

Dirk Henn

Spiel
des
Jahres

2003

KRITIKERPREIS

Alhambra

BIG BOX

Règle du jeu



Un jeu de Dirk Henn pour 2 à 6 personnes

Les meilleurs architectes d'Europe et des pays arabes veulent faire la preuve de leur habileté. Recrutez les meilleurs ouvriers et veillez à avoir toujours suffisamment de devises. Qu'ils soient tailleurs de pierre du Nord ou jardiniers du Sud, tous vos ouvriers veulent



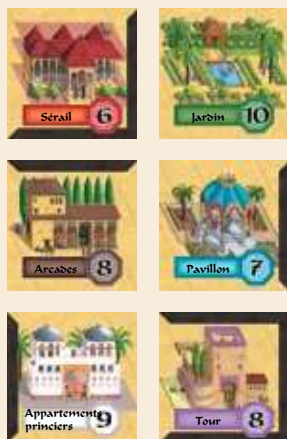
en effet toucher leur salaire dans la monnaie de leur « patrie ». Avec leur aide, vous pourrez élever des tours, dessiner des jardins, construire des pavillons et des arcades et ériger des séraïls et des appartements princiers. Participez à la construction de l'ALHAMBRA.

Matériel de jeu

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



- 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).



- 1 chantier – qui compte 4 cases pour 4 petits cartons carrés Édifices. Chaque case est prévue pour une devise différente.
- 1 plateau de jeu – sur lequel les points des joueurs sont indiqués à l'aide des ...

- 12 pions – un pour le plateau de jeu et l'autre pour le carton de départ de chaque joueur.
- 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.

-A-	
Pavillon	1
Séraïl	2
Arcades	3
Appartements	4
Jardin	5
Tour	6

-B-	
Pavillon	8
Séraïl	9
Arcades	10
Appartements	11
Jardin	12
Tour	13

- 6 cases de réserve avec un 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	Nom de l'édifice
2-8	7x	Pavillon
3-9	7x	Séraïl
4-10	9x	Arcades
5-11	9x	Appartements
6-12	11x	Jardin
7-13	11x	Tour

Préparation du jeu

- Chaque joueur reçoit un **carton de départ**, qu'il place devant lui sur la table, et **2 pions** de la couleur de son choix. L'un des pions est placé sur le carton de départ et l'autre dans l'angle inférieur gauche du plateau de jeu.
- Les 54 petits cartons carrés **Édifices** sont mis dans la bourse, qui est placée à portée de la main.
- Le **chantier** est placé au milieu de la table et le **plateau de jeu** en bordure de celle-ci.
- 4 **édifices** sont sortis au hasard de la bourse et placés successivement de 1 à 4 sur les cases numérotées du **chantier**.

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.



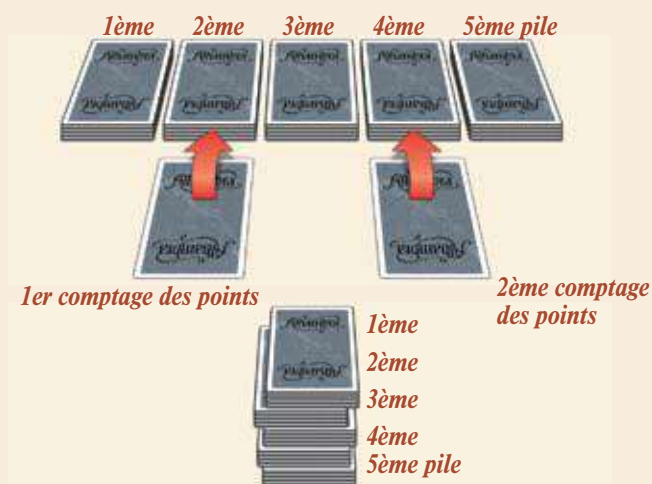
Carton de départ



Chantier

- 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 d'à peu près même hauteur. 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 retournée à côté du plateau de jeu.

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 place

Achat

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.

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.



Prix



Couleur

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.



Règles de construction de l'Alhambra

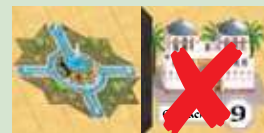
En agrandissant l'Alhambra, on applique les règles de construction suivantes:

- 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.

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 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

À la fin de son tour

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.

-A-

Pavillon	1
Sérail	2
Arcades	3
Appartement	4
Jardin	5
Tour	6

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

-B-

Pavillon	8	1
Sérail	9	2
Arcades	10	3
Appartement	11	4
Jardin	12	5
Tour	13	6

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.

Exemple: Kim and Nina each have 4 towers. They share the points for 1st and 2nd place: $13 + 6 = 19$ points. The number is divided by two and rounded down so they are each awarded 9 points.

	1.	2.	3.
7x Pavillon	1	8	16
7x Sérail	2	9	17
9x Arcades	3	10	18
9x Chambers	4	11	19
11x Garden	5	12	20
11x Tower	6	13	21

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.

