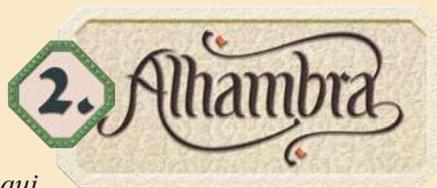


Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés à volonté, individuellement ou simultanément, avec le jeu de base dont les règles générales sont toujours d'application. Chaque module est présenté séparément : le matériel nécessaire pour y jouer, les règles complémentaires et les éventuelles modifications des règles de base y sont, chaque fois, clairement décrits.

« Les portes de la ville » permettent aux joueurs de placer des édifices à des endroits de leur Alhambra qui étaient jusqu'ici interdits. Si l'on devait auparavant veiller à ce



qu'aucun mur de fortification ne bloque l'accès au nouvel édifice, il est désormais possible de placer une porte de la ville afin de « percer » le passage nécessaire.

porte de la ville afin de « percer » le passage nécessaire.



LES PORTES DE LA VILLE

Matériel de jeu

6 portes de la ville en bois et 6 cartes qui représentent une porte de la ville.

Préparation

Pour chaque joueur présent, une porte de la ville en bois et une carte correspondante entrent en jeu.

Lorsque les cartes « Argent » du jeu de base sont réparties dans les cinq piles pendant la préparation, les cartes « Porte de la ville » sont placées – faces cachées et réparties le plus régulièrement possible – dans les piles 3, 4 et 5. Les portes en bois sont posées à côté du plateau de jeu.

Comment recevoir une porte de la ville ?

Si une carte « Porte de la ville » est découverte, celle-ci est posée face visible à côté des portes en bois. Elle est immédiatement défaussée si une carte « Porte de la ville » y est encore exposée.

On découvre ensuite une autre carte de la pile, jusqu'à ce que quatre cartes soient de nouveau posées sur le dépôt de construction.

Dès qu'une carte « Porte de la ville » est exposée, un joueur peut la prendre à la place d'une carte « Argent » [ou bureau de change de la 1ère extension].



Comment utiliser une porte de la ville ?

Jouer ou utiliser une porte de la ville n'est pas un coup en soi. Cette carte autorise, pour celui qui la joue, la pose d'une tuile « Édifice » sur un endroit où elle serait isolée par 1 ou 2 murs et donc non accessible à pied depuis la fontaine de départ. Dans ce cas, la carte « porte de la ville » est défaussée et une porte en bois est placée sur le (double) mur. Grâce au passage dans la porte, la règle des piétons fonctionne à nouveau.



L'utilisation d'une carte « Porte de la ville » permet de placer des édifices à des endroits qui, suivant la « règle des piétons », n'étaient pas autorisés jusque-là.



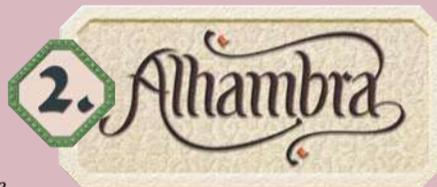
La porte de la ville utilisée « perce » le mur de fortification si bien que la « règle des piétons » peut à nouveau être suivie.

Remarques

- Un joueur a le droit de tenir en main plusieurs cartes « Porte de la ville ».
- Un joueur a le droit d'utiliser plusieurs cartes « Porte de la ville » lors d'un même coup.
- La carte « Porte de la ville » peut également être utilisée dans le coup « Modifier sa propre Alhambra ».
- Une porte de la ville ne peut jamais être déplacée : les 2 tuiles qu'elle couvre sont donc définitivement bloquées.

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés à volonté, individuellement ou simultanément, avec le jeu de base dont les règles générales sont toujours d'application. Chaque module est présenté séparément : le matériel nécessaire pour y jouer, les règles complémentaires et les éventuelles modifications des règles de base y sont, chaque fois, clairement décrits.

Avec les « diamants », le jeu est doté d'une nouvelle et cinquième monnaie. Celle-ci est valable pour acheter tous les édifices exposés sur le dépôt de construction



quelle que soit la monnaie exigée. Les diamants ne peuvent cependant pas être combinés, lors d'un paiement, avec des cartes « Argent » d'autres monnaies.

ment, avec des cartes « Argent » d'autres monnaies.



LES DIAMANTS

Matériel de jeu

11 cartes « Diamants » de valeur 3 à 9, formant une cinquième monnaie.

Préparation

Les cartes « Diamants » sont mélangées aux autres cartes « Argent ». Ensuite, les joueurs reçoivent leur argent de départ et le jeu se poursuit selon les règles du jeu de base.



Exemple : un joueur tient en main les deux cartes de diamants suivantes, 5 et 4. Il a maintenant le choix : soit il paye les 9 diamants exigés pour le sérail, soit il surpaye les arcades ou le pavillon.

Exemple : l'achat d'une tour avec une combinaison de diamants et de florins n'est pas autorisé.



