Dirk Henn

Alhambra

Spiel des Jahres 2003 KRITIKERPREIS

FamilyBox

Règle du jeu

« Alhambra » Page 2-7
« Granada » Page 8-11
Combinaison du « Alhambra & Granada » Page 12-13
Extension 1 « La faveur du vizir » Page 14-16

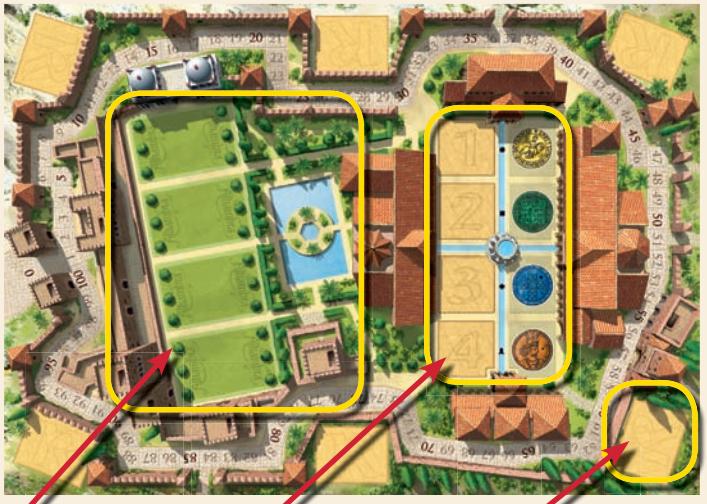
QUEEN GAMES

Un jeu de Dirk Henn pour 2 à 6 personnes.

Matériel de jeu

- **6 petits cartons carrés de départ** – sur lesquels figure la célèbre Cour des Lions.

- **6 pions** – pour marquer les points de victoire sur la piste de score.
- **1 plateau de jeu** – entouré de la piste de score. Avec possibilités d'y déposer : • Cartes de paiement • Tuiles Édifice • Tuiles Édifice dans la réserve



4 emplacements pour les cartes de paiement

Emplacement pour les tuiles Édifice dans la réserve. Chaque joueur a sa propre case de réserve.

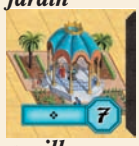
Le chantier – représentant quatre cases, chacune pour une tuile Édifice. Chaque case appartient à une autre devise.

- **54 petits cartons carrés Édifices** – sur lesquels figurent 6 types d'édifices différents. Ce sont les éléments qui vous serviront à construire votre propre Alhambra. Ils sont entourés ou non de tronçons de mur d'enceinte (3 au maximum).

sérail

jardin

arcades



pavillon

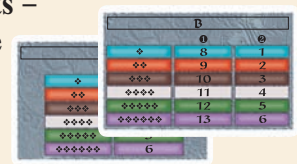
appartements

tour

- **108 cartes de paiement dans 4 devises différentes** – avec lesquelles on peut acheter des éléments de son Alhambra.

Cartes de paiement de 4 couleurs différentes: bleu, vert, orange et jaune d'une valeur de 1 à 9.

- **2 cartons de comptage des points** – cachés dans la pile de cartes de paiement, ils sont découverts à un moment donné.



- **6 marqueurs „+100/200"** – ces derniers sont utilisés quand un joueur atteint plus de 100 ou 200 points de victoire. Il reçoit le marqueur „+100" et commence son deuxième tour sur l'échelle des points de victoire.

- **6 tableau des points • 1 bourse en tissu**
- **1 règle du jeu**

But du jeu

Celui qui a au bon moment – c'est-à-dire quand il faut compter les points – le plus grand nombre de petits cartons Édifices de la même catégorie dans son Alhambra, obtient pour chaque catégorie un certain nombre de points. En plus, chaque joueur touche des points pour le plus long tronçon de mur d'enceinte. À chaque nouveau comptage des points, il y a plus de points à distribuer. C'est le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points qui a gagné.