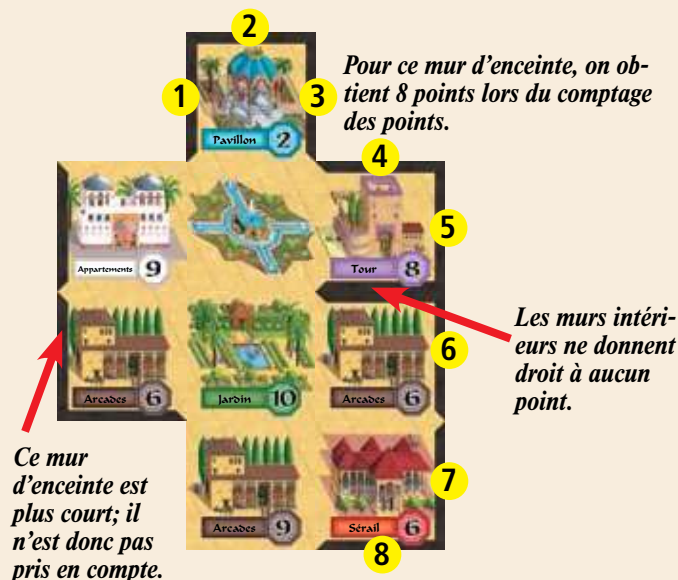
Points pour les murs d'enceinte

En plus des points qu'on obtient lorsqu'on a le plus grand nombre d'édifices, chaque joueur obtient des points pour son tronçon de mur d'enceinte continu le plus long.

Chaque bordure de carton avec un tronçon de mur d'enceinte donne droit à 1 point.

Les murailles doubles, c'est-à-dire celles qui vont vers l'intérieur, ne donnent droit à aucun point.

Les points obtenus par les joueurs sont inscrits sur le tableau de comptage. Chaque joueur fait avancer son pion d'autant de cases que de points obtenus



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.

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.

Note: le chantier sera rempli le plus possible.

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.



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.

LA FAVEUR DU VIZIR

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 !

■ 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 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.

LE BUREAU DE CHANGE

« 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 permettent 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.

■ 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 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

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 peuvent provoquer quelque surprise lors de la constata-

tion des majorités. Toutefois, on ne peut les découvrir que si on a aussi construit le bâtiment représenté dans sa propre Alhambra !

■ 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 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

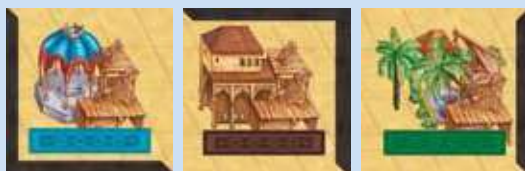
LES ABRIS DE CHANTIER

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 corre-

spondant. 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.

Matériel de jeu

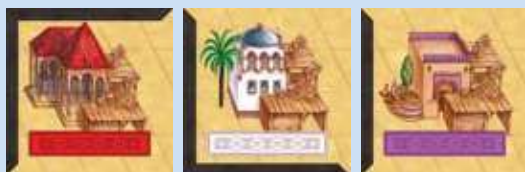
24 petits cartons carrés Édifices qui montrent six abris de chantier différents ; pour chaque genre d'édifices du jeu de base, il y a des abris de chantier de la même couleur.



Il y a 3 abris de chantier bleus

... 4 bruns

... 5 verts



... 3 rouges

... 4 blancs

et 5 mauves.

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.

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

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.

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



L'abri de jardin brun en haut voisine avec deux arcades mais sans mur d'enceinte entre eux et comptera donc autant que deux arcades au moment des comptes.

L'abri de jardin brun en bas a avoisiné une arcade et compte donc lui-même autant qu'une arcade.

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



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

« 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.

■ Matériel de jeu

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



■ Préparation

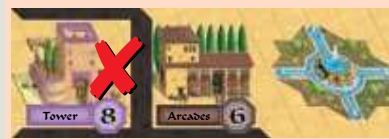
Pour chaque joueur présent, une porte de la ville en bois et une carte correspondante entrent en jeu. Lorsque les cartes « Argent » du jeu de base sont réparties dans les cinq piles pendant la préparation, les cartes « Porte de la ville » sont placées – faces cachées – et réparties le plus régulièrement 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.

LES DIAMANTS

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.

■ Matériel de jeu

10 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.

■ 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

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 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).



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 PERSONNALITÉS

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.

■ 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 [diamond] – 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 [diamond] – offre au joueur à la fin du coup (après le placement éventuel de nouveaux édifices) un coup gratuit de modification supplémentaire.

Faruk Will'haben [diamond] – 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 choisit librement (Il peut changer de catégorie lors de chaque décompte).

Laila Wundabah [diamond] – 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 [diamond] – 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 [diamond] – 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.

TES CAMPS

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 supplémen-

taire 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.

■ Matériel de jeu

8 tuiles « Camp » – Chaque camp comporte un ou deux



Prix

2 Bastions

Sens dans lequel le comptage se fait.

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.



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.



