

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés, 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 ennemis attaquent !

La chambre aux trésors du calife est menacée et ses trésors doivent être entreposés dans des lieux sûrs. En début de partie, on pose des coffres



de différentes couleurs dans les 3 salles de la chambre. Ils rapportent des points de victoire supplémentaires aux joueurs qui les achètent.

LA CHAMBRE AUX TRESORS

Matériel de jeu

42 coffres en 6 couleurs,
1 petit plateau qui représente la chambre aux trésors et ses 3 salles,
1 sac de toile.



Préparation

La chambre aux trésors est posée sur la table, à côté du dépôt de construction. Les 42 coffres sont mis dans le sac de toile. Trois fois de suite, on y pioche 4 coffres pour les poser dans chaque salle. 12 trésors sont donc entreposés, en début de partie, dans la chambre aux trésors.

Comment reçoit-on un coffre ?

Avec ce nouveau module, une nouvelle action devient possible : acheter des coffres. Cette action s'ajoute aux trois possibilités du jeu de base : prendre de l'argent, acheter et construire un édifice, modifier son propre Alhambra. En les achetant, le joueur peut prendre les 4 coffres d'une salle de son choix. Pour ce faire, il doit payer, pour le groupe des 4 coffres, au minimum un prix de 8 dans une combinaison au choix de monnaies. Attention : si quelqu'un paie le prix exact (8), cela ne lui donne pas le droit d'un coup supplémentaire !

Exemple : Le joueur dont c'est le tour de jeu, opte pour l'action : acheter des coffres. Il paie 3 ducats, 3 dinars et 4 dirhams. Il prend les 4 coffres d'une salle de son choix. L'argent qu'il paie en trop, ne lui est pas rendu.

Où vont les coffres ?

Les coffres qui viennent d'être achetés doivent, dans le même tour, être posés sur des édifices de même couleur. Sur un édifice ne peut être posé qu'un seul coffre. Un coffre peut être posé sur un édifice qui est acheté dans le même tour. Un coffre ne peut être posé sur un édifice qui se trouve dans la réserve du joueur.

Si tous les coffres achetés ne peuvent trouver une place valable sur les édifices du joueur, ceux qui restent sont offerts au voisin de gauche. Si celui-ci ne peut tous les placer, il passe le solde au voisin suivant, et ainsi de suite... Si finalement des coffres n'ont pas été posés, ils retournent dans le sac.

On remet ensuite 4 nouveaux coffres dans la salle qui a été vidée. S'il n'y en a plus, au minimum, 4 dans le sac, la salle reste vide et, jusqu'à la fin de la partie, on n'en remet plus dans les salles qui sont vidées.

Les coffres lors des décomptes

La couleur des coffres ne joue aucun rôle lors des décomptes. Seul leur nombre influence la quantité de points de victoire que le joueur reçoit.

Les points attribués pour les différentes places sont notifiés sur le plateau de la chambre aux trésors. Celui qui totalise le plus de coffres, reçoit les points de victoire prévus pour la première place. Celui qui est en deuxième ou troisième position, reçoit selon sa situation les points de victoire prévus pour la deuxième ou troisième place.

En cas d'égalité, on procède comme pour les décomptes des édifices.

Remarques

- Si la partie ne se joue qu'à 2 joueurs, les coffres non posés reviennent au 3ème joueur (le joueur virtuel). On les place sur ses bâtiments. S'il ne peut les placer tous, le solde retourne dans le sac.
- Si un édifice doté d'un coffre doit être modifié, son coffre retourne dans le sac.
- Les coffres ne sont jamais posés sur des cabanes [1ère extension].

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés, 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.

L'Architecte influence

la construction des Alhambras. Si c'est un avantage dans le jeu de base, cela permet aussi des combinaisons pleines d'intérêt dans les modules



les avec « Les Cabanes », avec « Le Bazar » et dans celui du « Marchand ambulant ». Si les cartes ont une valeur de monnaie, elles ont aussi une autre fonction.

L'ARCHITECTE

Matériel de jeu

16 cartes « Architecte » : ce sont 4 cartes « Argent » dans chacune des 4 monnaies avec une fonction alternative.



Préparation

Les cartes « Architecte » sont mélangées. Chaque joueur en reçoit 2 faces cachées et les tient en main.

Chaque joueur reçoit ensuite son argent de départ.

Quand les cartes d'argent du jeu de base sont partagées en 5 talons, 3 cartes « Architecte » sont ajoutées dans les 3ème et 5ème tas. Si on joue à six, on ne place qu'une seule carte « Architecte » dans le 5ème tas.