Il existe six types d'édifices Le tableau ci-contre montre la fréquence et le prix des divers édifices .

prix	Quantité	Edifice
2-8	7x	❖
3-9	7x	❖❖
4-10	9x	❖❖❖
5-11	9x	❖❖❖❖
6-12	11x	❖❖❖❖❖
7-13	11x	❖❖❖❖❖❖

Préparation du jeu

- Chaque joueur reçoit une fontaine aux lions, qu'il pose devant lui sur la table, ainsi qu'1 pion de la couleur de son choix. Partant de la fontaine aux lions, le joueur construit son Alhambra, le pion est placé sur la case « 0 » de la piste de score.
- Le plateau de jeu est ainsi posé au milieu de la table que chaque joueur puisse accéder facilement à sa case de réserve.
- Les 54 petits cartons carrés Édifices sont mis dans la bourse, qui est placée à portée de main.
- **4 édifices** sont sortis au hasard de la bourse et placés successivement de l à 4 sur les cases numérotées du chantier.

		1.	2.		3.		
		1.	1.	2.	1.	2.	3.
7x	❖	1	8	1	16	8	1
7x	❖❖	2	9	2	17	9	2
9x	❖❖❖	3	10	3	18	10	3
9x	❖❖❖❖	4	11	4	19	11	4
11x	❖❖❖❖❖	5	12	5	20	12	5
11x	❖❖❖❖❖❖	6	13	6	21	13	6

Chaque joueur reçoit une case de réserve avec le tableau des points, qu'il place bien en vue devant lui. Le tableau des points montre les différents types d'édifice qui apparaissent dans le jeu, leur nombre respectif et le nombre de points qui sont attribués à chacun.

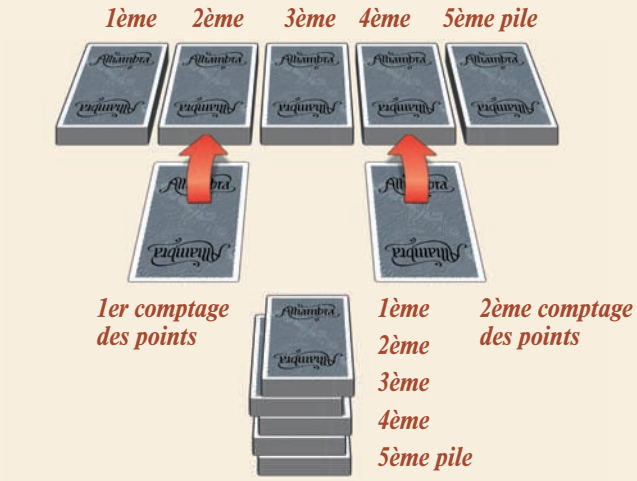
- Retirez de la pile de cartes de paiement les deux cartes de comptage des points et mettez-les de côté ; brassez les autres.
- Chaque joueur touche ensuite son capital de départ. Retirez de la pile des cartes de paiement (qui sont placées devant le joueur à la vue de tous) jusqu'à ce que vous ayez obtenu la somme totale de 20 ou plus, quelle que soit la devise. Ensuite le joueur suivant reçoit son argent. Quand tous ont leur argent, chacun prend ses cartes en main. L'argent possédé par chaque joueur reste désormais son secret.
- C'est le joueur qui a reçu le moins de cartes qui commence à jouer. Lorsqu'il y a égalité, c'est le joueur dont les cartes ont une valeur inférieure qui commence S'il y a encore égalité, c'est le joueur le plus jeune qui commence.
- Ensuite 4 autres cartes de paiement sont placées face visible à côté du chantier au milieu de la table.
- On divise ensuite le reste des cartes de paiement en 5 piles de valeur à peu près égale. On place dans la deuxième pile la carte appelée « 1er comptage des points » ; dans la quatrième pile celle qui porte la mention « 2ème comptage des points ». On place ensuite les piles les unes sur les autres: on met d'abord la 4ème pile sur la 5ème, puis la 3ème dessus, puis la 2ème et pour finir la première. Ce paquet est placé cartes retournées à côté du plateau de jeu.