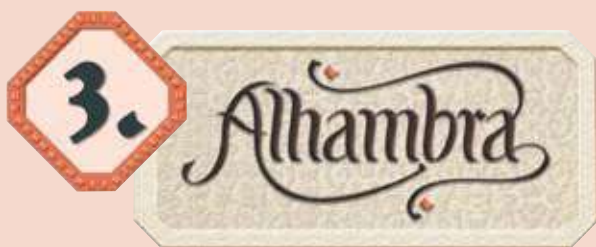
Non autorisé: côté vert ou bastion contre un côté d'édifice sans mur de fortification.



Le camp à gauche rapporte 5 points, le camp en face rapporte - bien évidemment - de nouveau le même nombre de points. Le camp en bas rapporte au total 2 points. Ici, un total de 12 points de victoire supplémentaires est obtenu.

■ Remarque

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



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 MURS

Le module de jeu « Les murs » permet aux joueurs d'étendre la construction de leur mur de fortification ou de combler des trous existants. Ils disposent pour

cela de 12 murs en bois. Cependant, pour pouvoir les construire, le joueur doit toutefois d'abord obtenir dans la pioche la carte « Mur » qui convient

■ Matériel de jeu

cartes à jouer représentant chacune un segment de mur déterminé ; 12 bâtonnets en bois qui, selon la consigne de l'une des cartes, peuvent être intégrés comme mur dans les Alhambras des joueurs.



■ Préparation

Lorsque les cartes « Argent » du jeu de base sont réparties dans les cinq piles pendant la préparation, **respectivement 2 cartes « Mur »** sont mélangées aux **piles 2, 3, 4 et 5**. Les bâtonnets en bois sont posés à côté du dépôt de matériaux de construction.

■ Comment les cartes « Mur » entrent-elles en jeu ?

Si une carte « Mur » est découverte pendant le jeu, elle est placée face découverte à côté du plateau (*plusieurs cartes peuvent être posées l'une à côté de l'autre*). Les cartes « Monnaie » à côté du dépôt de construction sont complétées de manière à ce qu'elles soient toujours de nouveau au nombre de 4. Dès ce moment, les joueurs ont une possibilité d'un coup supplémentaire : **construire des murs**.

Ce coup complète les trois possibilités du jeu de base : prendre de l'argent, acheter et construire des édifices, transformer son propre Alhambra.

■ Construire des murs

A la place de prendre de l'argent, un joueur a le droit de prendre une carte « Mur » exposée à côté du dépôt de construction. Il reproduit alors les murs qui y sont représentés en les construisant comme illustrés sur la carte avec un ou deux bâtonnets en bois sur l'une de ses propres tuiles. Que la tuile vienne tout juste d'être achetée, se trouve déjà dans l'Alhambra ou dans la réserve, est

sans incidence. Le joueur n'a cependant pas le droit de bâtir au-dessus des murs imprimés existants. Quand un mur (un bâtonnet) a été posé, sa place ne peut plus être modifiée jusqu'à la fin du jeu : il fait désormais partie, tout comme les murs imprimés, de la tuile « Édifice ».



■ Remarques

- On a le droit de construire des murs au-dessus de chaque tuile « Édifice » adéquate de son propre Alhambra, également sur la fontaine de départ.
- Lors des décomptes, les murs comptent comme les murs imprimés des tuiles « Édifice ».
- Le choix de la place d'un mur ne peut pas déroger aux règles de construction de l'Alhambra.
- Lors de la construction d'un mur, il n'est pas important que celui-ci soit placé sur une tuile avec murs imprimés ou sans murs imprimés, tant que l'on ne bâtit pas au-dessus des murs représentés sur la tuile « Édifice ».
- Dans la seconde extension « Les tours de la ville », il n'est permis de poser une porte de ville que sur des murs imprimés (*et donc pas sur les bâtonnets de ce module*).



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 VOLEURS

« Les voleurs » sont douze nouvelles cartes à jouer les joueurs reçoivent en début de partie. Elles permettent de piocher des cartes « Argent » d'une monnaie déterminée

lorsqu'un tour de table est terminé. On ne peut cependant prendre qu'une seule carte, quelle que soit sa valeur. Le voleur est ensuite retiré du jeu.

Matériel de jeu

12 cartes à jouer, 3 dans chacune des 4 couleurs de monnaie. Chaque carte représente un voleur dont la couleur indique la monnaie qu'il peut dérober.



Préparation

Les voleurs sont mélangés et distribués faces cachées à tous les joueurs comme suit :
 À 2 et 3 joueurs, chacun reçoit 4 voleurs.
 À 4 joueurs, chacun reçoit 3 voleurs.
 À 5 et 6 joueurs chacun reçoit 2 voleurs.
 Les voleurs non distribués sont retirés du jeu faces cachées.

Comment utiliser les voleurs?

Chaque fois qu'un tour de table complet est terminé, un joueur a le droit d'interrompre l'ordre normal de jeu et d'utiliser son voleur. Il défausse sa carte de voleur et prend une et une seule carte « Argent » de la même couleur que son voleur.



Seule exception:

Un joueur n'a pas le droit d'utiliser un voleur juste avant son propre coup.

