacios Nazaríes (Era II). Otorgan puntos de prestigio, un favor del sultán y un bonus.



Por su parte, **las construcciones menores** representan la construcción de los jardines, las torres y las ventanas. Al igual que las construcciones mayores, otorgan puntos de prestigio y un bonus si se consigue un equilibrio arquitectónico con ellas.

La fortaleza original data del siglo IX, pero fue el fundador de la dinastía nazarí, Muhammad I, quien comenzó la restauración del viejo fortín en el siglo XIII. Más tarde, en la segunda mitad del siglo XIV, fue con Yusuf I y su hijo Muhammad V con quienes la Alhambra y la arquitectura nazarí alcanzan su etapa de máximo esplendor por la proliferación de edificaciones, pero sobre todo por la monumentalidad de las mismas y su honda significación simbólica.

Los poemas

Existen 2 tipos de poema que puedes tallar: **menor y mayor.**

Los poemas menores se dividen en 2 colores, **azul y rojo,** y deberás decidir qué color tallar. La parte de color azul otorga un beneficio permanente que altera reglas y limitaciones a tu favor, mientras que la parte de color rojo otorga un beneficio inmediato en forma de recursos, acciones etc.

Los poemas mayores son de color **gris** y representan objetivos de final de partida que proporcionarán puntos de prestigio durante la puntuación final.

Se puede afirmar que en la Alhambra se produjo la más extensa e intensa fusión entre poesía y arquitectura. Con los más de 30 poemas que se conservan aún legibles en sus muros, es el monumento más versificado de la arquitectura islámica andalusí y clásica en general. Los encargados de escribir los poemas que decoran todo el conjunto de la Alhambra eran secretarios de la cancillería real e incluso primeros ministros. Después, eran tallados por maestros artesanos. Estos poemas se encuentran en paredes, hornacinas, arcos y fuentes, principalmente en el área palaciega.

Las parias

Las parias representan el tributo que debes pagar a la corona de Castilla. Al final de cada ronda debes pagar un número determinado de ellas. Durante la partida podrás conseguir parias de diversos modos, cada vez que lo hagas, avanza tu contador de parias lo que corresponda; cuando tengas que tributar, retrocede tu contador tantas casillas como parias necesites pagar.

Granada se vertebró social y urbanísticamente en torno al comercio, consolidando el reino gracias al vasallaje rendido por Muhammad I a Fernando III de Castilla, quien obligó a los granadinos a pagar parias a los castellanos. Las parias consistían en un pago anual que se realizaba en moneda por parte de un poder musulmán a otro cristiano bajo coacción militar, a cambio del cese de las hostilidades o el mantenimiento de una situación de paz. Esto provocó que los reinos de taifas financiasen inconscientemente los ejércitos cristianos.

Los barcos

Los barcos se usan para señalar las relaciones comerciales que se irán estableciendo con otras ciudades de Europa, del Magreb y del Cercano Oriente. Estas relaciones comerciales consisten en exportar mercancías. Al hacerlo se obtienen puntos de prestigio, parias y un bonus de ciudad. Posteriormente, esas relaciones comerciales se pueden consolidar, obteniendo nuevos beneficios por ello.

Los comerciantes genoveses, con la familia Spinola a la cabeza, fueron especialmente activos en el comercio nazarí y, durante los siglos XIV y XV, llevaron mercancías granadinas a los mercados de Florencia, El Cairo o Constantinopla entre otros.

Los puntos de prestigio

Cada vez que obtengas puntos de prestigio, a los que a partir de ahora nos referiremos como PP, avanza tu contador de PP; también podrás perder PP, en tal caso, deberás retroceder tu contador lo que corresponda. El jugador que más PP haya acumulado tras la puntuación final será el ganador de la partida.

A raíz de la batalla de las Navas de Tolosa (1212), el poderío almohade en al-Ándalus comenzó a desmoronarse bajo la doble presión de las actividades militares castellanas y de los alzamientos locales en todo el país. Hoy día, se sigue estudiando sobre la cuestión de cómo la dinastía nazarí llegó a consolidarse y mantenerse más de dos siglos y medio en constante periodo de conquista cristiana. El último sultán de la dinastía nazarí, Boabdil, conocido como "el Rey Chico", se vio obligado a capitular el 2 de enero de 1492 debido a las continuas luchas internas por el poder y el asedio incesante de las tropas cristianas encabezadas por los Reyes Católicos, lo que puso fin al reinado nazarí, hecho conocido como la caída de Granada.

Cómo se juega

Una partida de *Sabika* transcurre a lo largo de 5 rondas. **Las 2 primeras rondas corresponden a la Era I y las 3 últimas rondas a la Era II.** La ficha de narrador, además de indicar la ronda y era actual, activa determinadas puntuaciones, pagos y eventos a medida que avanza. Cuando la ficha de narrador alcanza la última casilla, se procede a la puntuación final, tras la cual, finaliza la partida.

Cada ronda se compone de las siguientes 2 fases:

1. Acciones
2. Fin de ronda

Fase 1. Acciones

El centro del tablero principal está dominado por un gran rondel, que a su vez se divide en 3 rondeles. Cada uno de ellos está centrado en un ámbito diferente y acoge los trabajadores especializados en dicho ámbito.

A. **Rondel exterior:** Está centrado en la construcción de la Alhambra. Cada jugador tiene 2 trabajadores en este rondel, llamados **alarifes** (maestros constructores).

B. **Rondel intermedio:** Está centrado en la obtención y procesamiento de materias primas para su exportación como mercancías a las ciudades que aparecen en el mapa. Cada jugador tiene 1 trabajador en este rondel, llamado **comerciante**.

C. **Rondel interior:** Está centrado en la talla de los poemas que decoran las paredes interiores de la Alhambra. Cada jugador tiene 1 trabajadora en este rondel, llamada **poetisa.**

En esta fase de juego, los jugadores activan sus trabajadores para realizar diferentes acciones. Comenzando por el jugador que posea la ficha de jugador inicial, y siguiendo en sentido horario, cada jugador juega su turno de la siguiente manera:

· Primero, elige uno de tus trabajadores **activos** que esté en un rondel o en tu taller. **Se considera que un trabajador está activo cuando está de pie**. Cuando no tengas trabajadores activos, es decir, todos estén tumbados, habrás terminado tu fase de acciones.

Nota: *En la primera ronda de juego, todos los trabajadores están de pie (activos) en tu taller.*

· Tras elegir un trabajador, debes decidir si va a **trabajar** o **descansar.** Cuando finalice una de estas acciones, pasará el turno al siguiente jugador en sentido horario.

Trabajar

Realiza los siguientes pasos en orden:

1. Mueve el trabajador elegido, **siempre en sentido horario,** a través de las casillas de **su rondel,** hasta otra casilla más adelantada en la que **puedas** realizar una acción principal y/o secundaria. En el caso del rondel exterior, donde cada jugador tiene 2 trabajadores, **no puedes finalizar el movimiento en la casilla donde esté tu otro trabajador. Si el trabajador elegido está en tu taller, sitúalo directamente en la casilla que quieras de su rondel.**

2. Mover tu trabajador puede tener un coste en dinares: **moverlo 1 o 2 pasos (cada casilla equivale a 1 paso), o si viene de tu taller, no tiene coste alguno, pero si lo mueves 3 o más pasos debes pagar 1 dinar por cada paso extra después del segundo.**

3. Colocar tu trabajador en la casilla de destino puede tener un coste en dinares: **paga 1 dinar por cada trabajador ajeno que haya en la casilla de destino, independientemente de si están activos o no.** Los trabajadores del sultán, presentes en partidas de 1, 2 y 3 jugadores, se consideran trabajadores ajenos a todos los efectos.