Remarques

- Les diamants ne peuvent pas être utilisés en commun avec les bureaux de change [1ère extension].
- Lorsque, à la fin du jeu, les édifices encore exposés sur le sur le dépôt de construction sont distribués aux joueurs qui possèdent respectivement le plus d'argent dans la monnaie correspondante, les diamants ne comptent pas.
- Les diamants permettent également de faire une offre pour obtenir une carte de personnalité (voir module suivant).

Comment recevoir des diamants ?

Les diamants sont obtenus de la même manière que les autres cartes « Argent ».

Comment utiliser les diamants ?

Avec les diamants, une nouvelle (cinquième) monnaie est introduite dans le jeu. Elle permet d'acheter tout édifice exposé sur le dépôt de construction. Les diamants remplacent à cette occasion toutes les autres monnaies. Ils ne peuvent toutefois pas être combinés avec d'autres monnaies.

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés à volonté, individuellement ou simultanément, avec le jeu de base dont les règles générales sont toujours d'application. Chaque module est présenté séparément : le matériel nécessaire pour y jouer, les règles complémentaires et les éventuelles modifications des règles de base y sont, chaque fois, clairement décrits.

Chaque « **personnalité** » possède une aptitude différente qu'elle met au service de son propriétaire. Certaines permettent de rejouer immédiatement, d'autres rapportent soit des points de



victoire supplémentaires soit des cartes « Argent » supplémentaires. Chaque carte est mise aux enchères et seul celui qui fait l'offre la plus haute, la reçoit.

LES PERSONNALITÉS

Matériel de jeu

10 cartes « Personnalité » : chacune est dotée d'un pouvoir particulier.

Préparation

Lorsque les cartes « Argent » du jeu de base sont réparties dans les 5 piles lors de la préparation du jeu, respectivement

2 cartes « Personnalité » sont placées faces cachées dans les piles 2, 3 et 4. Les cartes « Personnalité » restantes sont mises sur le côté faces cachées.



Comment recevoir des cartes « Personnalité » ?

Si un joueur pioche une carte « Personnalité », le jeu est **immédiatement interrompu** et la carte est mise aux enchères. Le prochain joueur dont c'est le tour assume le rôle de commissaire-priseur et fait la première enchère ou passe. Chaque joueur suivant doit alors **surenchérir ou passer**, mais ne peut évidemment que proposer des sommes qu'il est également en mesure de **payer dans une même monnaie**. Celui qui passe son tour n'a plus le droit de participer aux enchères pour cette carte. Le joueur ayant fait l'enchère la plus élevée reçoit la carte « Personnalité », la pose face visible devant lui et peut, à partir de ce moment, utiliser l'effet de cette carte. Le nombre de cartes « Personnalité » par joueur n'est pas limité. Une carte « Personnalité » pour laquelle personne ne fait d'enchère est retirée définitivement du jeu. Après la vente aux enchères, c'est au joueur qui était commissaire-priseur de jouer.

Comment utiliser une carte « Personnalité »

Les symboles dans les angles supérieurs des cartes indiquent quand et comment les aptitudes des personnalités peuvent être utilisées. Un joueur ne peut utiliser qu'une seule carte comportant un losange [♦] par tour de table. Les cartes avec un [W] ont un effet pendant les décomptes et les cartes comportant la désignation [1x] sont, une fois utilisées, retirées définitivement du jeu.

Remarque : celui qui utilise son pion « Vizir » [1ère extension] n'a pas le droit d'utiliser en même temps une carte « Personnalité » à cette occasion.

Les cartes « Personnalité » possèdent les aptitudes suivantes :

Abdul Karim [1x] – lors de l'achat d'un édifice, Abdul paye la somme exacte, le joueur reçoit donc l'édifice **gratuitement plus un coup en prime**.

Abdul Knihstig [♦] – si le joueur achète un édifice à un **prix de 10** ou plus, il a le droit de prendre en main **une carte « Argent » posée face visible**.

Ammar El'Schauf [♦] – offre au joueur à la fin du coup (après le placement éventuel de nouveaux édifices) un **coup gratuit de modification supplémentaire**.

Faruk Will'haben [♦] – permet de prendre plusieurs cartes « Argent » lorsque leur somme **n'est pas supérieure à 7** (au lieu de, sinon, 5).

Fatima [1x] – le joueur doit décider **immédiatement** s'il conserve Fatima (valeur : **8 points de victoire**) ou souhaite l'échanger. Fatima est échangée contre la carte « Personnalité » qui se trouve au-dessus du tas de celles qui ont été écartées en début de jeu. La nouvelle carte est exposée face visible et a un effet immédiat.

Hakim Wahid [W] – compte pour **un demi édifice** en plus lors de chaque décompte dans une catégorie d'édifices que le joueur choisi librement (Il peut changer de catégorie lors de chaque décompte).

Laila Wundabah [♦] – le joueur a le droit, avant de jouer son tour, **d'échanger un édifice du dépôt de construction** contre un nouvel édifice (pioché, face cachée, dans le sac). L'ancien édifice est remis dans le sac.