Remarques

- Un joueur a le droit de jouer plusieurs voleurs simultanément. Après le passage de chaque voleur, les cartes « Argent » exposées sont complétées de manière à ce qu'elles soient de nouveau au nombre de 4.
- Un joueur ne peut prendre qu'une seule carte « Argent » par chaque voleur joué. *(Il n'est donc pas permis de prendre une combinaison de cartes « Argent » d'une valeur totale de 5.)*
- Si plusieurs joueurs veulent prendre simultanément une même carte « Argent », la priorité revient au joueur qui est directement à gauche du joueur dont c'est le tour de jouer. Ensuite le suivant à sa gauche, etc. *Le joueur auquel ce serait en fait le tour de jouer est le premier – le joueur qui vient juste de terminer son coup est le dernier dans cet ordre. Attention : le joueur dont le tour de jeu va commencer, n'a pas le droit de jouer un voleur.*
- Si un joueur veut jouer le pion « Vizir » [1ère extension] et un autre joueur, le voleur, c'est l'ordre de jeu et lui seul qui décide *(même règle que plus haut)*. Un joueur a le droit de jouer tout d'abord un voleur puis, ensuite, le pion « Vizir ». *(Attention : le joueur dont c'est le tour ne peut toutefois que jouer le pion « Vizir ».)*



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.

LA PETITE MONNAIE

Le module « Petite monnaie » met en jeu des pièces de monnaie. Lorsqu'il surpasse un édifice, chaque joueur récupère désormais sa monnaie en pièces. Avec ces pièces,

il peut, tout comme avec les cartes « Argent », acheter des édifices. Les pièces permettent d'avoir le compte juste pour payer un édifice pendant le jeu.

■ Matériel de jeu

24 pièces de monnaie de valeur 1 dans les 4 monnaies,
1 sac en toile



■ Préparation

Les pièces de monnaie sont placées dans le sac en toile. Ce dernier doit être bien accessible pour tous les joueurs.

■ Qui reçoit de la petite monnaie?

Si un joueur paie trop pour l'achat d'un édifice, il a le droit de récupérer sa petite monnaie. Par deux unités d'argent payées en plus, le joueur a le droit de tirer une pièce dans le sac.

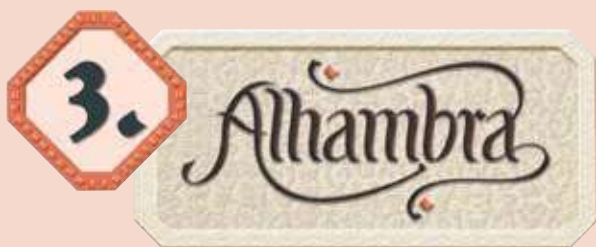


Exemple : Un joueur paie 17 dinars pour la tour qui en vaut 10. Ayant payé 7 de trop, il peut puiser dans le sac 3 pièces de petite monnaie.

Les pièces de monnaie puisées par des joueurs sont exposées devant eux. Elles ont une valeur de 1 unité et sont utilisées comme un billet dans la monnaie correspondante. Si l'on paie avec des pièces, celles-ci sont replacées dans le sac.

■ Remarques

- Il peut se produire que le sac en toile soit vide pendant le jeu. Si tel est le cas, les joueurs n'ont pas de chance et ne récupèrent aucune petite monnaie.
- Un joueur a le droit de payer volontairement beaucoup plus dans le but de récupérer davantage de pièces de monnaie.
- Le joueur qui paie trop lors de l'achat aux enchères des cartes « Personnalité » ou lors de l'achat d'un camp [2^{ème} extension] récupère également de la petite monnaie.
- De même, si on surpasse en diamants [2^{ème} extension], on récupère aussi de la monnaie.
- Lorsque, à la fin de la partie, les tuiles « Édifice » restantes du dépôt de construction sont distribuées aux joueurs possédant le plus d'argent dans la monnaie correspondante, les pièces comptent également.



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.

LE MARCHAND AMBULANT

Avec le module « Le marchand ambulant », des habitants s'installent dans les édifices du palais. Lors des décomptes, ils rapportent des points supplémentaires. Seul un positionnement habile de la tuile « Marchand

» permet l'installation des habitants, car seul un habitant dont la couleur correspond au nouvel édifice peut emménager dans les bâtiments que quitte le marchand ambulant.

■ Matériel de jeu

42 habitants en bois, respectivement 7 chacune des 6 couleurs d'édifices ;
6 tuiles rondes « Marchand »



■ Préparation

Avant de poser les tuiles « Édifice » sur le dépôt de construction, chaque joueur reçoit une tuile « Marchand » et un habitant par couleur. Parmi ces habitants, il choisit secrètement trois figures qu'il tient cachées dans sa main. Tous les habitants restants sont ramassés et constituent la réserve générale qu'on constitue à côté du dépôt de construction. Chaque joueur révèle ensuite ses 3 habitants en les posant sur sa tuile « Marchand » et positionne cette dernière sur un côté quelconque de sa fontaine de départ.

■ Comment les habitants s'installent-ils dans les édifices?