4. Por último**, tumba tu trabajador para indicar que queda inactivo y realiza la acción principal de la casilla donde se encuentre tu trabajador y/o una acción secundaria conectada a ella.** Puedes realizar estas acciones en cualquier orden, pero siempre completando una antes de realizar la otra.

Nota: *Estás obligado a realizar una de las 2 acciones, es decir, no puedes mover tu trabajador a una casilla en la que no tengas la posibilidad de realizar al menos una acción.*

El jugador azul mueve 4 pasos uno de sus alarifes. Dicho movimiento le cuesta 2 dinares ya que ha movido 2 pasos extra. Además, debe pagar otros 2 dinares ya que hay 2 trabajadores ajenos en su casilla de destino. Por último, tumba su trabajador y realiza la acción principal y/o secundaria de esa casilla. Después, pasa el turno al siguiente jugador.

Descansar

Coloca el trabajador elegido **en su espacio de tu taller, túmbalo** para indicar que queda **inactivo**, gana 3 dinares y pierde 1 PP. En el extraño caso de que el trabajador elegido ya estuviera en tu taller, túmbalo, gana 3 dinares y pierde 1 PP.

Nota: *Debes descansar obligatoriamente si no puedes realizar ninguna acción, ya sea principal o secundaria.*

Los jugadores alternan sus turnos en sentido horario, hasta que todos tengan a **todos sus trabajadores inactivos**, momento en el que se pasa a la fase de **fin de ronda**.

Acciones principales

Cada casilla de cada rondel te permite realizar una acción principal. Las acciones principales varían según el rondel donde se encuentren.

Rondel exterior: la construcción de la Alhambra

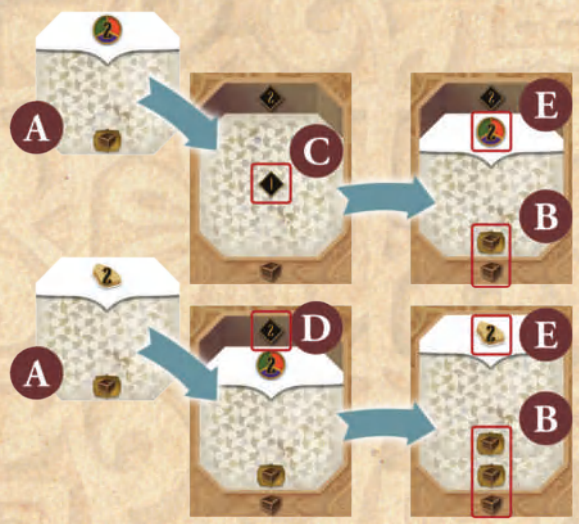
Las **acciones principales** de este rondel son:

Coge 3 materiales a elegir entre los indicados en la casilla, en la combinación que desees (puedes incluso coger los 3 de un mismo tipo). La cantera menor ofrece yeso y madera, mientras que la cantera mayor ofrece madera y mármol.

Almacén

Esta acción te permite elegir **una de las 2 opciones siguientes:**

- **Amplía uno de tus almacenes:** Elige una loseta de almacén de las 2 disponibles junto a la casilla del rondel (A) y colócala sobre cualquiera de los 4 almacenes de tu taller sin tapar las cajas (B). A continuación, gana los PP indicados en el hueco que tapas al colocarla: 1 PP si es la primera vez que amplías el almacén (C) o 2 PP si es la segunda vez (D). Por último, recibe los beneficios indicados en la parte superior de la loseta que has colocado (E).



Nota: *Cada almacén se puede ampliar 2 veces cómo máximo. Si había recursos en el almacén que has ampliado, colócalos sobre la nueva loseta.*

O BIEN

- **Activa uno de tus almacenes:** Escoge una loseta de tu almacén que esté **visible** y obtén nuevamente su beneficio. Ten en cuenta que cuando amplias por segunda vez un mismo almacén, tapas el beneficio de la primera loseta que colocaste, perdiendo la oportunidad de volver a activarlo.

Nota: *Las losetas de almacén inicial no se pueden activar ya que no ofrecen beneficio alguno. Solo proporcionan 1 PP al ampliar el almacén.*

Mercado

	Gana 2 dinares. A continuación, **puedes** realizar hasta 2 transacciones de las que te permite la tabla de mercado ilustrada en el tablero principal. Existen 3 tipos de transacciones:
	Comprar: Consigue recursos pagando los dinares indicados. El yeso y la madera cuestan 1 dinar cada uno, el mármol 2 dinares y la cerámica vidriada 3 dinares. También puedes comprar una materia prima por 1 dinar. **Cada compra cuenta como una transacción.**
	Vender: Devuelve recursos ganando los dinares indicados. Gana 1 dinar por un yeso, 2 dinares por una madera, 3 dinares por un mármol y 4 dinares por una cerámica vidriada. También puedes vender una mercancía para ganar 3 dinares. **Cada venta cuenta como una transacción.**
	Intercambiar: Intercambia un material por otro inmediatamente superior o inferior de la tabla de mercado. Por ejemplo, una madera solo se puede intercambiar por un yeso o por un mármol. Si el intercambio es por el material inmediatamente inferior (de peor calidad), gana 1 dinar junto con el material; si por el contrario el intercambio es por el material inmediatamente superior (de mejor calidad), simplemente obtienes dicho material. **Cada intercambio cuenta como una transacción.**

Las transacciones que consigas, ya sea mediante la acción de mercado o de cualquier otra manera, deben usarse de inmediato, de lo contrario se pierden. No estás obligado a usar todas las transacciones de las que dispongas, puedes incluso no hacer ninguna. Siempre que realices varias transacciones, debes finalizar una antes de proceder con la siguiente.

Un jugador realiza la acción de mercado. Gana 2 dinares (A) y, a continuación, decide intercambiar una madera por un mármol, como primera transacción (B). Después, vende una mercancía para ganar 3 dinares, como segunda y última transacción (C).

Construcción

A la hora de construir, debes decidir si vas a realizar una construcción **mayor** o una **menor.** Antes de realizar una construcción, incluso antes de decidir si va a ser mayor o menor, **puedes pagar 1 dinar para descartar las 4 cartas de construcción menor**

del tablero principal y colocar nuevas desde el mazo. Si decides hacerlo, **gana 1 PP** por ello. Esto solo lo puedes hacer **una vez por turno.** Las cartas que retires se descartan boca arriba. Si el mazo de robo se agota, baraja el descarte para formar un nuevo mazo de robo.

A continuación, explicamos las construcciones mayores y menores haciendo uso de los andamios de construcción del tablero principal, estos te ayudarán a llevar la cuenta de los materiales que uses.

Construcción mayor

Solo puedes construir las losetas que corresponden a la **era actual** (recuerda que la ficha de narrador indica tanto la ronda como la era actual):

- Las losetas de color **morado**, situadas a la izquierda del rondel, corresponden a la **Era I** (2 primeras rondas de juego).
- Las losetas de color **azul**, situadas a la derecha del rondel, corresponden a la **Era II** (3 últimas rondas de juego).

Coloca en el andamio de construcción mayor correspondiente a la era actual:

A. **1 yeso. Es el material de base obligatorio** para las construcciones mayores.

B. **Y, opcionalmente, hasta 2 materiales extra** a elegir entre madera, mármol y cerámica vidriada, para mejorar la calidad de la construcción. Todos los materiales que uses deben ser de diferente tipo, es decir, **no puedes usar un mismo material más de una vez**.

