

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent tous être tous combinés isolément ou globalement avec le jeu de base (*Le palais de l'Alhambra*). Il faut d'abord se conformer aux règles du jeu de base. Vous trouverez les modifications et additions aux règles ainsi que le nouveau matériel pour chaque module sur une feuille distincte.

Avec le module « **La faveur du Vizir** », les joueurs ont la possibilité d'interrompre le jeu pour effectuer une action spéciale: l'achat d'un petit carton



carré Édifices. Mais cela a son prix. Il faut faire exactement l'appoint en réglant l'édifice et renoncer aussi au coup en prime !

## LA FAVEUR DU VIZIR

### ■ Matériel de jeu

6 pions vizir en bois aux couleurs des joueurs.



### ■ Préparation du jeu

Avant de commencer, chaque joueur reçoit le pion vizir dans sa couleur, qu'il dépose devant lui, la face illustrée visible. (*On ne peut utiliser le pion vizir que si sa face illustrée est visible.*) Les pions en trop sont mis de côté.

### ■ Jouir de la faveur du vizir

Chaque fois qu'un joueur a fini de jouer, un autre peut intervenir dans la succession normale des joueurs pour acheter et placer à titre d'action spéciale un petit carton carré Édifice du chantier. Toutefois, il faut que les conditions suivantes soient remplies:

- son pion vizir doit être activé (face illustrée vers le haut) ;
- Il doit (pouvoir) régler exactement le petit carton carré Édifice.

En outre, le joueur renonce au coup supplémentaire auquel il aurait eu normalement droit quand on peut faire l'appoint.

Le joueur retourne son pion vizir (face illustrée cachée): ce dernier n'est donc plus activé. Il prend l'édifice souhaité, le règle avec la monnaie exacte et le place selon les règles de construction ou bien le dépose dans sa réserve. Il renonce à son tour en prime.

Le chantier est de nouveau rempli pour qu'il contienne 4 édifices.

Ensuite, on reprend le jeu normalement et on continue avec le joueur dont cela aurait été normalement le tour.

## ■ Réactiver le pion vizir

Chaque joueur a normalement trois possibilités quand c'est son tour (prendre de l'argent, acheter et placer un édifice ou transformer son Alhambra). Il s'en ajoute une nouvelle :

### Réactiver le vizir.

Pour ce faire, on retourne le pion vizir du côté de sa face illustrée. Dès ce moment, on peut de nouveau intervenir spécialement.

## ■ Remarques

- Si plusieurs joueurs veulent utiliser leur vizir au même moment, celui qui est le plus en avant dans le tour a la priorité. (*C'est à dire que le joueur dont cela aurait été le tour, est le premier ; le joueur, qui vient juste de jouer est le dernier dans cet ordre.*) Tous les autres joueurs peuvent ensuite décider de nouveau s'ils veulent faire intervenir leur pion vizir.
- Lorsqu'à la fin du jeu, les derniers petits cartons carrés Édifices ont été distribués, le pion vizir ne peut plus être utilisé.
- A la fin du jeu, cela n'a plus d'importance qu'un pion vizir soit activé ou pas.
- L'utilisation du pion vizir **ne** permet **pas** à un joueur de prendre un abri de chantier (*voir module »Les abris de chantier«*).

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent tous être tous combinés isolément ou globalement avec le jeu de base (*Le palais de l'Alhambra*). Il faut d'abord se conformer aux règles du jeu de base. Vous trouverez les modifications et additions aux règles ainsi que le nouveau matériel pour chaque module sur une feuille distincte.

« **Les bureaux de change** » sont six nouvelles cartes à jouer qui peuvent être prises en main comme les cartes de paiement. Avec elles, on peut faire bien plus facilement l'appoint car elles per-



mettent de payer en deux devises au lieu d'une. Malheureusement, un bureau de change ne peut être utilisé que pour un achat : ensuite, il est déposé sur la pile des cartes dont on s'est débarrassé.

## LE BUREAU DE CHANGE

### ■ Matériel de jeu

6 cartes qui montrent chacune deux devises différentes : les bureaux de change.



### ■ Préparation du jeu

Lorsque les cartes de paiement du jeu de base sont divisées en cinq piles pendant la préparation du jeu, 2 bureaux de change sont placés face cachée dans la 2ème, la 3ème et la 4ème pile.

### ■ Comment obtient-on des bureaux de change?

Lorsqu'on sort un bureau de change de la pile, on le dépose (comme chaque autre carte) face visible près du chantier. Il s'y trouve toujours quatre cartes au maximum, qu'il s'agisse de bureaux de change ou de cartes de paiement.