Si on joue à moins de 5 joueurs, les cartes « Architecte » en trop sont retirées du jeu.

Comment reçoit-on de nouvelles cartes « Architecte » ?

On reçoit les cartes « Architecte » comme on reçoit les cartes d'argent.

Que fait-on des cartes « Architecte » ?

Les cartes « Architecte » ont 2 fonctions différentes:

Fonction d'argent

Chaque carte « Architecte » est d'abord une carte d'argent normale, de valeur 3 dans une monnaie déterminée. Toutes les règles concernant les monnaies sont applicables à ces cartes (également celles qui permettent de prendre des monnaies pour un total de 5).

Fonction de construction

La carte « Architecte » offre au joueur une alternative à sa fonction d'argent. A la fin de son tour de jeu (après qu'il ait placé le bâtiment qu'il aurait acheté), le joueur peut construire un bâtiment supplémentaire en se servant de cette carte. Le joueur ne peut cependant se servir que d'une seule carte « Architecte » par tour.

Une carte « Architecte », quelque soit l'usage qui en ait été fait, est retirée du jeu après utilisation.



Exemple : Un joueur tient en main 2 cartes « Architecte » (en Guldens) et une carte « Argent » de 9 Guldens. Il peut se servir de ces 3 cartes pour acheter la tour (valeur 13) ou garder ses cartes « Architecte » pour une utilisation ultérieure.

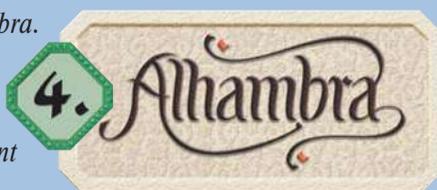
Remarques

- La carte Ammar-El'Schauf [une carte « Personnalité » de l'extension 2] peut être jouée à la fin d'un tour en même temps qu'une carte « Architecte ».

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés, 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.

Menace sur l'Alhambra.

« L'attaquant » est en vue ! Et plus grave encore : les points de victoire sont



eux-mêmes menacés car chaque édifice non protégé par une fortification signifie un retrait de points !

L'ATTAQUANT

Matériel de jeu

4 cartes d'attaque, qui indiquent de quelle direction vient l'attaquant ;

6 cartes « Emissaire » avec l'aide desquelles il est possible d'espionner l'attaquant.

Préparation

Les cartes d'attaque sont mélangées et posées en talon, faces cachées, sur le côté. Les cartes « Emissaire » sont également mélangées et les 2 supérieures sont découvertes.



Les cartes d'attaque

Une carte d'attaque indique la direction d'où surgit l'attaquant de l'Alhambra. Les édifices qui ne sont pas protégés dans cette direction (par un mur sur le côté extérieur de l'Alhambra) subissent un retrait de points de victoires pour le joueur concerné.

En bas des cartes d'attaque, on peut lire combien de points sont retirés par édifice non protégé pour chacun des 3 décomptes.

L'attaque a lieu

Dès qu'un décompte est terminé, la carte supérieure du talon de l'attaquant est découverte. Elle indique la direction de l'attaque que subit chaque Alhambra.

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés, 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 nouvel édifice fait son entrée dans l'Alhambra ; « le Bazar ».

Construit de manière optimale – ses couleurs doivent correspondre à celles des édifices



voisins –, il peut rapporter jusqu'à 24 points de victoire supplémentaires ; malheureusement seulement lors du

dernier décompte.

LE BAZAR

Matériel de jeu

8 tuiles qui illustrent différents bazars. Chaque bazar indique une monnaie particulière et les couleurs de 3 catégories d'édifices.

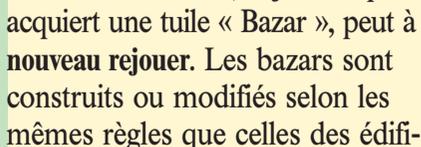
Préparation

Les tuiles « Bazar » sont mises dans le sac avec les autres tuiles « Edifice ».

Déroulement

Si un joueur tire une tuile ou plusieurs tuiles « Bazar » dans le sac, il les pose à côté du dépôt de construction. Il puise ensuite dans le sac jusqu'au moment où les 4 tuiles « Edifice » sont exposées sur le dépôt de construction. Les tuiles « Bazar » peuvent être achetées comme les autres édifices. La pièce sur la tuile indique la monnaie nécessaire pour son acquisition. Le prix à payer pour une tuile « Bazar » est le même que celui de l'édifice dont la monnaie correspond et qui est à ce moment-là exposé sur le dépôt de construction. Seul le prix exact peut être payé pour une tuile

« Bazar ». En outre, le joueur qui acquiert une tuile « Bazar », peut à nouveau rejouer. Les bazars sont construits ou modifiés selon les mêmes règles que celles des édifices (règles du jeu de base).