Gana los PP correspondientes a la calidad de los materiales que hayas usado:

El yeso otorga 1 PP.
La madera otorga 2 PP.
El mármol otorga 3 PP.
La cerámica vidriada otorga 4 PP.

Tras puntuar, devuelve los materiales colocados en el andamio a la reserva.

Un jugador realiza una construcción mayor de la Era I. Coloca un yeso (obligatorio) en el andamio y añade un mármol (opcional) (A). Gana 4 PP por ello, 1 por el yeso y 3 por el mármol (B). Podría haber añadido otro material más, distinto al yeso y al mármol, o podría no haber añadido nada, obteniendo solo 1 PP por el yeso. Tras puntuar, devuelve los materiales del andamio a la reserva (C).

A continuación, elige **una** de las losetas disponibles de la era actual, colócala junto a tu taller y resuelve las recompensas que te otorga **de izquierda a derecha:**

A. En primer lugar, obtén **el favor del sultán:** avanza 1 casilla tu contador de favor del sultán en el marcador de favor del sultán, y gana el beneficio de la casilla alcanzada **o** de cualquier otra casilla anterior. Si alcanzas la última casilla o ya estás en ella, gana 1 PP y el beneficio de cualquier casilla anterior.

B. Después, gana **el bonus de construcción.** Una vez hecho esto, voltea la loseta para que quede visible solamente el tipo de edificio al que pertenece.

Palacio

Fuente

Puerta

Construcción menor

Elige una de las cartas de construcción menor disponibles y coloca en el andamio de construcción menor:

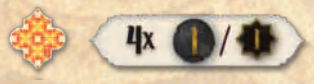
A. El material indicado en la parte inferior de la carta elegida: **es el material de base obligatorio de esa carta,** que siempre variará entre yeso, madera y mármol.

B. **Y, opcionalmente, hasta 2 materiales extra** a elegir entre yeso, madera, mármol y cerámica vidriada, para mejorar la calidad de la construcción. Todos los materiales que uses deben ser de diferente tipo, es decir, **no puedes usar un mismo material más de una vez**.

Gana los PP correspondientes a la calidad de los materiales que hayas usado y devuelve los materiales colocados en el andamio a la reserva.

Por último, coge la carta que elegiste y colócala en el **espacio libre** a la izquierda o a la derecha de tu carta de equilibrio arquitectónico, o de otra carta de construcción menor que hubieras colocado anteriormente.

Si tras colocar tu carta formas un azulejo de un **único color, consigues un equilibrio arquitectónico** que te otorga de inmediato un bonus, el cual dependerá del color del azulejo formado:

	Gana 4 dinares o parias en la combinación que quieras (3 dinares y 1 paria; 2 dinares y 2 parias; etc.).
	Gana 1 materia prima y 1 mercancía **O BIEN** realiza una acción de exportar.
	Gana 1 yeso y 1 cerámica vidriada **O BIEN** talla un poema.
	Gana 1 dinar y, después, realiza una acción de almacén.

Si no consigues formar un azulejo de un único color, no consigues el bonus por equilibrio arquitectónico.

La carta de equilibrio arquitectónico tiene en su lado derecho medio azulejo que combina con cualquier otro color (es un comodín).

Rondel intermedio: exportando mercancías

Las **acciones principales** de este rondel son:

Exportar

Exporta tus mercancías a una ciudad del mapa. Cada ciudad tiene asociada una loseta de ciudad que determina el color de dicha ciudad, azul o roja. Dichas losetas muestran:

A. Las mercancías que demanda esa ciudad.

B. El bonus de ciudad que obtendrás la primera vez que exportes mercancías y establezcas una relación comercial con esa ciudad.

C. El beneficio que conseguirás al consolidar tu relación comercial con esa ciudad.

Para exportar, realiza los siguientes pasos en orden:

1. Elige **una** ciudad del mapa donde **no tengas presencia,** es decir, **donde no tengas ningún barco. Si ya tienes presencia (un barco) en una ciudad, no puedes volver a exportar a esa ciudad,** aunque si podrás consolidar tu relación comercial con ella como veremos más adelante.

2. Paga el coste en dinares indicado en las rutas que tengas que recorrer, partiendo de la ciudad más cercana **donde tengas presencia** o desde el Reino de Granada, y terminando en la ciudad elegida.

3. Coge uno de tus barcos del Reino de Granada y colócalo en la parte **izquierda** de la ilustración de la ciudad elegida. Si hay un **sello** (eres el primer jugador en llegar), cógelo y colócalo en el espacio correspondiente de tu taller.

4. **Entrega 1 o 2 de tus mercancías** y ponlas a un lado de la bolsa de tela, creando un descarte. Gana 1 PP y 1 paria por cada mercancía que entregues: esto es lo que ganas de base con cualquier mercancía, sea del tipo que sea. Adicionalmente, cada mercancía entregada que coincida con la demanda de la ciudad te dará 1 PP y 1 paria más.

5. Por último, recibe el bonus de ciudad.

El jugador azul decide exportar mercancías a Constantinopla, donde no tiene presencia. Desde Florencia, donde tiene presencia, recorre la ruta hacia Ragusa, y de ahí a Constantinopla. Ambas rutas cuestan 2 dinares cada una, por lo que paga 4 dinares (A). A continuación, coloca uno de sus barcos en Constantinopla y consigue el sello al ser el primero en llegar a ella (B). Entrega ropa y azúcar, y recibe 3 PP y 3 parias por ello (la ropa le ha proporcionado 1 PP y 1 paria extra por ser la mercancía que demanda la ciudad) (C). Por último, obtiene el bonus de ciudad, en este caso un material cualquiera a su elección (D).

Cada sello se puede usar **durante la partida** de 2 formas: como 1 dinar para realizar un pago (A) **O BIEN** como 1 paria en la fase de tributos (B). Retíralo del juego cuando lo uses de este modo. **No puedes usar un sello para avanzar tu contador de parias.** Cada sello que conserves al final de la partida te dará 1 PP.

Consolidar

Esta acción representa la consolidación de la relación comercial que ya has establecido previamente con una ciudad al exportar mercancías.

Para consolidar, realiza los siguientes pasos en orden:

1. Elige **una** ciudad donde tengas un barco en el lado **izquierdo** de la misma.

2. Mueve tu barco a la parte **derecha** de la ilustración para indicar que consolidas tu relación comercial con esa ciudad.

3. Si uno o más rivales tienen ya un barco en la parte derecha de esa ciudad (consolidaron antes que tú), cada uno de ellos obtiene 1 PP y 1 dinar de la reserva.

4. Por último, si la loseta asociada a la ciudad es de color rojo, consigues una acción que debes realizar inmediatamente. Si la loseta asociada a la ciudad es de color azul, no recibes nada de inmediato, en cambio, recibirás lo que indique la loseta durante la fase de ingresos (fin de ronda).

El jugador amarillo decide consolidar su relación comercial con El Cairo. Primero, mueve su barco a la parte derecha de la ilustración (A). El jugador azul y el rosa reciben 1 PP y 1 dinar cada uno ya que consolidaron antes su relación con esa ciudad (B). Por último, el jugador amarillo realiza inmediatamente una acción de construcción (C).

2x Producir

Recibe un bonus de ciudad: elige una ciudad donde tengas presencia y recibe de nuevo el bonus de ciudad indicado en la loseta asociada a esa ciudad.

2x Procesa hasta 2 materias primas: convierte hasta 2 materias primas de tu taller en mercancías.

Puedes realizar una o ambas acciones; si realizas las dos, puedes hacerlo en el orden que quieras.