En cours de partie, si un édifice est construit à l'endroit d'une tuile « Marchand » (par le mécanisme d'une nouvelle construction d'une transformation), la tuile « Marchand » est tout d'abord mise sur le côté. Si la couleur de l'édifice est la même que la couleur d'un habitant présent sur la tuile « Marchand », le joueur a le droit de poser cet habitant sur la tuile « Édifice ».



Il choisit ensuite un nouvel habitant dans la réserve générale et le place sur sa tuile « Marchand ». Si la réserve générale est vide, aucun nouvel habitant ne peut être posé. Si la couleur de l'édifice ne correspond à aucune couleur des habitants présents sur la tuile « Marchand », le joueur a le droit d'échanger un habitant de la réserve générale contre un habitant de sa tuile « Marchand » mais ne peut cependant le placer sur le nouvel édifice. Dans les deux cas, la tuile

« Marchand » est de nouveau posée, tout à la fin du coup (après la construction), sur une place libre à côté d'une tuile « Édifice » quelconque de son propre Alhambra.

■ Les habitants dans le décompte

Lors d'un décompte, tous les habitants se trouvant sur les tuiles « Édifice » reçoivent des points. Ceux-ci sont d'autant plus importants que les habitants sont intégrés dans des séries de couleurs différentes. Chaque joueur ramasse ses habitants et forme des groupes de pions de couleurs différentes. Au plus les groupes sont grands (6 au maximum parce que 6 couleurs), au plus ils valent de points. Les valeurs attribuées sont les suivantes

- | | |
|------------------------|----------------------------|
| • 1 color = 1 point | • 2 colors = 3 points |
| • 3 colors = 6 points | • 4 colors = 10 points |
| • 5 colors = 15 points | • all 6 colors = 21 points |

Exemple : un joueur totalise sur ses édifices au total 3 habitants rouges, 2 blancs, 2 verts et 1 bleu. Il a donc trois séries qui lui rapportent les points suivants : la série « Rouge-Blanc-Vert-Bleu » rapporte, avec 4 habitants différents, 10 points ; « Rouge-Blanc-Vert », avec 3 habitants différents, rapporte 6 points ; enfin le troisième « Rouge », comme unique habitant, rapporte 1 point. Au total, le joueur reçoit 17 points.

■ Notes

- Plusieurs habitants d'une même couleur peuvent se tenir sur la tuile « Marchand », mais un seul de ces habitants a respectivement le droit de s'installer sur l'édifice que quitte le marchand.
- À l'endroit de la tuile « Marchand », un joueur a aussi le droit de construire un édifice même si aucune des couleurs présentes sur la tuile « Marchand » ne correspond avec celle de l'édifice. Dans ce cas, aucun habitant ne s'installe dans l'édifice.
- Si un édifice avec un habitant est déconstruit, l'habitant est replacé dans la réserve générale.
- Lorsqu'on place la tuile « Marchand », une seule règle de construction du jeu de base doit être respectée : l'interdiction de construire « sur les angles ».
- On n'a pas le droit de placer un habitant sur des barques [1^{ère} 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.

LA CHAMBRE AUX TRÉSORS

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.

■ 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

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

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

Matériel de jeu

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 3^{ème} et 5^{ème} tas. Si on joue à six, on ne place qu'une seule carte « Architecte » dans le 5^{ème} 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.

L'ATTAQUANT

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 !

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

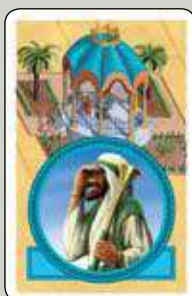
Une carte d'attaque indique la direction d'où surgit l'attaquant de l'Alhambra. Les édifices qui ne sont pas protégés dans cette direction (par un mur sur le côté extérieur de l'Alhambra) subissent un retrait de points de victoires pour le joueur concerné. En bas des cartes d'attaque, on peut lire combien de points sont retirés par édifice non protégé pour chacun des 3 décomptes.

L'attaque a lieu

Directly after a scoring round, the top invasion card is turned face-up. It shows what direction the Alhambra is being attacked from. Each player's Alhambra is compared with the direction of the attack. A player's building tiles are taken to be pointing north (i.e. all roofs always point north).

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).

1st round of scoring



3rd round of scoring

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 - 0 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 »



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.

LE BAZAR

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.

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.

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.

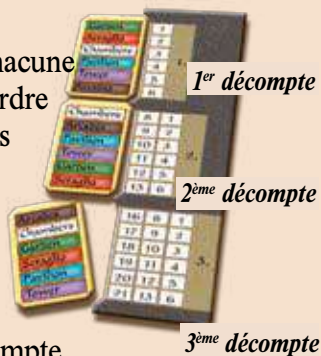


LES NOUVELLES CARTES

Le module « Les nouvelles cartes de décompte » donne aux 6 types d'édifice du jeu de base une valeur totalement nouvelle

Matériel de jeu

18 cartes de décompte, avec chacune les 6 types d'édifice dans un ordre différent, 1 carte d'affichage des points avec évidements pour y déposer 3 cartes.



Préparation

Mélanger les 18 cartes de décompte face cachée. Tirer 3 cartes au hasard et les poser à tour de rôle face visible du haut vers le bas contre les 3 évidements de la carte d'affichage des points. Les cartes restantes sont retirées du jeu.

Exemple : lors du 1^{er} décompte, on obtient pour la majorité « Jardin » 1 point de victoire (contre 5 points dans le jeu de base).

Remarque : les deux cartes de décompte du jeu de base sont mélangées comme habituellement et déclenchent toujours le décompte correspondant lorsqu'elles sont tirées.

L'effet des nouvelles cartes de décompte

Lors d'un décompte, des points de victoire sont attribués pour chaque type d'édifice comme dans le jeu de base. Mais la valeur des édifices est désormais différente. On peut voir sur la carte d'affichage des points et les cartes de décompte voisines quel type d'édifice rapporte combien de points. Si la majorité de tours rapportait jusqu'ici le plus de points, on peut désormais obtenir le nombre de points maximum p. ex. pour la majorité de sérails.

Remarque : les points de victoire sur les cartes de décompte et les tableaux de réserve du jeu de base n'entrent pas en ligne de compte.

DE DÉCOMPTE

L'affectation des points de victoire change désormais à chaque décompte.

Aperçu pour le module:

Le Pouvoir Du Sultan



La carte indique l'ensemble des 54 tuiles « Édifice » classées selon la structure des murs.

Les 6 couleurs représentent les 6 types d'édifice. Les nombres dans les cases indiquent le prix.



Exemple : Appartements 9 avec un mur sur le bord inférieur de la tuile.

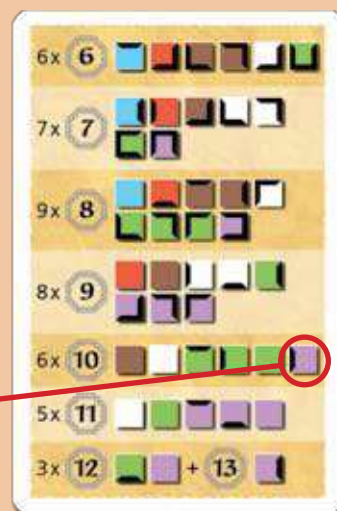
Aperçu pour le module:

L'art Mauresque

La carte représente les 44 tuiles « Édifice » avec une valeur en argent de 6 ou plus, classées selon les valeurs en argent.

Les 6 couleurs représentent les 6 types d'édifice. Chaque case indique en outre le positionnement du/des mur(s) respectif(s).

Exemple: Tour 10 avec un mur sur le bord gauche de la tuile.





Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés à volonté individuellement ou ensemble avec le jeu de base et les modules des autres extensions. Les règles qui s'appliquent à cette occasion sont tout d'abord les mêmes que pour le jeu de base. Vous trouverez les modifications des règles et leurs compléments ainsi que le nouveau matériel de jeu sur une autre feuille pour chaque module de jeu séparément.

LE POUVOIR DU SULTAN

Avec le module « Le Pouvoir du Sultan », les joueurs ont la possibilité d'acquérir de manière ciblée des tuiles

« Édifice » en dehors de leur coup. Mais c'est le dé qui détermine quel type d'édifice !

■ Matériel de jeu

8 cartes « Sultan », 8 pions de marquage, 1 dé « Édifices » avec les symboles des 6 types d'édifice ainsi que 6 cartes d'aperçu*

Dé « Édifices »

Cartes « Sultan »



■ Préparation

Une fois que les cartes « Argent » du jeu de base ont été réparties dans les cinq piles, mélanger 3 cartes « Sultan » à la 1^{ère} pile, 2 cartes à la 2^{ème} et 3 cartes à la 3^{ème} pile. Pions de marquage et dé sont préparés à côté du dépôt de matériaux de construction. Chaque joueur reçoit une carte d'aperçu.

■ Une carte « Sultan » est découverte

Chaque carte « Sultan » découverte est posée face visible près du dépôt de matériaux de construction (plusieurs cartes face visible peuvent également être posées). Un joueur lance ensuite le dé « Édifices » et marque le résultat avec un pion sur la carte. D'autres cartes sont découvertes, jusqu'à ce que les cartes « Argent » posées soient au nombre de 4. Les cartes « Sultan » ouvertes peuvent être achetées comme des édifices (action « Acheter des tuiles „Édifice“ »). Le prix d'achat est de 7 pour chaque carte « Sultan », la devise exigée est indiquée sur la carte. Celui qui paye le compte juste a le droit de rejouer.

L'acheteur pose la carte avec le marquage face visible devant lui. Si le type d'édifice marqué ne lui convient pas, il retire le pion et relance le dé. Il choisit alors un symbole, soit celui qu'il a obtenu au dé soit celui

Les symboles suivants se trouvent sur les faces opposées du dé « Édifices ».



Exemple : celui qui obtient une arcade au dé marque celle-ci, ou les appartements, sur la carte « Sultan ».

opposé à ce symbole sur le dé (c'est-à-dire sur la face cachée). Il doit marquer l'un de ces deux symboles sur la carte « Sultan ».

■ Comment utiliser une carte « Sultan »?

Si une tuile « Édifice » est tirée lors du remplissage du dépôt de matériaux de construction (que ce soit pendant le jeu ou à la fin du jeu), avec une carte « Sultan » sur laquelle ce type d'édifice est marqué, un joueur a le droit de prendre la tuile gratuitement. Il doit l'ajouter immédiatement à la construction de son Alhambra ou la poser dans sa réserve. La carte « Sultan » correspondante est retirée du jeu. Si plusieurs joueurs possèdent une carte « Sultan » marquée qui convient, l'ordre de jeu normal s'applique, en commençant par le prochain joueur dont ce serait le tour.

Remarque : à la fin d'un coup, il convient de veiller à tout d'abord compléter les cartes « Argent » (procéder si nécessaire à un décompte). Ensuite, les tuiles « Édifice » sont complétées sur le dépôt de matériaux de construction.

Si aucun joueur avec la carte « Sultan » correspondante ne souhaite acquérir l'édifice, ce dernier est posé dans le dépôt de matériaux de construction. On continue ensuite à remplir le dépôt de matériaux de construction.

■ Remarques:

- Ce n'est qu'après l'action « Pouvoir du Sultan » qu'on en vient le cas échéant à l'action « Faveur du Vizir » [1^{ère} extension].
- Avec un vizir [1^{ère} extension], on ne peut pas acheter de carte « Sultan ».
- Bureaux de change [1^{ère} extension], diamants [2^{ème} extension] et monnaie [3^{ème} extension] peuvent être utilisés pour acheter des cartes « Sultan ».
- La nouvelle tuile « Édifice » tirée par Laila Wundabah [carte « Personnalité » – 2^{ème} extension] peut être achetée avec le « Pouvoir du Sultan ».

Jeu à deux:

- Après les deux premiers décomptes, Dirk reçoit des tuiles « Édifice », celles-ci ne peuvent pas lui être enlevées avec le « Pouvoir du Sultan ».
- Un édifice acheté au moyen du « Pouvoir du Sultan » peut être offert à Dirk.

* [voir au verso de la feuille de règle du jeu « Nouvelles cartes de décompte »]



Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés à volonté individuellement ou ensemble avec le jeu de base et les modules des autres extensions. Les règles qui s'appliquent à cette occasion sont tout d'abord les mêmes que pour le jeu de base. Vous trouverez les modifications des règles et leurs compléments ainsi que le nouveau matériel de jeu sur une autre feuille pour chaque module de jeu séparément.

LE CCARAVANSÉRAIL

The "Caravanserai" is a kind of variable money card. Its value increases slowly and it can be used at any time.

Many different building types as possible are required to get it, however.

■ Matériel de jeu

8 cartes « Caravansérai »,
8 pions de marquage.



■ Préparation

Les 8 cartes sont mises à disposition sur la table. Les pions de marquage sont posés juste à côté.

■ L'achat d'un caravansérai

Une carte « Caravansérai » est achetée comme une tuile « Édifice » (action « Acheter des tuiles „Édifice“ »). Chaque joueur a le droit d'acheter au maximum 2 cartes.

Le prix d'une carte est fonction du nombre de types d'édifice différents que le joueur a construits dans son Alhambra (les édifices dans la réserve ne comptent pas). Avec quatre types d'édifice, la carte coûte 8, avec cinq types, elle coûte 4 et si tous les types sont représentés dans l'Alhambra, la carte coûte 2. Le prix doit être payé dans une devise que l'on peut choisir librement. Un joueur qui paye le compte juste a le droit de rejouer.

Celui qui veut acheter sa première carte « Caravansérai » doit avoir construit à ce moment-là au moins 4 types d'édifice dans son Alhambra ; pour la deuxième carte, au moins 5 types sont nécessaires. (Seuls les 6 types d'édifice du jeu de base comptent.)

Le joueur qui achète un caravansérai en choisit un, le pose face visible devant lui et place un pion de marquage sur la case « 0 ».

■ L'utilisation des cartes « Caravansérai »

Celui qui possède une ou deux cartes « Caravansérai » a le droit, au début de son coup – comme première action – de déplacer 1 pion de marquage d'une case. Le pion n'a le droit d'être déplacé que vers le haut, aux embranchements également vers l'extérieur, mais pas en arrière. Il est permis de laisser le pion là où il est.

La valeur marquée représente l'argent dans la devise de couleur correspondante. Le montant total peut être utilisé dans le jeu lors du paiement comme une carte « Argent » correspondante.

Si l'argent est utilisé, le pion de marquage du caravansérai est remis sur la case « 0 ». Au début du tour suivant, le pion peut être à nouveau déplacé.

Les flèches sur l'illustration indiquent dans quelles directions le pion de marquage a le droit d'être déplacé.



Position de départ du pion de marquage.



Même celui qui possède 2 cartes « Caravansérai » n'a le droit de déplacer qu'au maximum 1 pion de marquage. Cet exemple illustre la flexibilité des caravansérails : si aucun pion n'est déplacé, le joueur dispose de 2 **ducats** et 3 **dinars**. En alternative, il pourrait déplacer le pion A également sur 2 **dirhams** ou 3 **ducats**. S'il déplaçait par contre le pion B, il aurait 3 **ducats** ou 4 **dinars**.