Ce bazar coûte actuellement 7 Guldens.

Attaque après le premier décompte

Pour chaque côté de fontaine ou d'édifice non protégé par un segment de muraille (sur le bord extérieur de l'Alhambra et dans la direction de l'attaque), le joueur perd 1 point de victoire (personne ne descend en dessous de la barre de 0).

Attaque après le deuxième décompte

Pour chaque côté non protégé, le joueur perd 2 points de victoire.

Attaque après le troisième décompte

Pour chaque côté non protégé dans la direction principale de l'attaque, le joueur perd 3 points de victoire. Pour chaque côté non protégé dans les 2 directions latérales de l'attaque, le joueur perd 1 point de victoire (voir l'illustration de l'exemple pour bien comprendre).



Exemple : l'attaque, après le premier décompte, touche au total 3 édifices dont les côtés ouest (W en allemand) ne sont pas protégés. 3 points de victoire sont retirés au joueur. Après le troisième décompte, on tient aussi compte des côtés latéraux par rapport à l'axe principal de l'attaque (l'Est, cette fois – O en allemand). Le joueur perd ici 12 points de victoire.

Les cartes « Emissaire »

Celui qui achète un édifice correspondant à une des 2 cartes « Emissaire » exposées et en paie le prix exact, peut regarder secrètement la carte supérieure du talon « Attaque ». Il la remet ensuite en place. La carte « Emissaire » est retirée du jeu et n'est pas remplacée immédiatement. Après chacun des 2 premiers décomptes, 2 nouvelles cartes « Emissaire » sont exposées. S'il restait une ou deux cartes « Emissaire », elles sont retirées du jeu.

Remarques / variante avec les cartes « Attaque » ouvertes

Avec le Vizir [1^{ère} extension] et « Abdul Karim », le riche protecteur [2^{ème} extension], le prix étant exactement payé, le droit à la carte « Emissaire » est également octroyé.

Une variante est de jouer avec la prochaine carte « Attaque » ouverte. Dans ce cas, on ne se sert pas des cartes « Emissaire ».

Décompte des bazars

Les bazars ne rapportent des points de victoire que lors du 3^{ème} décompte. Pour déterminer la valeur d'un bazar, on compte le nombre d'édifices qui sont directement voisins du bazar (les édifices en diagonale, ne touchant que par l'angle, comptent aussi) et dont la couleur correspond bien à une des 3 couleurs affichées sur la tuile « Bazar ». Ce résultat est multiplié par le nombre de couleurs du bazar présentes sur les édifices. De manière optimale, si les 8 édifices entourant un bazar affichent les 3 couleurs du bazar, la multiplication donne : 8 (édifices) x 3 (couleurs), ce qui donne 24 points.



Exemple : Le bazar est entouré de 6 édifices ; 2 places sont inoccupées ; 4 édifices affichent une couleur du bazar. Comme les 3 couleurs du bazar sont représentées sur les 4 édifices, le gain en points de victoire est le résultat de la multiplication suivante : 4 (édifices) x 3 (couleurs), soit 12 points de victoire. Si, dans cet exemple, la Tour était absente, une couleur du bazar manquerait et la multiplication deviendrait : 3 (édifices) X 2 (couleurs), soit 6 points de victoire.

Remarques

- Par sa position, un édifice peut être compté pour plusieurs bazars.
- La valeur des bazars n'est pas influencée par la fortification.
- Bazars et baraques [1^{ère} extension] ne sont jamais comptabilisés comme « voisins ».
- Plusieurs tuiles « Bazars » peuvent être proposées à la vente en même temps à côté du dépôt de construction.
- Si un édifice n'est plus présent sur le dépôt de construction (car il a été acheté), le bazar dont la monnaie correspond ne peut pas momentanément être acheté.
- En fin de jeu, les bazars non achetés ne sont pas partagés entre les joueurs.
- Avec le Vizir [1^{ère} extension] et « Abdul Karim », le riche protecteur [Carte « personnalité » de la 2^{ème} extension], le prix étant exactement payé, le droit d'acheter un autre bâtiment donne également le droit d'acheter un bazar.
- Si dans l'extension du « Marchand ambulant » [3^{ème} extension], un bazar remplace la tuile ronde du marchand, aucun habitant présent sur le marché ne peut s'installer sur ce bazar. En revanche, le joueur peut échanger un habitant avec un autre de la réserve.