Rondel interior: tallando poemas

Las **acciones principales** de este rondel son:

Tallar un poema

A la hora de tallar un poema, debes decidir si vas a tallar un **poema menor** o un **poema mayor**. Usa el andamio de tallado del tablero principal para llevar la cuenta del dinero gastado y de los materiales.

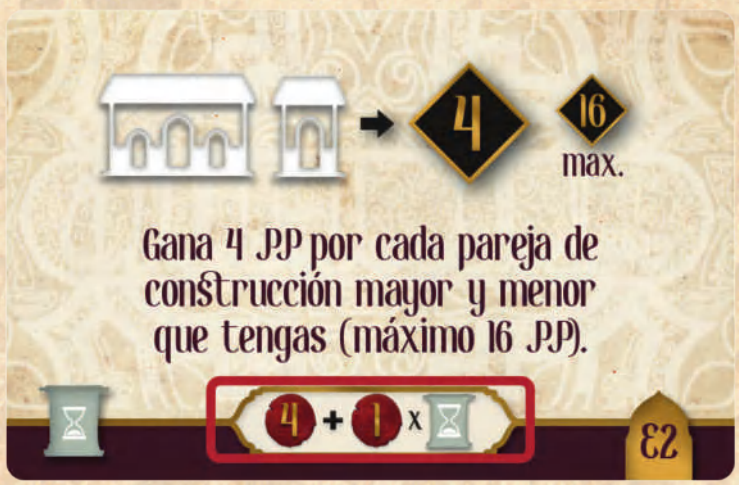
Elige una de las cartas de poema disponibles y coloca en el andamio de tallado:

A. **Los dinares** indicados en la carta elegida.

Los poemas menores se dividen en 2 colores, **azul y rojo,** y deberás decidir qué color tallar:

Si optas por el azul, debes pagar 1 dinar más 1 dinar por cada poema azul que ya tengas.

Si optas por el rojo, debes pagar 2 dinares más 1 dinar por cada poema rojo que ya tengas.



Los poemas mayores, de color gris, cuestan 4 dinares más 1 dinar por cada poema gris que ya tengas. **Solo puedes tallar un máximo de 2 poemas mayores a lo largo de la partida.**

B. **1 material** a elegir entre yeso, madera y mármol: **este será el material de base obligatorio de todo poema**.

C. **Y, opcionalmente, hasta 1 material extra** a elegir entre yeso, madera, mármol y cerámica vidriada, para mejorar la calidad del tallado. Todos los materiales que uses deben ser de diferente tipo, es decir, **no puedes usar un mismo material más de una vez**.

Gana los PP correspondientes a la calidad de los materiales que hayas usado y devuelve tanto los dinares como los materiales colocados en el andamio a la reserva.

Por último, coge la carta que elegiste y colócala en tu taller:

A. **Si es un poema azul,** colócalo en el lado **izquierdo,** deslizándolo debajo de tu taller o del último poema azul que hayas tallado, de modo que solo quede visible la parte azul de la carta. A partir de ahora, el efecto indicado en la carta se aplica **durante el resto de la partida.**

B. **Si es un poema rojo,** repite el mismo procedimiento, pero en el lado **derecho,** dejando visible en este caso solo la parte roja de la carta. El efecto indicado en la carta se aplica **inmediatamente**.

C. **Si es un poema gris,** colócalo en la parte inferior de tu taller. **Una vez tengas 2 poemas grises, ya no podrás tallar más de este tipo.** Ganarás los PP indicados en el poema en la fase de puntuación final.

Reactivar un poema rojo

Vuelve a aplicar el efecto de **uno** de tus poemas rojos.

Trabajos artesanales

Gana 3 dinares más 1 dinar adicional por cada 2 cartas de poema que tengas, independientemente de su color.

Acciones secundarias

Las acciones secundarias están situadas entre 2 rondeles y te permiten:

A. Obtener 1 materia prima o procesar una que ya tengas para convertirla en mercancía. Estas acciones se encuentran entre el rondel exterior y el intermedio.

B. Obtener 1 material, que podrá ser mármol, yeso o madera. Estas acciones se encuentran entre el rondel intermedio y el interior.

Para poder realizar una acción secundaria, tu trabajador debe acabar su movimiento en una casilla del rondel que a su vez esté conectada con una acción secundaria. Paga el coste en dinares de la acción secundaria según el trabajador que uses:

Obtener 1 materia prima o procesar una que ya tengas convirtiéndola en mercancía.

A. Coge la materia prima que se encuentra en la casilla.

O BIEN

B. Si la casilla está **vacía,** procesa 1 materia prima de tu taller convirtiéndola en mercancía.

Si realizas la acción con tu **alarife** (rondel exterior), **debes pagar 1 dinar;** si lo haces con tu **comerciante** (rondel intermedio), **no pagas nada.**

Recuerda que en la sección RECURSOS (*pág. 6*), se explican las materias primas/ mercancías y su manejo.

Obtener 1 material.

A. Coge el mármol que se encuentra en la casilla.

O BIEN

B. Si la casilla está **vacía**, coge 1 yeso o 1 madera.

Si realizas la acción con tu **comerciante** (rondel intermedio), **debes pagar 2 dinares;** si lo haces con tu **poetisa** (rondel interior), **debes pagar 1 dinar.**

Fase 2. Fin de ronda

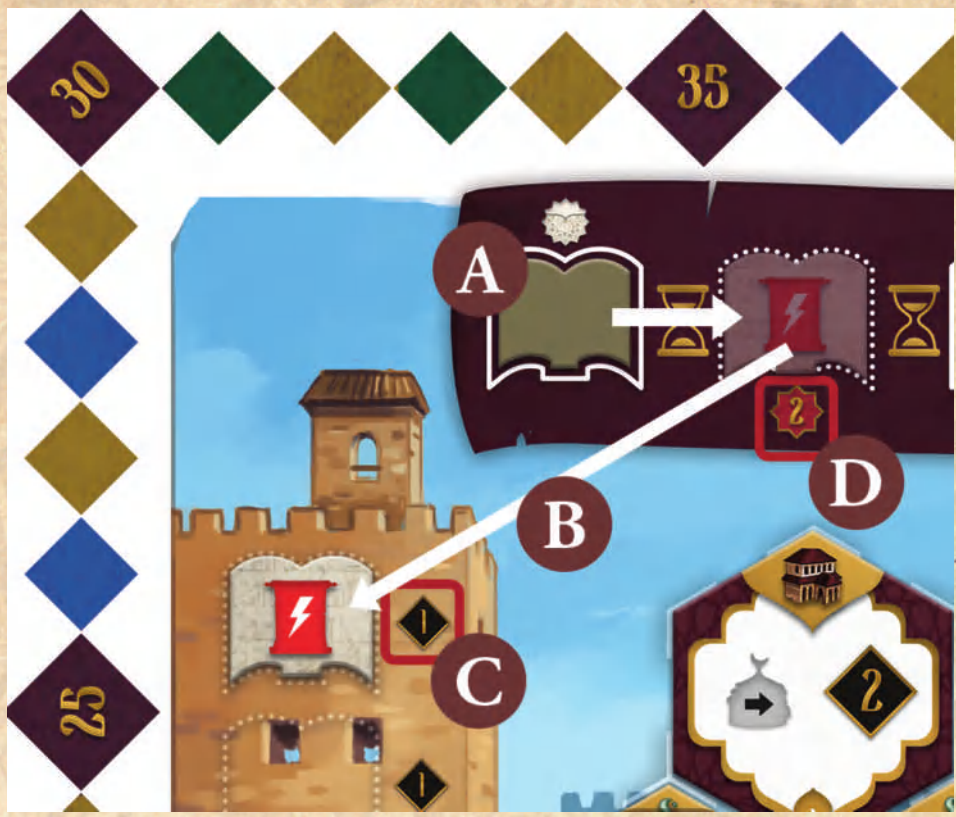
Una vez que todos los trabajadores de todos los jugadores están tumbados (inactivos), acaba la fase de acciones y comienza la fase de fin de ronda.