■ Remarques:

- Avec un vizir [1ère extension], on ne peut pas acheter de cartes « Caravansérai » en dehors de l'ordre de jeu.
- Si c'est le tour d'un joueur en dehors de l'ordre de jeu normal grâce à la faveur du vizir [1ère extension] ou au Pouvoir du Sultan [5ème extension], il n'a pas le droit de déplacer le pion de marquage sur la carte « Caravansérai ».
- Yammerad [carte « Personnalité » - 2ème extension] : les caravansérails ne font pas partie des cartes « Argent » que le joueur a en main.
- Lorsque, à la fin du jeu, les tuiles « Édifice » restantes du dépôt de matériaux de construction sont distribuées aux joueurs qui possèdent le plus d'argent dans la devise correspondante, le montant actuel de chaque caravansérai compte.



Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés à volonté individuellement ou ensemble avec le jeu de base et les modules des autres extensions. Les règles qui s'appliquent à cette occasion sont tout d'abord les mêmes que pour le jeu de base. Vous trouverez les modifications des règles et leurs compléments ainsi que le nouveau matériel de jeu sur une autre feuille pour chaque module de jeu séparément.

L'ART MAURESQUE

Avec l'« Art mauresque », les tuiles « Culture » entrent en jeu. On les reçoit pour plusieurs édifices qui ont le même

prix. Elles permettent d'obtenir des points de victoire supplémentaires.

■ Matériel de jeu

20 tuiles « Culture » hexagonales, 20 pions de marquage, 10 bandes de dépôt des tuiles « Culture » ainsi que 6 cartes d'aperçu*.



■ Préparation

Les tuiles sont classées selon les valeurs figurant sur leur verso (marron) et mises à disposition en pile. Les pions de marquage et les bandes de dépôt sont également posés sur la table. Chaque joueur reçoit une carte d'aperçu.

■ Taking culture counters and marking

Le joueur qui, à la fin de son coup, possède deux édifices ou plus ayant le même prix (dans l'Alhambra ou dans la réserve) a le droit – s'il n'en possède pas encore – de prendre une tuile « Culture » avec le prix correspondant ainsi qu'une bande de dépôt. Si cela est le cas pour des prix différents, il prend aussi les autres tuiles « Culture » correspondantes. (Si l'on possède déjà des bandes de dépôt avec des emplacements libres, on utilise tout d'abord celles-ci avant de prendre une autre bande.)

Chaque nouvelle tuile « Culture » est ainsi posée face visible contre la bande de dépôt que la valeur « 0 » soit dirigée vers la pierre précieuse. Le joueur marque maintenant le nombre de ses édifices du même prix avec un pion sur la tuile « Culture » correspondante. Le pion est posé sur la partie qui indique le nombre correspondant de petits carrés noirs. S'il y a plusieurs telles parties, le pion est posé sur celle où figure le plus grand nombre. Cela ne coûte rien et ne compte pas pour un coup.



Adapter le marquage du nombre d'édifices

Lorsque, à la fin d'un coup, des édifices que l'on vient tout juste d'acheter sont construits dans l'Alhambra ou posés dans la réserve, les pions de marquage correspondants sont actualisés.

■ L'effet de la tuile « Culture »

Un joueur qui possède des tuiles « Culture » a une possibilité de coup supplémentaire : développer des tuiles « Culture ». Dans ce coup, toutes les propres tuiles « Culture » du joueur sont tour-



Une tuile « Culture » dont le pion de marquage est dirigé vers la pierre précieuse n'a plus le droit d'être tournée.

nées de 1 niveau dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Une tuile dont le pion de marquage se trouve sur la partie dirigée vers la pierre précieuse de la bande de dépôt ne peut plus être tournée. Lors de chaque décompte, les joueurs reçoivent des points de victoire supplémentaires pour leurs tuiles « Culture ». Le nombre figurant sur la tuile « Culture » dirigé vers le haut (vers la pierre précieuse) indique le nombre de points de victoire que le joueur reçoit.

■ Notes:

- Seuls les édifices du jeu de base comptent.
- Chaque joueur n'a le droit de posséder qu'au maximum une tuile « Culture » de chaque sorte.
- Pour les édifices que l'on reçoit en dehors du coup normal [« Vizir » et « Sultan » 1^{ère} et 5^{ème} extension] vaut : le cas échéant, immédiatement prendre la tuile « Culture » ou adapter le marquage.
- Une tuile « Culture » ne peut être marquée que jusqu'à la valeur maximum indiquée. On ne peut pas recevoir plus de points de victoire qu'indiqué sur la tuile.
- Tous les édifices avec le prix « 12 » ou « 13 » valent comme édifices avec le même prix.

Jeu à deux: • Dirk ne reçoit pas de tuiles « Culture ».

* [voir au verso de la feuille de règle du jeu « Nouvelles cartes de décompte »]