Machma Klain [♦] – le joueur a le droit, avant de jouer son tour, **d'échanger l'une de ses propres cartes « Argent »** contre une carte exposée face visible de **valeur au maximum équivalente**. L'autre carte est placée dans la pile de défausse.

Yammerad [♦] – le joueur a le droit, au début du tour de jeu, de piocher la carte « Argent » supérieure s'il a en main **moins de 3 cartes « Argent »**. Si celle-ci n'est pas une carte « Argent », la règle liée à cette carte s'applique et le joueur peut piocher une autre carte.

Yusuf E'Passuff [W] – lors de chaque **décompte du mur**, le joueur reçoit **1 point supplémentaire** par tranche de 3 points de victoire.

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés à volonté, individuellement ou simultanément, avec le jeu de base dont les règles générales sont toujours d'application. Chaque module est présenté séparément : le matériel nécessaire pour y jouer, les règles complémentaires et les éventuelles modifications des règles de base y sont, chaque fois, clairement décrits.

Un autre type d'éléments de construction fait son entrée dans l'Alhambra : « **Les camps** ».

Construit convenablement, un camp rapporte, pour chaque édifice se touchant en ligne droite, un



point de victoire supplémentaire à chaque décompte. Les camps doivent respecter des règles de construction légèrement différentes - par principe, ils sont accolés à l'extérieur des murs de fortification.

LES CAMPS

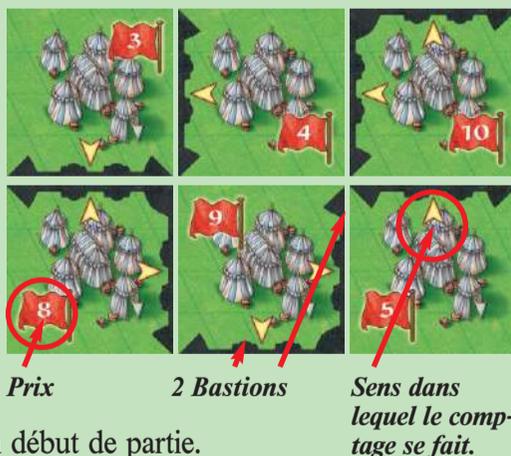
Matériel de jeu

8 tuiles « Camp ».

Chaque camp comporte un ou deux côtés avec des bastions (liseron noir) pour renforcer l'Alhambra

Préparation

Les tuiles « Camp » sont mélangées avec toutes les autres tuiles « Édifice » et placées avec elles dans le sac en début de partie.



Placer des camps

Les camps sont joués comme les tuiles « Édifice », apparaissent donc sur le chantier et peuvent être achetés selon le système normal des achats d'édifices.

Placer des camps

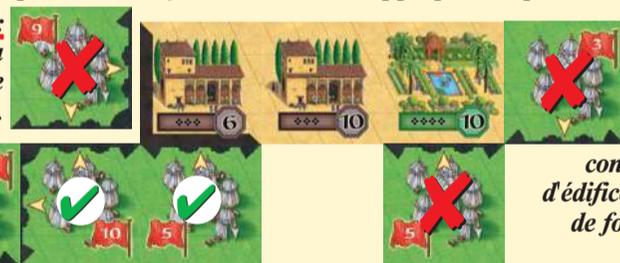
Tout comme pour l'achat des autres édifices, les camps doivent être, à la fin du tour de jeu, placés soit dans la réserve soit dans sa propre Alhambra. Les règles de construction qui s'appliquent à cette occasion sont celles du jeu de base avec les modifications suivantes :

- Les camps doivent prolonger des tuiles déjà en place, en étant connectés

par au moins un côté complet.

- Les camps sont accolés aux fortifications, côté extérieur. On accole obligatoirement le côté « Bastion » du camp avec la fortification. En outre, un camp ne peut avoir qu'un seul de ses côtés en contact avec une fortification.
- Deux ou plusieurs camps peuvent se toucher mais exclusivement par des côtés sans bastion.
- La «règle des piétons» [du jeu de base] ne s'applique pas pour les camps.

Non autorisé : bastion ou côté vert contre bastion.



Non autorisé : côté vert ou bastion contre un côté d'édifice sans mur de fortification.

Autorisé : côté vert contre côté vert ainsi que bastion contre mur de fortification.

Les camps dans le décompte

Les camps sont pris en compte lors de **chaque décompte**. Ils n'ont eux-mêmes aucune valeur en points, mais rapportent des **points de victoire supplémentaires** pour les édifices qui sont dans le sens de leur(s) flèche(s). Pour cela, on compte dans le sens de la flèche imprimée les édifices qui forment une **ligne droite sans trous** (Remarque : les murs de fortification se trouvant à l'intérieur n'interrompent pas cette ligne). Chacun de ces édifices rapporte 1 point de victoire. (Remarque : la fontaine de départ et les baraques [de la 1ère extension] comptent ici comme des édifices.) Les camps avec deux flèches sont comptés dans les deux sens.



Remarque :

- Les murs de fortification avec bastion sont comptés exactement comme les murs de fortification sans bastion.