Le joueur dont c'est le tour de jouer doit se prendre un bureau de change à la place de l'argent. On peut avoir en main autant de bureaux de change qu'on veut.

## ■ Comment utilise-t-on le bureau de change ?

Un petit carton carré Édifices doit normalement être payé avec la devise que l'on voit sur le chantier directement à côté du petit carton carré Édifices.

Lorsque cette devise est la même que celle qui figure sur la carte Bureau de change, on peut jouer le bureau de change, puis régler exactement un petit carton carré Édifices dans chaque combinaison des deux devises illustrées.



*Exemple : Un joueur a en main les quatre cartes suivantes : 7 et 2 deniers (bleu), 9 florins (jaune) et le bureau de change jaune-bleu. Ces cartes lui permettent d'acheter le jardin ou le pavillon illustré.*

*Il a le choix: soit il paie 9 florins plus 2 deniers pour le jardin ; soit il paie 7 deniers exactement pour le pavillon. Dans l'un des deux cas, il utilise son bureau de change dont il doit alors se débarrasser. Il ne peut pas utiliser deux fois son bureau de change.*



## ■ Remarques

- Lorsque la pile avec les cartes de paiement est épuisée, la pile des cartes mises de côté - y compris les bureaux de change dont on s'est débarrassé - est brassée et constitue une nouvelle pioche dont les cartes sont retournées.
- Lorsqu'un joueur a fini de jouer, les cartes de paiement - même si un ou plusieurs bureaux de change sont parmi elles - sont de nouveau remplies pour qu'il y en ait 4 en tout.
- Lorsqu'à la fin du jeu, les derniers petits cartons carrés Édifices ont été distribués, le pion vizir ne peut plus être utilisé.

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent tous être tous combinés isolément ou globalement avec le jeu de base (*Le palais de l'Alhambra*). Il faut d'abord se conformer aux règles du jeu de base. Vous trouverez les modifications et additions aux règles ainsi que le nouveau matériel pour chaque module sur une feuille distincte.

Les « **cartes de prime** » face visible comptent autant que des petits cartons carrés Édifices quand on

compte les points. Comme on ne les retourne que tardivement, elles peu-



vent provoquer quelque surprise lors de la constatation des majorités.

Toutefois, on ne peut les découvrir que si

on a aussi construit le bâtiment représenté dans sa propre Alhambra !

## LES CARTES DE PRIME

### ■ Matériel de jeu

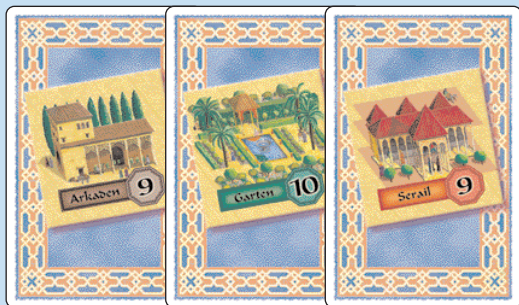
10 cartes à jouer qui représentent un certain petit carton carré Édifices, les **cartes de prime**.

### ■ Préparation du jeu

Les cartes de prime sont mélangées et distribuées face retournée à tous les joueurs comme suit :

Dans un **jeu de 2 et 3 joueurs**, chacun reçoit **3 cartes de prime**, quand il y en a **4 et 5**, chacun reçoit **2 cartes de prime** et dans le cas de **6 joueurs**, chacun reçoit **1 carte de prime**.

Les cartes de prime restantes sont retirées du jeu en restant cachées.



### ■ L'effet des cartes de prime

Chaque carte de prime présente un petit carton carré Édifices tout particulier. (*Remarque: les 10 cartes montrent tous les petits cartons carrés Édifices sans aucun mur d'enceinte.*)

Si l'un des joueurs place au cours du jeu dans son Alhambra l'édifice dont il possède la carte de prime correspondante, il peut alors la présenter à chaque instant. Une carte de prime retournée compte comme un petit carton carré Édifices supplémentaire du genre illustré.