ATTENTION ! La préparation du jeu à deux joueurs se trouve à la page 13 de la règle du jeu

Carton de départ

Chantier

Note: on s'assure de cette manière qu'aucun joueur ne reçoive une somme d'argent d'une valeur totale supérieure à 28 ou inférieure à 20.



Note: en procédant ainsi, on empêche que les deux cartes de comptage des points soient découvertes trop tôt ou trop tard ou bien trop rapidement l'une après l'autre

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur. Le joueur dont c'est le tour doit opter pour l'une des trois possibilités suivantes:

- **Prendre de l'argent**
- **Acheter un petit carton Édifices et le placer**
- **Transformer sa propre Alhambra**

Après avoir joué, le joueur complète le nombre de ses cartes de paiement et de ses petits cartons Édifices jusqu'à ce qu'il en ait de nouveau 4 de chaque.

Prendre de l'argent

On peut prendre **une carte de paiement quelconque** sur les 4 présentées ou bien même **plusieurs cartes de paiement si leur somme ne dépasse pas 5** (la devise n'a pas d'importance).

Exemple: on peut prendre soit les deux cartes de paiement de gauche, soit l'une des deux autres

Acheter un carton Édifices et le placer

On peut prendre un petit carton Édifices sur le chantier. On paie alors au minimum le prix imprimé dans la devise qui figure sur le chantier pour le carton choisi. Mais attention, on ne vous rendra pas la monnaie!

L'argent payé forme une pile près du chantier.

Si on peut faire l'appoint, on peut continuer à jouer et opter de nouveau entre les trois possibilités..

Ainsi, un joueur peut jouer au maximum cinq fois d'affilée (il peut faire quatre fois l'appoint. Ensuite, il peut soit prendre de l'argent, soit transformer son Alhambra).

Tant que c'est son tour, on ne récupère pas les petits cartons Édifices du chantier; on ne le fait que lorsque son tour est terminé.

Exemple:
Il vous faut absolument un jardin pour votre Alhambra. Le jardin disponible coûte 10 points de cartes bleues. Vous avez en votre possession deux cartes avec cette couleur et décidez d'acheter le jardin. Mais comme vous ne réglez pas exactement les 10 points de cartes bleues dus (mais 11), le tour passe au joueur suivant. La monnaie n'est pas rendue.

Ainsi, un joueur peut jouer au maximum cinq fois d'affilée (il peut faire quatre fois l'appoint. Ensuite, il peut soit prendre de l'argent, soit transformer son Alhambra).

Transformer l'Alhambra

En transformant l'Alhambra, on a trois possibilités:

- **Ajouter à son Alhambra** un petit carton carré Édifices tiré de sa case de réserve.
- **Enlever** un petit carton carré Édifices de son Alhambra et **le placer dans sa case de réserve.**
- **Remplacer** un petit carton carré Édifices de sa case de réserve par un de son Alhambra. Dans ce cas, il faut placer le nouveau petit carton carré Édifices exactement à la place devenue libre de l'Alhambra.

Les travaux de transformation de l'Alhambra doivent respecter les règles de construction. **Il n'est pas permis de transformer ni de changer de place le petit carton de départ.**

Exemple: vous achetez un petit carton Édifices et vous réglez exactement la somme due, donc vous pouvez rejouer.

Vous décidez d'acheter un autre édifice et de nouveau vous faites l'appoint.

Vous jouez donc encore une fois mais cette fois-ci, vous décidez de transformer l'Alhambra. Vous pouvez alors retirer un petit carton carré Édifices de votre Alhambra et le remplacer par l'un de votre réserve.