En esta fase, debes realizar los siguientes pasos en orden:

Ingresos

Cada jugador, comenzando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, recibe los ingresos de todas las ciudades **azules** en las que haya **consolidado** su relación comercial. Algunos poemas azules también pueden proporcionar ingresos en este momento.

Narrador



Avanza la ficha de narrador un espacio a la derecha (A).

Puntúa los deseos del sultán solo si hay una loseta de deseo del sultán en el nuevo espacio. En tal caso, coloca la loseta en el primer espacio vacío de la torre situada a la izquierda del marcador de rondas, comenzando por **arriba** (B). A continuación, puntúa, una por una, **todas las losetas que haya en la torre.** Cada elemento mostrado en la loseta proporciona los PP indicados a su derecha (C). **Sólo se puntúan los deseos del sultán cuando se añade una nueva loseta a la torre, es decir, al final de las rondas 1, 3 y 5.**

Por último, comenzando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador debe pagar **obligatoriamente** el número de parias indicado bajo el espacio al que ha avanzado la ficha de narrador (D). **Es la fase de tributos.** A la hora de pagar las parias, puedes combinar las siguientes opciones:

- Retrocede tu contador de parias 1 casilla por cada paria (la opción más común).
- Paga 2 dinares por cada paria.
- Descarta 1 sello por cada paria.
- Pierde 1 PP por cada paria.

Si al retroceder tu contador de parias caes en una casilla ocupada por los contadores de otros jugadores, coloca tu contador encima formando una pila.

Los deseos del sultán

Los deseos del sultán existentes en el juego son los siguientes:

Gana PP por cada tipo de edificio que tengas de los mostrados. Tus construcciones mayores y menores te ayudarán a cumplir estos deseos.

Gana PP por cada ciudad en la que tengas presencia.

Gana PP por cada ciudad en la que hayas consolidado tu relación comercial.

Gana PP por cada sello que tengas.

Gana PP por cada poema azul que tengas.

Gana PP por cada poema rojo que tengas.

Gana PP por cada poema que tengas, independientemente de su color.

Reactivación de trabajadores

Todos los jugadores levantan sus trabajadores, incluidos los que tuvieran en su taller, quedando así de nuevo en su estado activo.

A continuación, mueve 1 paso en sentido horario todos los trabajadores del sultán (estos trabajadores siempre están de pie). En partidas a 4 jugadores no hay trabajadores del sultán en juego.

Mantenimiento

Rellena los distintos huecos que se han ido generando en el tablero principal durante la ronda:

Coloca una nueva **materia prima**, sacándola al azar de la bolsa, en cada casilla . Si no quedan materias primas, devuelve a la bolsa las descartadas durante la partida para crear así una nueva reserva.

Coloca un **mármol** en cada casilla .

Coloca una nueva carta de **poema menor** en cada espacio vacío.

Coloca una nueva carta de **construcción menor** en cada espacio vacío.

Coloca una nueva **loseta de almacén** en cada espacio vacío. Róbala de la pila que corresponda a su lado del rondel.

Jugador inicial

El jugador con **el contador de parias más avanzado** elige al jugador inicial de la siguiente ronda (puede elegirse a sí mismo) y le entrega la ficha de jugador inicial. Si varios jugadores están empatados en número de parias, el jugador que tenga su contador **más arriba** en la pila de contadores empatados se considera más avanzado.

Cambio de era

El cambio de era ocurre cuando la ficha de narrador alcanza el espacio II del marcador de rondas. Retira del juego todas las losetas de construcción mayor de la Era I que aún queden en el tablero principal (losetas moradas a la izquierda del rondel), dando así por finalizada dicha era.

Fin de partida

La partida acaba inmediatamente después de la fase de acciones de la **quinta ronda.** No hay final de ronda, este se sustituye por el final de partida. En esta fase, debes realizar los siguientes pasos en orden:

Ingresos

Realiza una fase de ingresos según lo explicado en el fin de ronda.

Narrador

Avanza la ficha de narrador un espacio a la derecha (se situará en), puntúa los deseos del sultán (habrá 3 losetas en la torre) y paga las parias requeridas (6 parias en este caso), según lo explicado en el fin de ronda.

Poemas mayores

Cada jugador puntúa los poemas mayores que tenga.

Cada jugador solo puntúa sus propios poemas mayores.

Esta regla es especialmente importante en el caso de los poemas que puntúan tu posición en cuanto a alguna mayoría. Estos poemas otorgan 14 PP, 9 PP y 6 PP por la primera, segunda y tercera posición, respectivamente; si eres cuarto, no ganas nada. Si empatas en una posición, puntúas la posición inmediatamente inferior. En partidas a 2 jugadores, la segunda posición se ignora, de modo que, si empatas en la primera posición o eres segundo, ganarás los 6 PP de la tercera posición.

Los poemas de tipo A, cuya puntuación es relativa a los poemas que poseas, cuentan para su propia puntuación.

Comercio

Cada jugador puntúa la carta de comercio que hay en el mapa.

Sellos, recursos y dinares sobrantes

Cada jugador gana:

	1 PP por cada sello que conserve.
	1 PP por cada mercancía que conserve.
	1 PP por cada mármol que conserve.
	1 PP por cada cerámica vidriada que conserve.
	1 PP por cada 2 dinares que conserve.

El jugador con más PP se alzará con la victoria, pasando a la historia como el noble más influyente del periodo nazarí. En caso de empate, el jugador empatado con el mayor número de construcciones mayores y menores se proclamará ganador. Si persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Aclaraciones sobre las cartas de poema y de comercio

La explicación de las cartas de poema y de comercio se incluye en las propias cartas. No obstante, se han señalado algunas de estas cartas con un asterisco junto a su número para indicar que tienen una aclaración en esta sección.

Poemas menores

1*: Gana 2 dinares en cada fase de ingresos (fin de ronda y fin de partida). Adicionalmente, si al final de la ronda consigues ser el jugador inicial, gana 2 PP. No ganas ningún PP durante el fin de partida ya que el paso del jugador inicial se suprime en esa secuencia.

4*: Gana 2 PP y el bonus mostrado en cualquier loseta de construcción mayor de las que estén aún disponibles en la era actual, pero no obtienes la loseta (se queda en su sitio) ni el favor del sultán (no mueves tu ficha).

5*: Este efecto se aplica por el hecho de usar al menos 1 madera, de modo que, aunque uses más de 1 madera en una construcción mayor o menor, obtendrás como máximo 1 PP adicional y 1 paria.

10*: Al tallar un poema, este andamio te permite usar hasta 2 materiales extra en vez de 1, y además te permite ganar 1 PP adicional por cada material que uses, ya sea material de base o material extra.

14*: Coloca, sin coste alguno, un barco en la parte izquierda de cualquier ciudad del mapa donde no tengas presencia. Si quieres, puedes entregar 1 mercancía (no más) y obtener los PP y las parias correspondientes por ella, como cuando exportas mercancías. Aunque seas el primer jugador en llegar a esa ciudad, no obtienes el sello, y tampoco recibes el bonus de ciudad. En turnos posteriores, podrás consolidar tu relación comercial con esa ciudad de la forma habitual.