*Exemple: un joueur a intégré dans son Alhambra le jardin sans mur d'enceinte portant le prix « 10 » ; il a retourné la carte de prime correspondante. Lors du comptage des points, ce joueur aurait alors 2 jardins.*

## ■ Remarques

- Si un joueur retire un petit carton carré Édifices dont il avait déjà présenté la carte de prime correspondante, il doit reprendre en mains cette carte de prime. Ni la carte de prime ni le petit carton carré Édifices en réserve ne comptent quand on fait le compte des points. Ce n'est que lorsque le petit carton carré Édifices est réintégré dans l'Alhambra que la carte de prime correspondante retournée compte de nouveau.
- On peut dévoiler à tout moment une carte de prime correspondante lorsque le petit carton carré Édifices est déjà intégré dans sa propre Alhambra, c'est-à-dire même pendant qu'on compte les points.
- Il peut être tout à fait judicieux de ne dévoiler que plus tard une carte de prime pour laisser les autres joueurs dans le doute p. ex. en ce qui concerne les conditions majoritaires. Pendant le troisième comptage pendant lequel, comme on le sait, la plupart des points gagnants sont distribués, on peut alors éventuellement provoquer des surprises.

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent tous être tous combinés isolément ou globalement avec le jeu de base (*Le palais de l'Alhambra*). Il faut d'abord se conformer aux règles du jeu de base. Vous trouverez les modifications et additions aux règles ainsi que le nouveau matériel pour chaque module sur une feuille distincte.

Un nouveau genre de construction fait son entrée dans l'Alhambra: « **Les abris de chantier** ». Habilement placé, un abri de chantier peut compter au maximum autant que trois petits cartons carrés Édifices du genre corres-

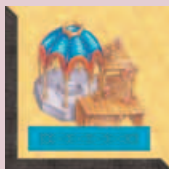


pondant. Mais les abris de chantier ne sont pas seulement importants pour obtenir la majorité des édifices; ils permettent aussi de mieux projeter les murs d'enceinte. Malheureusement, chacun ne peut en utiliser que trois.

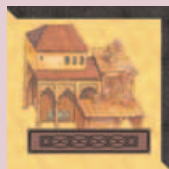
## LES ABRIS DE CHANTIER

### ■ Matériel de jeu

24 petits cartons carrés Édifices qui montrent six abris de chantier différents; pour chaque genre d'édifices du jeu de base, il y a des abris de chantier de la même couleur.



Il y a 3 abris de chantier bleus



... 4 bruns



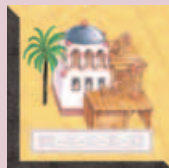
... 5 verts

### ■ Préparation du jeu

Les petits cartons carrés Édifices sont triés par couleur; chacune des six piles est mélangée et déposée face retournée à côté de l'abri de chantier. Ensuite, l'abri de chantier en haut de chaque pile est retourné.



... 3 rouges



... 4 blancs



et 5 mauves.

### ■ Déroulement du jeu

Chaque joueur a normalement trois possibilités quand c'est à son tour de jouer (prendre de l'argent • acheter un édifice et le placer • transformer l'Alhambra). Il s'y ajoute à présent une autre : construire un abri de chantier.

#### Construire un abri de chantier

On peut prendre un abri de chantier quelconque à découvert de l'une des six piles. Ensuite l'abri de chantier suivant de la pile est retourné.

Lorsque la pile est épuisée, ce genre d'abri n'est plus disponible. Un abri de chantier ne coûte rien (et on ne peut donc **pas** faire l'appoint avec, cela veut dire qu'on n'a droit à aucun tour supplémentaire). Lorsqu'on a fini de jouer, on place alors l'abri de chantier (éventuellement avec d'autres petits cartons carrés Édifices) dans sa propre Alhambra conformément aux règles de construction ou bien on les dépose dans sa réserve. Chaque joueur peut posséder au maximum **trois abris de chantier**, dont les abris qui se trouvent dans la réserve. Les règles en vigueur pour la **transformation de l'Alhambra** le sont **aussi** pour les abris de chantier.

### Abris de chantier dans le comptage

- Au moment des comptes, un abri de chantier **compte** autant que **zéro à trois** petits cartons carrés Édifices de la même couleur. Si **un** abri de chantier voisine avec un édifice de même couleur, il compte autant qu'**un** autre édifice ; s'il voisine avec 2 ou 3 édifices de même couleur, il compte autant que **2 ou 3** édifices de ce genre à la condition qu'**aucun mur d'enceinte** ne se trouve entre lui et les édifices voisins de même couleur.
- Les murs d'enceinte sur les abris de chantier sont comptés comme d'habitude.

*Exemple: le joueur a déjà placé 3 abris de chantier et ne doit plus en prendre.*

*L'abri de chantier mauve ne compte pas car s'il voisine avec la tour, il n'en est pas séparé par un mur d'enceinte.*



*Cette Alhambra comprend: 1 jardin, 1tour, 5 arcades.*