Le tour passe au joueur suivant. Il vous suffit de placer le plus adéquatement possible dans votre Alhambra le petit carton Édifices que vous venez d'acquérir ou de le laisser sur votre case de réserve.

Placer un carton Édifices

Lorsqu'on a fini de jouer, il faut encore placer son carton Édifices: On a le choix entre **continuer à agrandir son Alhambra avec ce carton** ou bien le placer sur la case de réserve. On peut placer sur cette case autant de petits cartons carrés Édifices qu'on le souhaite.

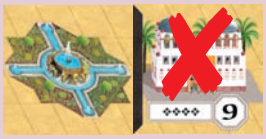
Règles de construction de l'Alhambra

En agrandissant l'Alhambra, on applique les règles de construction suivantes:

- Tous les petits cartons Édifices sont placés dans le même sens que le carton de départ (c'est-à-dire que tous les toits sont en haut).
- Seuls des côtés identiques peuvent voisiner, cela veut dire que, soit les côtés qui se touchent doivent avoir un mur d'enceinte, soit au contraire aucun d'entre eux.
- Chaque nouveau carton Édifices doit être accessible « à pied » à partir du carton de départ, sans qu'il soit nécessaire de traverser un mur d'enceinte ou de sortir d'un petit carton carré.
- Chaque nouveau carton doit toucher l'Alhambra au moins d'un côté (c'est-à-dire qu'on ne doit pas construire « en diagonale »).
- On ne doit jamais laisser de « trous » (construire en laissant des espaces vides).

Les combinaisons suivantes ne sont PAS autorisées:

Mauvais sens



Un côté avec un mur d'enceinte touche un côté dépourvu de mur d'enceinte.

La règle du piéton a été « violée »: pour aller du carton de départ à la tour, il faut sauter une muraille.

Les petits cartons carrés Édifices ne se touchent pas au moins d'un côté.

En plaçant l'arcade, on a laissé un espace vide.

À la fin de son tour, il faut placer, dans l'ordre que l'on veut, les petits cartons carrés qu'on a achetés, donc même après d'éventuelles mesures de transformation, ou bien les mettre dans sa case de réserve.
Ensuite c'est le tour du joueur suivant. Auparavant, il faut compléter les cartes de paiement et les petits cartons Édifices nécessaires qui doivent atteindre le nombre respectif de quatre. Lorsque la pile des cartes de paiement est épuisée, la pile mise de côté est alors brassée et constitue la nouvelle pioche.

Exemple: la case 2 et la case 4 ont été libérées et sont réoccupées l'une après l'autre, d'abord la case 2, puis la case 4.

Comptage des points

Au cours d'une partie, on compte **trois fois les points.** Les deux premiers comptages de points ont lieu lorsque la carte correspondante est tirée de la pile des cartes de paiement. Le troisième et **dernier comptage des points a lieu à la fin de la partie.**

Quand on sort une carte de comptage de points, on la met de côté (elle est retirée du jeu) et on prend une autre carte de paiement. Avant que le tour ne passe au joueur suivant, on fait les comptes. Lors de **chaque** comptage de points, on distribue les points aussi bien pour la **majorité des édifices** que pour le **mur d'enceinte** de l'Alhambra.

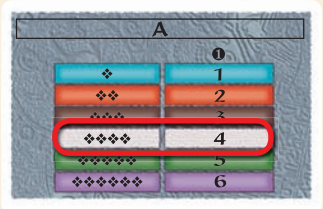
Points accordés pour la majorité d'un type d'édifice
On donne des points pour les types d'édifice. Un joueur n'obtiendra ce nombre de points que s'il a en sa possession **la majorité des édifices correspondants.** Celui ou celle qui a le plus grand nombre d'édifices de même type, obtient le nombre de points correspondants à la première place indiqué sur la **carte de comptage des points** à côté du type d'édifice.