16*: Esta carta representa un almacén especial de 2 cajas en el que solo puedes almacenar hasta 2 mercancías. Cada vez que coloques 1 mercancía en este almacén gana 1 PP y 1 paria. **Este poema suma 2 cajas a tu capacidad de almacén a cualquier efecto,** incluidos los poemas mayores B1 y B2.

17*: Realiza la acción indicada en la parte derecha de una ciudad roja en la que tengas presencia (hayas consolidado tu relación comercial o no).

20*: Al exportar, gana 2 PP y 2 parias de base por cada mercancía que entregues, en lugar de 1 PP y 1 paria que es lo que normalmente ganarías de base. Como es habitual, si la mercancía que entregas coincide con la demanda de la ciudad gana 1 PP y 1 paria más.

Poemas mayores

H4*: El Reino de Granada no cuenta a la hora de determinar tu cadena de barcos consecutivos.

El jugador rosa tiene barcos en Argel, Florencia, El Cairo, Ragusa, Constantinopla y Venecia. Argel no forma parte de su cadena de barcos consecutivos ya que el Reino de Granada no cuenta a estos efectos e impide la conexión con Florencia. Por tanto, solo puntúa la cadena que ha formado con Florencia, El Cairo, Ragusa, Constantinopla y Venecia.

Cartas de comercio

6*: El Reino de Granada no cuenta a la hora de determinar tu cadena de barcos consecutivos. Ver el ejemplo del poema mayor H4* más arriba.

Modo avanzado

Dada la complejidad inicial que puede suponer *Sabika*, te recomendamos incluir el modo avanzado tras jugar varias partidas y tener cierto dominio del juego.

Este modo consiste en añadir unos eventos que alterarán algunas reglas de la partida, beneficiando o dificultando la tarea de los jugadores. Para ello, introduce los cambios que se indican en las siguientes secciones:

Preparación del resto del tablero principal

Mezcla las losetas de evento, coge 3 al azar para crear una pila boca abajo y colócala en su lugar correspondiente del tablero principal, a la derecha del rondel. A continuación:

A. Voltea la primera loseta y colócala en el centro del rondel: este será el **evento activo** al comienzo de la partida.

B. Voltea la segunda loseta de evento y déjala encima de la pila: este será el **evento futuro.**

Fin de ronda: narrador

Si la ficha de narrador ha alcanzado un espacio con el icono en su parte superior, debes cambiar el evento activo por el evento futuro. Realiza el cambio **después de la fase de tributos** (pago de parias). Descarta la loseta de evento que hay en el centro del rondel y coloca en su lugar la que está a la vista encima de la pila, convirtiéndola en el nuevo evento activo. A continuación, voltea el último evento de la pila: este será el nuevo (y último) evento futuro.

Los eventos

Los eventos cambian ciertas reglas del juego cuando se activan. Existen 2 tipos de evento: **positivos, de color verde,** numerados del 1 al 5, y **negativos, de color rojo,** numerados del 6 al 14. Los efectos de cada evento son:

1: Al realizar transacciones, paga 1 dinar menos cada vez que compres un material o una materia prima, y gana 1 dinar más cada vez que vendas un material o una mercancía.

2: Paga 1 dinar menos cada vez que talles un poema.

3: Cada mercancía que exportes te reporta 1 paria más.

4: Puedes usar materiales del mismo tipo, en lugar de diferentes, tanto en construcciones mayores y menores, como al tallar poemas.

5: Paga 1 paria menos en la fase de tributos.

6: Paga 1 dinar más cada vez que talles un poema.

7: Cada material que uses, tanto en construcciones mayores y menores, como al tallar poemas, te reporta 1 PP menos de lo habitual.

8: Paga 1 paria más en la fase de tributos.

9: Cada ruta que recorras al exportar te cuesta 1 dinar más.

10: Paga 1 dinar por realizar la acción de consolidar.

11: Solo el primer paso de tus trabajadores es gratuito, de modo que deberás pagar 1 dinar por cada paso extra después del primero.

12: Paga 2 dinares, en lugar del dinar habitual, por cada trabajador ajeno que haya en la casilla destino.

13: Cada acción secundaria cuesta 1 dinar más.

14: En la fase de tributos, paga 1 dinar además de las parias que correspondan. Si no puedes pagar el dinar, pierdes 1 PP.

Puedes personalizar tus partidas con el modo avanzado, añadiendo más eventos perjudiciales que beneficiosos para una partida más exigente, o añadiendo más eventos beneficiosos que perjudiciales para partidas más amables.

Modo solitario

Enfréntate al automa Yusuf, otro noble nazarí que competirá contigo por el prestigio y protagonismo en la historia del Reino de Granada.

Preparación de la partida

Prepara una partida a 2 jugadores, con las siguientes excepciones:

Preparación del resto del tablero principal

Antes de colocar los poemas mayores en el tablero, retira del juego la carta F1.

Cada jugador

Yusuf coge su **tablero de acciones**, en lugar de un tablero personal, así como todos los componentes de un mismo color, que coloca del modo habitual en el tablero principal, excepto:

- Sus trabajadores, que deja de pie junto a su tablero.
- Uno de sus barcos, que coloca directamente en la parte derecha (relación comercial consolidada) de la ciudad más cercana al Reino de Granada que cumpla con el criterio de puntuación de la carta de comercio. Yusuf recibe el sello de dicha ciudad. De existir más de una ciudad que cumpla con dicho criterio y esté a la misma distancia del Reino de Granada, tú decides en cual colocar su barco.

Yusuf no coge los 4 almacenes iniciales ni la carta de equilibrio arquitectónico. No obstante, su tablero muestra 4 cajas que reflejan su capacidad de almacenamiento inicial, la cual irá aumentando a medida que consiga losetas de almacén (ver más adelante).

Yusuf es el jugador inicial de la primera ronda, así que coge la ficha de jugador inicial directamente y no recibe, ni por supuesto elige, ninguna loseta de inicio.

Por último:

Mezcla las 4 losetas de trabajador de Yusuf, para formar una pila boca abajo junto a su tablero.

Separa las cartas de trabajador de Yusuf en 3 mazos: alarife, comerciante y poetisa, y baraja cada mazo por separado. A continuación, coloca cada mazo boca abajo junto a su tablero.

El tablero de acciones de Yusuf es un resumen de las acciones que realizará durante la partida con sus trabajadores, así como un recordatorio de ciertas excepciones de fin de ronda y fin de partida.

Ya estás listo para empezar la partida.

Cómo se juega

La partida consta igualmente de 5 rondas y sigue todas las fases habituales de juego (acciones, fin de ronda y fin de partida).

Fase 1. Acciones

Cuando le toque jugar, Yusuf debe revelar la loseta de trabajador **superior** de su pila: dicha loseta mostrará cual de sus trabajadores debe activar. Las losetas reveladas permanecen boca arriba hasta el fin de ronda, momento en el cual se volverá a formar nuevamente la pila de robo.

A continuación, Yusuf revela la carta **superior** del mazo que corresponda al trabajador mostrado en la loseta.

La carta revelada indica:

La casilla de su rondel a la que mueve el trabajador.

La acción a realizar después de haber movido el trabajador.

Por último, los PP y/o parias que gana Yusuf.

Las cartas de trabajador se resuelven siempre de **arriba hacia abajo.** Crea un descarte **individual** debajo de cada mazo, en el que apilarás boca arriba las cartas una vez resueltas. Puedes consultar dichos descartes durante la partida. Si debes robar una carta de un mazo y este se ha agotado, baraja el descarte y forma un nuevo mazo de robo.

Movimiento

Mueve el trabajador a la casilla de su rondel indicada en la parte **superior** de la carta y túmbalo. A continuación, descarta la materia prima y/o el mármol de las acciones secundarias conectadas a dicha casilla si así lo indica la carta mediante el icono ✿.

Yusuf no paga ningún coste por movimiento ni por coincidir con trabajadores ajenos en la casilla de destino.

Casos particulares:

- Si el trabajador ya se encuentra en la casilla indicada por la carta, simplemente túmbalo.

- Cuando Yusuf active por primera vez un alarife en una ronda, tendrá 2 trabajadores para elegir (ambos estarán de pie). En este caso, mueve a la casilla indicada por la carta, el alarife que esté más cercano en sentido horario a dicha casilla.

- En el caso de los alarifes, es posible que Yusuf deba mover uno de ellos a una casilla donde ya se encuentra el otro. En tal caso, descarta la carta de trabajador, sin resolverla, y revela una nueva.

Nota: *Al principio de la partida, los trabajadores de Yusuf están junto a su tablero, por lo que, cuando se activen, debes colocarlos directamente en la casilla del rondel indicada.*

Acciones

Realiza la acción indicada en la parte **central** de la carta (no en la casilla del rondel a la que ha movido el trabajador).

Si la carta no muestra ninguna acción en su parte central, entonces Yusuf no realiza **ninguna** acción.

Algunas cartas muestran 2 iconos de acción. En estos casos, resuelve las acciones de **arriba hacia abajo**.

Yusuf no maneja ningún tipo de recurso (materiales, materias primas, mercancías, dinares), por lo que realiza todas las acciones de sus cartas **sin coste alguno.**

A continuación, explicamos las acciones mostradas en las cartas, según el tipo de trabajador que las realiza.

Alarife

Construcción mayor

Coge la loseta de construcción mayor de la era actual que tenga el número más **alto** y que **coincida** con el tipo de edificio deseado por el sultán. A continuación, colócala junto a su tablero y avanza 1 casilla su contador de favor del sultán, si bien Yusuf **no obtiene** ningún beneficio por ello. **Tampoco obtiene** el bonus de construcción mayor mostrado en la loseta.

Si ninguna loseta de construcción mayor coincide con el tipo de edificio deseado por el sultán, simplemente coge la loseta de la era actual con el número más alto.

Construcción menor

Coge la carta de construcción menor que se encuentre en la columna situada más a la **derecha** en el tablero principal, empezando por **arriba**, y que **coincida** con el tipo de edificio deseado por el sultán. A continuación, colócala junto a su tablero. Yusuf **nunca** consigue equilibrios arquitectónicos (y por tanto los bonus asociados), de modo que no necesitas colocar las cartas que obtenga en un orden determinado.

Si ninguna carta de construcción menor coincide con el tipo de edificio deseado por el sultán, simplemente coge la carta que se encuentre en la columna situada más a la derecha del tablero principal, empezando por arriba.

Almacén

Coge la loseta de almacén, de las 2 disponibles junto a la casilla del trabajador, que muestre **más cajas**. Si todas muestran el mismo número de cajas, entonces coge la más cercana a la casilla y colócala junto a su tablero. Yusuf **no obtiene** ninguno de los beneficios mostrados en la loseta, pero debes dejar bien visibles las cajas que vaya consiguiendo.

Si no quedan losetas disponibles junto a la casilla del trabajador, entonces coge una de las disponibles junto la casilla de almacén opuesta del rondel, siguiendo el mismo procedimiento.

Comerciante

Exportar

Coge uno de sus barcos del Reino de Granada y colócalo en la parte **izquierda** de una ciudad que tenga **un sello** y que **coincida** con el criterio de puntuación de la carta de comercio. Además, dicha ciudad debe ser la más **cercana** al Reino de Granada o a una ciudad donde ya tenga presencia. En caso de haber más de una ciudad a la misma distancia, tú decides en cuál de ellas debe colocar su barco. A continuación, coge el sello y colócalo junto a su tablero, si bien Yusuf **no obtiene** el bonus de ciudad.

Casos particulares:

- Si **solo quedan** ciudades que **coinciden** con el criterio de puntuación de la carta de comercio, pero **sin sello**, debes colocar su barco en una de esas ciudades donde no tenga presencia.

- Si **no quedan** ciudades que **coincidan** con el criterio de puntuación de la carta de comercio, debes colocar su barco en una ciudad **con sello**.

- Si **no quedan** ciudades que **coincidan** con el criterio de puntuación de la carta de comercio **ni ciudades con sello**, tú decides en que ciudad más cercana debe colocar su barco.

Dado que Yusuf no maneja ningún tipo de recurso, no entrega mercancías al exportar.

Consolidar

Consolida su relación comercial con una ciudad donde **tenga** un barco en el lado **izquierdo** de la misma y que **coincida** con el criterio de puntuación de la carta de comercio. Si está presente en más de una ciudad que cumpla dicho requisito, tú decides en cuál de ellas consolida su relación comercial. A continuación, mueve su barco a la parte derecha de la ciudad. Si se trata de una **ciudad roja**, Yusuf **no obtiene** el beneficio inmediato de consolidación.

Si en **tu turno**, decides consolidar tu relación comercial en una ciudad en la que Yusuf ya ha consolidado su relación previamente, **él** recibe 2 PP (en lugar de 1 dinar y 1 PP, que es lo habitual).

Poetisa

Tallar un poema

La **primera vez** que Yusuf talle un poema, coge el **poema menor** disponible con el número más alto y colócalo junto a su tablero. La **segunda vez**, coge el **poema mayor** disponible con la última letra por orden alfabético y colócalo junto a su tablero. La **tercera vez**, vuelve a coger un **poema menor**. La **cuarta vez**, vuelve a coger un **poema mayor**, y así sucesivamente.

Yusuf **no puede** tener más de 2 poemas mayores. Cuando alcance ese número de poemas mayores, ya solo podrá tallar poemas menores.

No solapes los **poemas menores** que Yusuf consiga tallar: ambas partes, azul y roja, deben quedar a la vista. No obstante, **ninguno** de los efectos de sus poemas menores **se aplica**, es decir, los ignora.

Puntuación

Yusuf gana los PP y/o las parias indicadas en la parte **inferior** de la carta.

Algunas cartas no muestran nada en su parte inferior. En estos casos, Yusuf no recibe nada.

Puntuaciones especiales:

	Yusuf gana 1 PP por cada construcción mayor que tenga.
	Yusuf gana 1 PP por cada construcción menor que tenga.
	Yusuf gana 1 PP por cada ciudad en la que tenga presencia.
	Yusuf gana 1 PP por cada ciudad en la que haya consolidado su relación comercial.
	Yusuf gana 1 PP por cada carta de poema que tenga.

Fase 2. Fin de ronda

Esta fase se desarrolla de forma normal, con las siguientes excepciones:

	Ingresos. Yusuf **no recibe** ningún ingreso, incluso si ha consolidado su relación comercial con algunas ciudades azules.
	Jugador inicial. Si el contador de parias de Yusuf es el más avanzado, será el jugador inicial de la siguiente ronda. Si tu contador de parias es el más avanzado, tú decides quién será el jugador inicial.
	Losetas de trabajador. Después de determinar el jugador inicial, mezcla de nuevo las 4 losetas de trabajador de Yusuf para formar una nueva pila de robo boca abajo.

Por tanto, Yusuf va a puntuar los deseos del sultán y a pagar parias del modo habitual. Si no puede pagar las parias requeridas, su única opción es perder PP por cada paria que no pueda pagar (no pierde sellos, aunque los tenga).

Aclaraciones:

	Cada poema menor que tenga Yusuf le sirve indistintamente como poema azul o rojo para puntuar estos deseos.
	Yusuf puntúa cada carta de poema que tenga.

Fin de partida

Esta fase se desarrolla de forma normal, con las siguientes excepciones:

	Ingresos. Yusuf no recibe ningún ingreso, incluso si ha consolidado su relación comercial en algunas ciudades azules.
	Sellos, recursos y dinares sobrantes. Yusuf tan solo gana 1 PP por cada sello que tenga dado que no maneja ningún tipo de recurso.

Por tanto, Yusuf vuelve a puntuar los deseos del sultán y a pagar parias del modo habitual. Además, puntuará los poemas mayores que tenga y la carta de comercio.

Aclaraciones:

- **Poema mayor A3:** Cada poema menor que tenga Yusuf le sirve indistintamente como poema azul o rojo, de modo que necesita dos cartas de poema menor y una de poema mayor para formar un trio de poemas de distinto color.

- **Poema mayor C3:** Cada carta de construcción menor que tenga Yusuf cuenta como un equilibrio arquitectónico.

Dificultad

Puedes modular la dificultad de la partida a tu gusto.

Para **partidas normales,** juega **sin** los eventos (modo avanzado). Te recomendamos esta opción en tus primeras partidas, para aprender bien los conceptos del juego.

Para **partida más exigentes,** juega **con** los eventos (modo avanzado): usa 1 evento positivo y 2 negativos, o 3 eventos negativos para un reto mayor. Si aun así no te parece suficiente, coloca el contador de PP de Yusuf en 10 PP (en vez de 5 PP) al comienzo de la partida.

Si decides jugar con eventos, Yusuf no se ve afectado por los mismos e ignora sus efectos por completo.

Iconografía básica

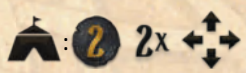
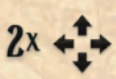
A continuación, encontrarás una breve descripción de los iconos más comunes del juego y su significado:

Recursos, parias y PP

	Gana/paga los dinares indicados.
	Gana/paga las parias indicadas.
	Gana/pierde los PP indicados.
	Coge el material indicado de la reserva.
	Coge la cantidad indicada de material de la reserva.
	Coge 1 material a elegir entre los indicados de la reserva.
	Coge "x" materiales a elegir entre los indicados (en cualquier combinación) de la reserva.
	Coge 1 materia prima del rondel.
	Coge 1 mercancía del rondel.
	Coge "x" materias primas del rondel (en cualquier combinación).

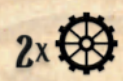
Acciones del rondel exterior

	Acción de cantera menor (pág. 10).
	Acción de cantera mayor (pág. 10).
	Acción de almacén (pág. 10).
	Capacidad de almacén.
	Acción de construcción (pág. 10).
	Construcción mayor.

	Andamios de construcción mayor de las Eras I y II: usa 1 yeso de base y, opcionalmente, hasta 2 materiales extra a elegir entre madera, mármol y cerámica vidriada. No puedes repetir material.
	Avanza 1 casilla tu contador de favor del sultán.
	Construcción menor.
	Andamio de construcción menor: usa el material de base indicado en la carta (yeso, madera o mármol) y, opcionalmente, hasta 2 materiales extra a elegir entre yeso, madera, mármol y cerámica vidriada. No puedes repetir material.
	Tipos de edificio: Puerta
	Tipos de edificio: Fuente
	Tipos de edificio: Palacio
	Tipos de edificio: Jardín
	Tipos de edificio: Torre
	Tipos de edificio: Ventana
	***Acción de mercado (pág. 10).***
	Realiza 1 transacción.
	*Realiza "x" transacciones.*

Acciones del rondel intermedio

	Acción de exportar (pág. 12).
	Ciudad. Las 9 ciudades del mapa muestran un escudo que las identifica. Los colores de esos escudos son irrelevantes en términos de juego.
	Bonus de ciudad.

	Sello.
	Acción de consolidar (pág. 12).
	Ingreso permanente por consolidación (ciudad azul).
	Beneficio inmediato por consolidación (ciudad roja).
	Otros jugadores ya consolidados en la ciudad.
	Acción de producir (pág. 13).
	Gana el bonus de una ciudad donde estés presente.
	Procesa 1 materia prima de tu taller.
	*Procesa "x" materias primas de tu taller.*

Acciones del rondel interior

	Acción de tallar un poema (pág. 13).
	Andamio de tallado: paga los dinares que cuesta el poema, usa 1 material de base a elegir entre yeso, madera y mármol, y, opcionalmente, 1 material extra a elegir entre yeso, madera, mármol y cerámica vidriada. No puedes repetir material.
	Poema azul.
	Poema rojo.
	Poema gris.
	Cualquier poema.
	Acción de reactivar un poema rojo (pág. 14).
	Acción de trabajos artesanales (pág. 14).

Acciones secundarias

	Acción secundaria (pág. 14).

Fases del juego

Acciones

	Trabajar (pág. 9). *Mueve tu trabajador por su rondel. Los 2 primeros pasos son gratis. Paga 1 dinar por cada paso adicional. Paga también 1 dinar por cada trabajador ajeno en la casilla de destino. Después de mover, túmbalo y realiza la acción principal y/o secundaria de la casilla de destino.*
	Descansar (pág. 9). *Devuelve tu trabajador a tu taller: túmbalo, gana 3 dinares y pierde 1 PP.*

Fin de ronda

	Ingresos (pág. 15). *Cobra los ingresos de las ciudades azules en las que hayas consolidado tu relación comercial.*
	Narrador (pág. 15). *Avanza la ficha de narrador 1 espacio a la derecha.*
	Puntúa los deseos del sultán, si procede.
	Paga las parias requeridas (fase de tributos).
	Cambia el evento activo, si procede (modo avanzado).
	Reactivación de trabajadores (pág. 16). *Levanta tus trabajadores, incluidos los de tu taller, y mueve 1 paso en sentido horario todos los trabajadores del sultán (siempre están de pie).*
	Mantenimiento (pág. 16). *Rellena los distintos huecos generados en el tablero principal durante la ronda: casillas de acción secundaria (materias primas y mármol), poemas menores, construcciones menores y almacenes.*
	Jugador inicial (pág. 16). *El jugador más avanzado en el marcador de parias decide el jugador inicial de la siguiente ronda.*
	Cambio de era (pág. 16). *Retira del juego todas las losetas de construcción mayor de la Era I cuando la ficha de narrador alcanza el espacio II .*

Fin de partida

	Ingresos (pág. 17). *Cobra tus ingresos según lo explicado en el fin de ronda.*
	Narrador (pág. 17). *Avanza la ficha de narrador 1 espacio a la derecha.*
	Puntúa los deseos del sultán (las 3 losetas).
	Paga las parias requeridas (fase de tributos).
	Poemas mayores (pág. 17). *Cada jugador puntúa sus poemas mayores.*
	Comercio (pág. 17). *Cada jugador puntúa la carta de comercio en juego.*
	Sellos, recursos y dinares sobrantes (pág. 17). *Cada jugador gana 1 PP por cada sello, mercancía, mármol, cerámica vidriada y por cada 2 dinares que conserve.*

Videotutoriales

Escanea este código si prefieres aprender a jugar con nuestro videotutorial.

Ayuda

Si a pesar de todo el cuidado puesto en la fabricación de este juego falta algún componente o está dañado, ponte en contacto con nuestro servicio de atención al cliente enviando un correo electrónico a **repuestos@ludonova.com** donde estaremos encantados de atenderte.