Lorsque la carte « 1er comptage des points » est tirée, seuls les joueurs qui ont **le plus grand nombre d'édifices** d'un même type obtiennent des points.

Lors des comptages de points suivants, les joueurs occupant les places suivantes ont aussi droit à des points: lors du « **2ème comptage de points** » (qui a lieu lors que la carte « 2ème comptage de points » est tirée), **les joueurs qui ont le plus grand nombre d'édifices d'un même type puis ceux qui en ont le deuxième plus grand nombre.** Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'édifices de même type, ils se **partagent** alors les **points** des places correspondantes. Dans ce cas, on arrondit toujours en dessous. Le troisième comptage de points a lieu à la fin de la partie ; cette fois, le joueur qui a le troisième plus grand nombre d'édifices a lui aussi droit à des points comme indiqué ci-contre et sur le tableau imprimé sur votre carte de réserve.

Attention : on n'intègre pas au comptage des points les édifices placés sur la case de réserve.

Note: dans le comptage des points le prix des édifices ne joue aucun rôle; c'est uniquement leur nombre qui compte ! Il va de soi qu'on doit posséder au minimum 1 édifice pour pouvoir obtenir des points pour ce type d'édifice.



Exemple: le joueur qui possède le plus d'appartements obtient 4 points.

Exemple: le joueur qui possède le plus de tours obtient 13 points. Le joueur qui vient après pour le nombre de tours obtient 6 points.

Lors du troisième comptage de points, ces points sont distribués. Exemple: Le joueur qui possède le plus de pavillons obtient 16 points. Le joueur qui possède le deuxième plus grand nombre de pavillons obtient 8 points. Le joueur qui possède le troisième plus grand nombre de pavillons obtient 1 point.

Fin de la partie

La partie est terminée quand, après le tour d'un joueur, **on ne peut plus poser de petits cartons Édifices** parce qu'ils sont épuisés.

Note : le chantier sera rempli le plus possible.

Les **petits cartons qui restent** sur le chantier sont accordés au joueur qui a en main le plus d'argent dans la devise correspondante (le prix des édifices n'ayant plus aucune importance). S'il y a égalité, les cartons Édifices restent sur le chantier. Il est encore possible d'intégrer ces petits cartons à l'Alhambra conformément aux règles de construction.

On procède ensuite au troisième et dernier comptage des points. Le joueur qui après le dernier comptage est arrivé le plus loin avec son pion sur le plateau de jeu, a gagné la partie. S'il y a égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Règles spéciales quand on joue à deux

On applique les règles de construction de l'Alhambra avec les modifications suivantes :

Chaque carte de paiement existe en trois exemplaires; on en retire une du jeu; **on ne joue donc plus qu'avec 72 cartes de paiement.**

On fait intervenir un **troisième joueur imaginaire**. On lui donne le nom de Dirk. Dirk **ne construit pas d'Alhambra, mais il reçoit des petits cartons Édifices.** Dirk ne joue pas.

Au début de la partie, Dirk reçoit 6 **cartons Édifices tirés au hasard** – bien visibles pour les deux joueurs.

Lorsqu'on compte les points, Dirk obtient aussi ses points s'il a la majorité des édifices. Naturellement, il n'obtient aucun point pour le mur d'enceinte.

Immédiatement **après le 1er comptage de points, Dirk reçoit six autres petits cartons carrés,** eux aussi tirés au hasard et posés à côté des autres édifices de Dirk.

Après **le 2ème comptage des points, Dirk reçoit encore des petits cartons Édifices.** Mais cette fois-ci, il n'en recevra pas nécessairement 6 mais **un tiers de ceux qui restent dans la bourse, arrondi vers le bas.**

Pour les deux joueurs, une seule règle change: chaque fois qu'ils achètent un édifice, ils peuvent s'en servir pour étendre leur Alhambra ou le placer sur leur case de réserve. Mais ils peuvent aussi en faire cadeau à Dirk

© Copyright 2003 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany