

Alhambra THE RED PALACE

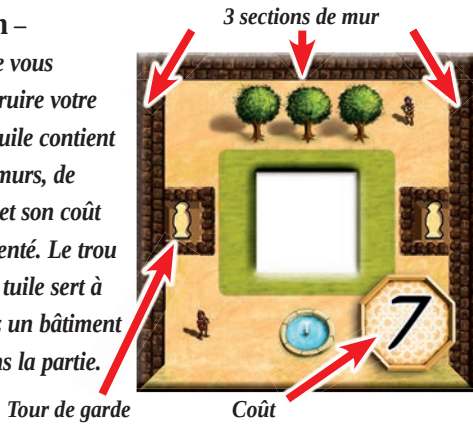
Participez à la compétition autour de la construction du Red Palace!

Le 20ème anniversaire du jeu aux nombreuses récompenses "Alhambra" a mené à la création de ce jeu indépendant. Il enrichit votre expérience de jeu en ajoutant de nombreux choix tactiques et de la rejouabilité et, avec ses magnifiques bâtiments en bois, il vous permet une expérience en 3D encore plus belle que tout ce que vous aviez connu auparavant. De plus, vous pouvez utiliser les gardes qui se trouvent sur les murs de votre Alhambra afin d'effectuer de puissantes actions spéciales ou de gagner des points à la fin de la partie.

MATÉRIEL

• 54 tuiles Terrain –

Ce sont les tuiles que vous utilisez afin de construire votre Alhambra. Chaque tuile contient de 0 à 3 sections de murs, de 0 à 2 tours de garde et son coût est également représenté. Le trou au milieu de chaque tuile sert à ce que vous y placiez un bâtiment en bois plus tard dans la partie.



• 58 Bâtiments en bois – 9 pour chacun des 6 types de bâtiments.

Note: Laissez les 2 bâtiments supplémentaires des types Jardin (vert) et Tour (violet) dans la boîte de jeu (voir page 9).

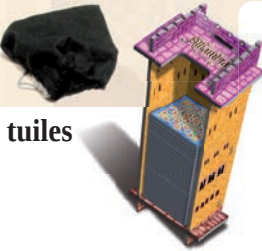


• 54 jetons Bâtiment –

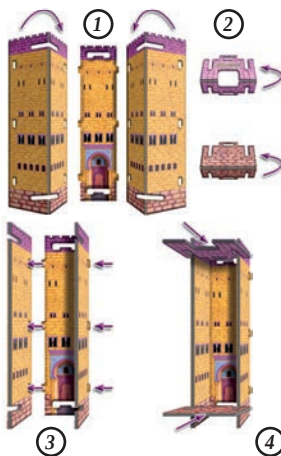
9 pour chacun des 6 types de bâtiments



• 1 sac en tissu



• 1 Tour à tuiles



• 6 tuiles de stockage –

1 pour chaque couleur de joueur



• 6 tuiles de départ – 1 pour chaque couleur de joueur et 6 Fontaines en bois



• 6 marqueurs de score – 1 pour chaque couleur de joueur



• 6 jetons 70/140 points – 1 pour chaque couleur de joueur



• 108 cartes Argent – réparties entre quatre devises avec des valeurs allant de 1 à 9



Dinar



Dirham



Ducat



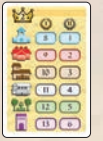
Florin

• 2 cartes Décompte

Les points octroyés par ces deux cartes ne sont pris en compte qu'avec le module "Décompte classique" (voir page 9), pas lors des parties du jeu de base.



1ère carte Décompte



2ème carte Décompte

• 1 plateau de score et 18 tuiles Score

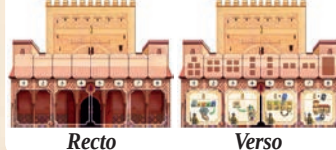


• 1 plateau de jeu

avec une piste de score, un chantier et des emplacements pour les cartes Argent.



• 1 plateau Garde



Recto

Verso

• 1 plateau Aperçu



• 32 pions Garde



• 11 tuiles Placement des gardes



Recto: Différents nombres de cases sur lesquelles vous pouvez placer les gardes

Verso: Vous pouvez placer autant de gardes que vous le souhaitez à cet endroit.

• 9 tuiles Capacité des gardes



• 6 tuiles Place – ce sont des tuiles Terrain sans sections de mur (elles ne sont pas constructibles c'est pourquoi il n'y a pas de trou au milieu)



• 6 sections de mur – que vous pourrez ajouter à votre mur d'enceinte



• 6 tuiles Demi-bâtiment



MISE EN PLACE

- 1) Placez la **Tour à tuiles** à portée de main de tous les joueurs. Mélangez les **54 tuiles Terrain** et placez-les ensuite faces cachées dans la tour.
- 2) Placez le **plateau de jeu** au centre de la zone de jeu – il représente le chantier et les cases pour les cartes Argent. Placez le **plateau Aperçu** au-dessus du plateau de jeu.
- 3) Prenez **4 tuiles Terrain** dans la tour et placez-les, une par une et dans l'ordre, sur les cases numérotées de 1 à 4 du **chantier** faces visibles. Piochez ensuite **3 tuiles** supplémentaires et placez-les faces visibles sur le **plateau Aperçu**, sur les cases numérotées de 1 à 3.
- 4) Mettez les **jetons Bâtiment** dans le **sac en tissu**. Piochez ensuite des jetons du sac un par un et placez-les sur les 4 tuiles Terrain du chantier et sur les 3 tuiles Terrain du plateau Aperçu. Gardez le sac avec les jetons Bâtiment restants près du plateau de jeu.
- 5) Placez le **plateau Garde** à côté du plateau Aperçu et posez les **gardes** en haut de ce plateau. Lors de vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser le verso du plateau Garde sur lequel les tuiles Placement des gardes et les tuiles Capacité des gardes sont déjà représentées ce qui facilite le début de partie. Si vous choisissez cette option, placez les **tuiles Capacité des gardes** au-dessus de leur dessin correspondant sur le plateau.

Lors de vos parties suivantes, procédez ainsi:

- a) Mélangez les **tuiles Placement des gardes** (que nous appellerons désormais simplement les tuiles Placement) et placez-les faces visibles et de gauche à droite sur les cases prévues à cet effet du plateau Garde. Placez la tuile qui se trouve tout à droite verso visible. Remplacez les 3 tuiles restantes dans la boîte de jeu.
- b) Mélangez les **tuiles Capacité des gardes** (que nous appellerons désormais simplement les tuiles Capacité) et placez-en ensuite aléatoirement 4 faces visibles sur le plateau Garde. Remplacez les tuiles restantes dans la boîte de jeu.
- 6) Placez les **sections de mur**, les **tuiles Place**, les **tuiles Demi-bâtiment** et les **bâtiments en bois** près du plateau de jeu.
- 7) Placez le **plateau Score** près du plateau de jeu. Piochez aléatoirement **3 tuiles Score** et placez-en une dans chacun des trois emplacements du plateau de gauche à droite. Remplacez les tuiles Score restantes dans la boîte de jeu.
- 8) **Matériel des joueurs:**
Choisissez une couleur et prenez chacun les éléments suivants de cette couleur:
 - **1 tuile de départ** avec **une fontaine en bois** et **1 tuile de stockage** et placez-les devant vous.
 - **1 marqueur de score** que vous placez sur la **case 5** de la piste de score.
 - **1 jeton 70/140 points** que vous placez près de la piste de score. Lorsque vous avez fait un tour entier de la piste de score pendant la partie, prenez le jeton de votre couleur et placez-le sur votre tuile de stockage, côté 70 visible. Si vous faites un second tour, retournez votre jeton de façon à ce qu'il soit côté 140 visible.

9) Cartes Argent:

- a) Retirez les **deux cartes Décompte** de la pile de **cartes Argent** et mettez-les de côté pour le moment. Puis, mélangez bien la pile de cartes Argent.
- b) Déterminez ensuite un premier joueur qui forme autant de **piles de cartes Argent** qu'il y a de joueurs. Pour chaque pile, il prend des cartes une par une et les révèle jusqu'à ce que la **valeur totale atteigne ou dépasse 20** (toutes devises confondues). Une fois que toutes les piles ont été créées, le joueur situé à droite du premier joueur (le dernier joueur dans l'ordre de jeu) choisit une de ces piles et la prend comme **argent de départ**. C'est ensuite au tour du joueur à sa droite et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule pile qui revient au premier joueur.
- c) Placez ensuite **4 cartes Argent faces visibles** sur les cases prévues à cet effet du plateau de jeu.
- d) Divisez les cartes Argent restantes en cinq piles faces cachées de taille à peu près équivalente. Placez la **première carte Décompte** dans la 2ème pile et la **deuxième carte Décompte** dans la 4ème pile. Regroupez ensuite les cinq piles afin de n'en former qu'une seule: Placez la 5ème pile en bas, puis la 4ème par dessus, puis la 3ème, la 2ème et enfin la 1ère sur le dessus. Il s'agit de la pioche que vous placez sur le plateau de jeu, à gauche des 4 cartes déjà disponibles.



BUT DU JEU

Grâce aux différents bâtiments, vous construisez votre palais sur la table devant vous, que nous appellerons désormais votre “Alhambra”. Si au bon moment - c’est à dire lorsqu’un décompte a lieu- vous possédez le **plus de bâtiments** des différents types dans votre Alhambra, vous gagnez un certain nombre de points de victoire en fonction du type du bâtiment concerné et du numéro du décompte. Le nombre de points accordés pour chaque type de bâtiment est indiqué sur la tuile Score sur le plateau Score. Il vous sera donc utile de garder un œil sur ce plateau et surtout de planifier vos actions à l’avance.

Vous remportez aussi des points pour le **plus grand mur extérieur continu** de votre Alhambra.

A la fin de la partie, vous gagnez également des points pour vos **gardes** qui se trouvent sur ce plus grand mur extérieur.

Le joueur qui possède le **plus de points** à la fin de la partie est déclaré vainqueur!



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouez chacun votre tour, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de votre tour, vous devez toujours effectuer l'une des trois actions suivantes :

Prendre de l'argent

Prendre de l'argent

Vous pouvez prendre **une carte Argent** parmi celles disponibles sur le plateau de jeu ou bien **plusieurs cartes Argent** si la somme totale de ces cartes **ne dépasse pas 5** (le type de devise n'est pas pris en compte).

Ne réapprovisionnez les cartes Argent qu'à la fin de votre tour.

Réaménager votre Alhambra



Exemple : Vous pouvez soit prendre les deux cartes de gauche soit une seule des deux cartes de droite.

Acheter un bâtiment

Nous appellerons désormais la combinaison d'un jeton Bâtiment/ bâtiment en bois avec une tuile Terrain un "bâtiment".

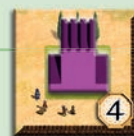
Vous pouvez acheter **un des quatre bâtiments** présents sur le chantier sur le plateau de jeu. Pour ce faire, vous devez payer **au minimum la somme indiquée sur la tuile** que vous souhaitez acheter en utilisant la **devise** correspondant à la case sur laquelle cette dernière se trouve.

Mais attention – si vous payez plus que le coût indiqué, vous ne récupérez pas la monnaie ! Placez ensuite les cartes Argent que vous avez utilisées pour acheter la tuile sur la défausse qui se trouve à droite du plateau de jeu et qui est composée de toutes les cartes défaussées.

Placez ensuite le bâtiment près de votre Alhambra pour le moment, vous ne l'ajouterez à votre Alhambra qu'à la fin de votre tour.

Note : Vous ne placez les gardes sur vos bâtiments qui possèdent une tour de garde qu'à la fin de votre tour.

"Bâtiment" composé d'une tuile Terrain et d'un jeton Bâtiment



"Bâtiment" composé d'une tuile Terrain et d'un bâtiment en bois



Exemple: **Max** a de toute urgence besoin d'un jardin pour son Alhambra. La tuile Jardin disponible a un coût de 10 dinars (devise bleue). Il possède deux cartes Argent de cette devise dans sa main et décide donc d'acheter ce jardin. Cependant, comme il ne paye pas le coût exact de 10 dinars comme requis (mais 11), il n'obtient pas d'action supplémentaire et son tour se termine. Il ne récupère pas la monnaie.

Important : Si vous réussissez à payer le coût exact de la tuile dans la bonne devise, vous gagnez immédiatement 1 action supplémentaire et vous pouvez de nouveau choisir d'effectuer une des trois actions possibles. De cette façon vous pouvez effectuer plusieurs actions au cours d'un même tour. Si vous achetez plusieurs bâtiments au cours d'un même tour, vous les ajoutez tous à votre Alhambra en même temps une fois vos actions terminées.

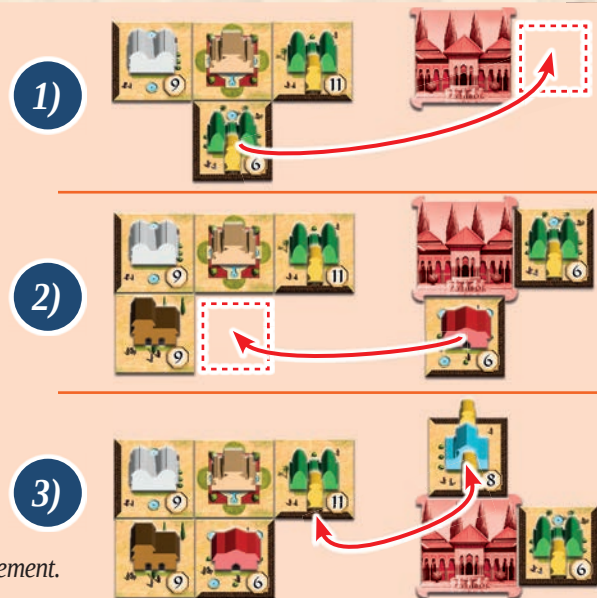
Réaménager votre Alhambra

Vous avez le choix entre trois options différentes lorsque vous réaménagez votre Alhambra:

- 1) **Enlever** un des bâtiments de votre Alhambra et le placer dans votre **réserve** (à côté de votre tuile de stockage).
- 2) Prendre un bâtiment **de votre réserve** et l'ajouter à votre Alhambra (voir les règles de placement en page 7).
- 3) **Échanger** un bâtiment de votre réserve avec un des bâtiments de votre Alhambra. Dans ce cas, le nouveau bâtiment doit être placé exactement au même endroit que celui que vous avez retiré.

Une fois réaménagée, votre Alhambra doit toujours respecter les règles de placement (page 7). Vous ne pouvez jamais déplacer ou échanger votre tuile de départ.

Note : Vos gardes restent sur vos bâtiments pendant toutes les actions de réaménagement.



Capacités des gardes

Tant que votre tour est en cours, vous pouvez **utiliser une plusieurs capacités des gardes**. Dès que vous ajoutez des bâtiments à votre Alhambra à la fin de votre tour, vous **ne pouvez plus utiliser ces capacités**. Vous ne pouvez vous servir de chaque capacité **qu'une seule fois par tour**.

Pour utiliser la capacité d'un garde, vous devez tout d'abord **payer le coût** indiqué en haut de la tuile Capacité. Puis vous placez le nombre de **gardes requis que vous prenez de votre Alhambra et/ou de votre réserve** sur la (les) première(s) case(s) vide(s) d'une tuile Placement: Ces dernières sont toujours remplies de gauche à droite. Les carrés sur les différentes tuiles Placement vous indiquent combien de gardes vous pouvez y poser. Une fois que toutes les cases de la tuile la plus à gauche sont remplies, vous placez les gardes sur la tuile suivante et ainsi de suite. Si vous devez défausser des cartes Argent pour utiliser la tuile Capacité, placez ces dernières sur la défausse.

Dans le cas **-et uniquement dans ce cas-** où vous **ne possédez pas suffisamment de gardes**, vous pouvez dépenser des points de victoire (que nous appellerons désormais "points") au lieu de défausser un garde. (Si la tuile vous demande une carte Argent en plus, vous devez toujours la défausser!). Si vous n'avez plus assez de points, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité.

Coûts de remplacement pour un garde:

Avant le premier décompte	Entre le 1er et le 2ème décompte	Entre le 2ème et le 3ème décompte
1 point	2 points	3 points

Dans les deux cas, utilisez ensuite la capacité de la tuile puis retournez ensuite cette **dernière sur son verso**.

Les différentes capacités des gardes:



Après que vous ayez acheté un bâtiment, vous pouvez **échanger le jeton Bâtiment** qui se trouve sur la tuile contre un autre présent sur le chantier (n'échangez pas les tuiles Terrain, juste les jetons Bâtiment). Cette action vous coûte **un garde plus une carte Argent** de la devise représentée sur la case où vous échangez le jeton Bâtiment.



Pour **1 garde et 1 carte Argent** de votre choix (en plus du prix du bâtiment), vous pouvez acheter un **bâtiment du plateau Aperçu**. Vous devez cependant payer son **coût exact** dans une seule des devises de votre choix.



Pour **1 garde**, vous pouvez prendre **une section de mur** de la réserve et la placer sur un des bâtiments que vous avez achetés lors de votre tour à la fin de ce dernier (même sur une tuile Place). Une fois que toutes les sections de mur sont épuisées, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité.



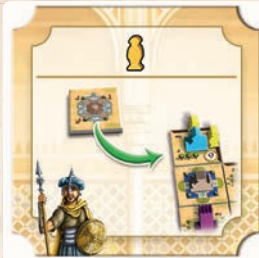
Pour **un garde**, vous pouvez considérer un de vos **paiements** qui dépasse le montant **exact** d'un bâtiment comme un paiement exact. Ce qui vous permet d'effectuer une **nouvelle action** même si vous n'avez pas payé la somme exacte.



Pour **1 garde**, prenez **une carte Argent** parmi celles disponibles de la valeur de votre choix.



Pour **un garde**, vous pouvez **remplacer** un des **jetons Bâtiment** placés sur le chantier par un **jeton Bâtiment aléatoire** que vous piochez dans le sac en tissu lorsque vous achetez un bâtiment. Remplacez le jeton Bâtiment initial dans le sac.



Pour **1 garde**, prenez **une tuile Place** de la réserve (une tuile Terrain sur laquelle vous ne pouvez pas construire de bâtiment et qui ne comporte pas de section de mur). Une fois que toutes les tuiles Place sont épuisées, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité.



Pour **un garde**, vous pouvez **déplacer** un de vos **gardes** sur n'importe laquelle de vos sections de mur (cette section de mur n'a pas besoin de comporter une tour de garde).



Pour **2 gardes**, vous pouvez prendre **une tuile Demi-bâtiment** de la réserve. Cette tuile compte comme la moitié d'un bâtiment du type représenté lors de tous les décomptes, ce qui peut vous permettre de remporter une égalité. Une fois que toutes les tuiles Demi-bâtiment sont épuisées, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité.



Exemple
(1er décompte):

Laura et Tim possèdent tous les deux 2 jardins dans leurs Alhambra. Comme **Laura** possède la tuile Demi-bâtiment jardin, elle gagne les points.



Fin de tour

Une fois que vous avez effectué votre (vos) action(s), votre tour est terminé et vous devez ajouter les bâtiments que vous venez d'acheter à votre Alhambra.

Ajouter des bâtiments à votre Alhambra

Pour chaque bâtiment que vous avez acheté lors de votre tour, vous devez maintenant décider si vous souhaitez l'ajouter à votre **Alhambra** où le placer dans votre **réserve**.

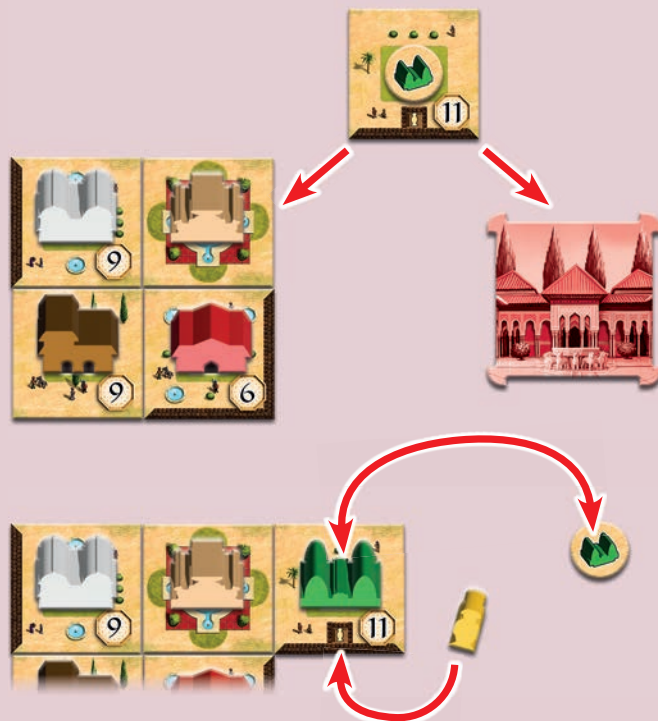
Si vous décidez de l'ajouter à votre Alhambra, vous devez respecter les **règles de placement** (voir page 7).

Vous pouvez placer autant de bâtiments que vous le souhaitez dans votre réserve.

Lorsque vous possédez plusieurs bâtiments, vous pouvez les ajouter à votre Alhambra ou les placer dans votre réserve dans **l'ordre de votre choix**.

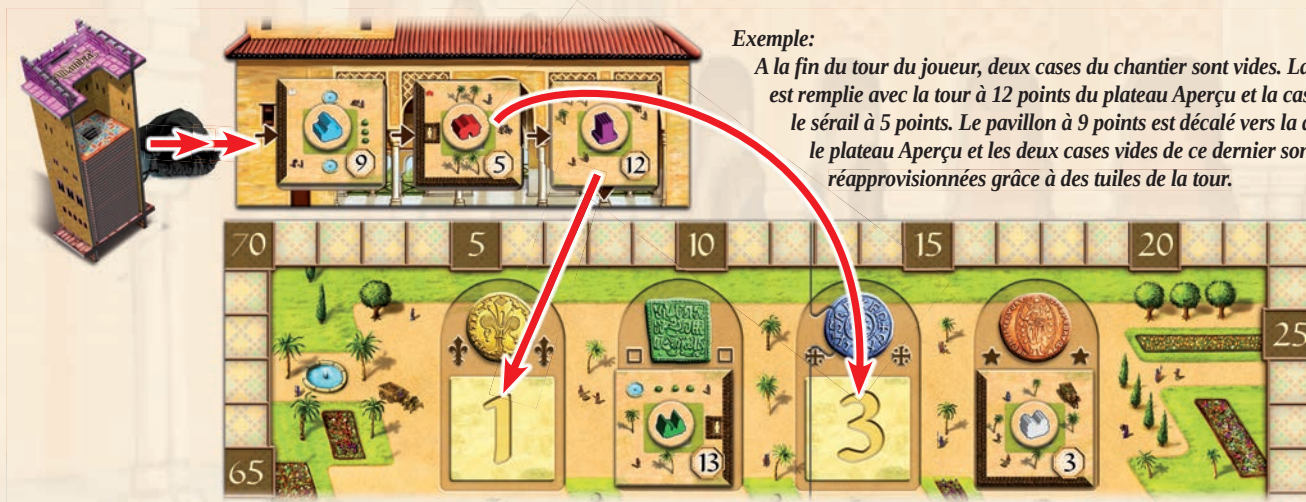
S'il y a des **tours de garde** sur vos nouveaux bâtiments, placez un garde de la réserve sur chacune d'entre elle.

Pour finir, échangez le **jeton Bâtiment** avec le bâtiment en bois correspondant de la réserve. **Remplacez** ensuite le jeton dans la **boîte de jeu**.



Une fois que vous avez ajouté votre (vos) nouveau(x) bâtiment(s) à votre Alhambra ou à votre réserve, votre tour prend fin.

- Retournez de nouveau les tuiles Capacité de façon à ce que leurs rectos soient visibles.
- **Réapprovisionnez** le **chantier** ainsi que le **plateau Aperçu** en respectant les étapes suivantes:
Commencez par réapprovisionner le chantier avec les bâtiments qui se trouvent sur le plateau Aperçu. Sur ce dernier, les bâtiments sont toujours déplacés en suivant le sens des flèches. Déplacez en premier le bâtiment qui se trouve sur la **3ème case** (celle avec la flèche pointant vers le bas) du plateau Aperçu vers le chantier. Vous le placez **sur la case vide avec le plus petit nombre** du chantier. Décalez ensuite les bâtiments restants sur le plateau Aperçu vers la droite et remplissez la case suivante du chantier et ainsi de suite. Continuez en réapprovisionnant dans l'ordre les cases vides restantes du chantier (en commençant par celle avec le plus petit numéro) ainsi que les cases du plateau Aperçu en prenant des tuiles de la tour.



Exemple:

A la fin du tour du joueur, deux cases du chantier sont vides. La case "1" est remplie avec la tour à 12 points du plateau Aperçu et la case "3" avec le sérail à 5 points. Le pavillon à 9 points est décalé vers la droite sur le plateau Aperçu et les deux cases vides de ce dernier sont réapprovisionnées grâce à des tuiles de la tour.

- Réapprovisionnez les cartes Argent pour qu'il y en ait de nouveau quatre de disponibles.
Si une carte Décompte est révélée, placez-la devant le prochain joueur dans l'ordre de jeu. Continuez à réapprovisionner les cartes Argent et ensuite un décompte des points à lieu (voir page 7).
Si la pioche est vide, mélangez la défausse afin d'en créer une nouvelle.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règles de placement

- Tous les bâtiments doivent avoir la **même orientation** (que vous pouvez identifier grâce au coût représenté dans le coin inférieur droit).

- Les bords de deux bâtiments qui se **touchent** doivent être du **même type**, c'est-à-dire qu'ils doivent tous les deux comporter ou ne pas comporter de section de mur d'enceinte. Les tours de garde ne sont pas prises en compte.

- Règle du piéton:** Chaque tuile Bâtiment doit être accessible « à pieds » depuis la tuile de départ, sans avoir à traverser un mur et sans devoir sortir des tuiles.

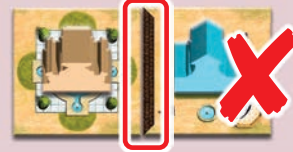
- Chaque nouveau bâtiment doit avoir au moins un de ses bords adjacent à un autre bâtiment de votre Alhambra (il ne peut pas juste toucher un autre bâtiment en diagonale).

- Les **“trous”** ne sont pas autorisés (espace vide dont les quatre côtés sont entourés par des tuiles).

Ces placements sont interdits:



Mauvaise orientation



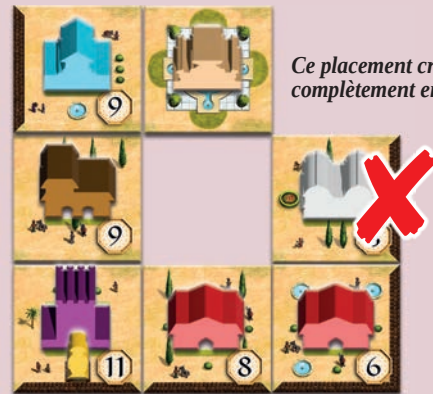
Un bord comportant une section de mur est à côté d'un bord qui n'en comporte pas.



La “règle du piéton” n’est pas respectée: En partant de la tuile de départ, vous ne pouvez pas atteindre la tour sans traverser un mur.



Les bords de ces bâtiments ne se touchent pas.



Ce placement crée un “trou” complètement entouré.

DÉCOMPTES

Il y a **3 décomptes** pendant la partie. Les deux premiers ont lieu lorsque vous piochez les cartes Décompte correspondantes dans la pile de cartes.

Note: Dans le jeu de base, les cartes Décompte ne sont utilisées que pour déclencher les premiers et deuxièmes décomptes. Les points que vous pouvez gagner lors de ces décomptes sont indiqués sur le plateau Score.

Après les premiers et deuxièmes décomptes, retirez la carte Décompte correspondante du jeu.

Le troisième et dernier décompte a lieu à la fin de la partie.

Lors de chaque décompte, vous gagnez des points à la fois pour vos **majorités de bâtiments** et pour le **plus grand mur extérieur continu** de votre Alhambra.

À la fin de la partie, vous gagnez également des points pour vos **gardes** qui se trouvent **sur ce plus grand mur extérieur**.

Utilisez vos marqueurs de score pour indiquer vos points sur la piste de score. Avancez votre marqueur d'autant de cases que le nombre de points que vous gagnez.



Points pour le mur d'enceinte extérieur

Lors de chaque décompte, vous gagnez tout d'abord des points pour votre **plus grand mur extérieur continu**.

Chaque section qui compose ce plus grand mur extérieur continu vous rapporte **1 point**.

Les sections de mur situées à l'**intérieur** de votre Alhambra **ne** vous rapportent pas de points.

Ce mur extérieur est plus court que l'autre et il ne vous rapporte donc pas de points.



Points pour les majorités de bâtiments

Important: Les bâtiments situés dans votre réserve ne sont pas pris en compte lors des différents décomptes.

S'il y a une égalité pour un des types de bâtiments, c'est à dire que vous êtes plusieurs à posséder le même nombre de bâtiments de ce type, additionnez les points des différentes places et divisez ensuite le total par le nombre de joueurs à égalité. Le résultat est toujours arrondi à l'inférieur.

1er décompte

Lors du premier décompte, seul le joueur qui possède le **plus de bâtiments** pour chaque type dans son Alhambra gagne des points de victoire.

Le nombre de points de victoire attribués pour chaque type de bâtiment est indiqué sur la première tuile Score sur le plateau Score (celle de gauche).

2ème décompte

Lors du deuxième décompte, les **premiers** et **deuxièmes** joueurs qui possèdent le plus de bâtiments de chaque type gagnent des points.

Le nombre de points de victoire attribués pour chaque type de bâtiment est indiqué sur la deuxième tuile Score sur le plateau Score (celle du milieu).

3ème décompte (fin de partie)

Lors du dernier décompte, les **premiers, deuxièmes et troisièmes** joueurs qui possèdent le plus de bâtiments de chaque type gagnent des points.

Le nombre de points de victoire attribués pour chaque type de bâtiment est indiqué sur la troisième tuile Score sur le plateau Score (celle de droite).

Ensuite, chacun de vos **gardes** placés sur votre **plus grand mur extérieur continu** vous rapporte des points. Le nombre de points par garde est indiqué sur le plateau Garde de cette façon: Le nombre situé sous la tuile Placement la plus à droite sur laquelle il y a des gardes vous indique le nombre de points que chacun de vos gardes vous rapporte.

Exemple 1er décompte:

Laura est la joueuse qui possède le plus de chambres et elle gagne donc 3 points.

Exemple 2ème décompte:

Max et Nina possèdent chacun 4 tours. Ils partagent donc les points des deux premières places.

$13+6 = 19$ points.

Ils gagnent donc chacun 9 points (arrondi à l'inférieur).

Exemple 3ème décompte:

Tim est le joueur qui possède le plus de jardins et il gagne donc 17 points.

Laura est à la deuxième place et elle remporte donc 9 points.

Max gagne 2 points car il est le troisième joueur à posséder le plus de jardins.

Exemple de décompte pour les gardes:

A la fin de la partie, le dernier garde (de gauche à droite) se trouve sur la tuile Placement avec 4 points en dessous. De ce fait, les 3 gardes situés sur le plus grand mur extérieur continu du joueur (comme représenté sur l'image en haut de cette page) lui rapportent 12 points. Le garde situé sur son petit mur extérieur ne lui rapporte rien.



FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'à la fin du tour d'un joueur, il ne reste pas assez de bâtiments pour réapprovisionner toutes les cases du chantier.

Les bâtiments restants sur le chantier (de 1 à 3) sont distribués gratuitement au joueur qui possède le plus d'argent dans les différentes devises correspondant à ces bâtiments (sans tenir compte de leur coût). Vous pouvez ajouter ces bâtiments à votre Alhambra en respectant les règles de placement habituelles. Vous placez également des gardes sur ces bâtiments si nécessaire.

Note: En cas d'égalité pour le plus d'argent dans une des devises, laissez le bâtiment sur le chantier sans le distribuer.

Le troisième décompte a ensuite lieu (voir page 8).

Le joueur qui a le plus de points de victoire à l'issue de ce décompte est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

RÈGLES SPÉCIALES POUR LES PARTIES À 2 JOUEURS

Les règles habituelles sont appliquées, à l'exception des changements suivants :

Il y a exactement 3 exemplaires de chaque carte Argent dans la pioche. Retirez-en un de chaque du jeu de façon à ne jouer qu'avec 72 cartes Argent (au lieu de 108).

Vous pouvez utiliser le recto ou le verso du plateau Garde selon votre convenance.

Un **troisième joueur fictif** est utilisé –que nous appellerons Dirk. Dirk **ne construit pas son Alhambra** mais il récupère tout de même des bâtiments et des gardes. Il n'effectue pas d'actions et n'a pas de tour de jeu.

Au début de la partie, **prenez 6 tuiles Terrain** dans la tour et **6 jetons Bâtiment** dans le sac. Remplacez les jetons Bâtiment par les bâtiments en bois correspondants de la réserve et mettez-les de côté pour Dirk, de façon à ce qu'ils soient bien visibles par les deux joueurs. Placez la moitié des **gardes** représentés sur ces bâtiments (arrondi au supérieur) sur les cases vides les plus à gauche des **tuiles Placement**.

Lors des **décomptes**, Dirk reçoit des points ses **majorités de bâtiments** mais pas pour son mur d'enceinte.

Immédiatement **après le premier décompte**, Dirk reçoit de **nouveau 6 bâtiments**. Une fois encore, placez la moitié des **gardes** représentés sur ces bâtiments (arrondi au supérieur) sur les cases vides les plus à gauche des **tuiles Placement**.

Après le deuxième décompte, Dirk reçoit encore une fois des **bâtiments**. Il n'en récupère cependant pas forcément 6 mais le tiers des tuiles Terrain restantes dans la Tour (arrondi à l'inférieur) ainsi que le même nombre de jetons Bâtiment. En ce qui concerne les **gardes**, effectuez les mêmes actions qu'auparavant (placez la moitié de ceux représentés, arrondi au supérieur, sur les **tuiles Placement**).

Dirk ne reçoit pas de bâtiments après le troisième et dernier décompte.

Une seule règle est modifiée lors des parties à deux joueurs : Lorsque vous placez un bâtiment à la fin de votre tour, vous pouvez comme d'ordinaire l'ajouter à votre Alhambra ou le placer dans votre réserve mais vous pouvez aussi choisir de le **donner gratuitement à Dirk**. Dans ce cas, placez tous les gardes représentés sur le ou les bâtiments sur les tuiles Placement.

VARIANTES ET MODULES D'EXTENSION

Jardins et tours en bois supplémentaires :

Si vous possédez la version classique d'Alhambra, nous avons inclus 2 tours et 2 jardins en bois supplémentaires de façon à ce que vous puissiez également utiliser les bâtiments en bois pour améliorer la qualité de jeu de votre version classique.

Décompte classique :

Dans la version classique, les décomptes ne sont pas faits à l'aide du plateau Score mais grâce aux deux cartes Décompte et au tableau représenté ci-contre: Pour les 1er et 2ème décomptes, utilisez les tableaux représentés sur les cartes Décompte correspondantes. Pour le 3ème décompte, utilisez le tableau représenté ci-contre. Dans ce cas, laissez le plateau Score ainsi que les tuiles Score dans la boîte de jeu.

Les trois modules d'extension "Les Médinas", "Les Bazars" et "Les Campements":

Vous pouvez ajouter chaque module au jeu de base individuellement ou bien les combiner selon votre convenance. Vous pouvez également les utiliser lorsque vous jouez avec la variante "Décompte classique".



		
		
	16	8
	17	9
	18	10
	19	11
	20	12
	21	13

LES MÉDINAS

Personne ne souhaite avoir une « Médina », c'est-à-dire un quartier d'artisans, juste devant sa porte. Cependant, le joueur qui possède le moins de ces quartiers devra faire face à des problèmes économiques et à des points de victoire négatifs.

Matériel

- 9 Médinas en bois
- 9 tuiles Terrain Médina



Changements lors de la Mise en place:

Mélangez les 9 tuiles Terrain Médina avec les autres tuiles Terrain et placez-les toutes dans la tour à tuiles. Ajoutez les médinas en bois aux autres bâtiments en bois de la réserve.

Changements pendant la partie:

Lorsque vous piochez une tuile Médina, placez-la sur le chantier ou sur le plateau Aperçu comme n'importe quelle autre tuile Terrain. Vous ne placez cependant pas de jeton Bâtiment dessus. A la place, posez directement une médina en bois de la réserve sur la tuile.

Lorsque vous achetez une médina (tuile Terrain + bâtiment en bois), toutes les règles de placement habituelles s'appliquent et vous pouvez décider de l'ajouter à votre Alhambra ou de la mettre dans votre réserve pour pouvoir la placer plus tard dans la partie.

Changements lors du décompte:

Les médinas sont toujours évaluées en dernier après les autres bâtiments. Lors du premier décompte, le joueur qui possède le moins de médinas dans son Alhambra perd des points. Lors du deuxième décompte, les deux joueurs qui possèdent le moins de médinas dans leur Alhambra perdent des points et, lors du troisième décompte, les 3 joueurs qui possèdent le moins de médinas dans leur Alhambra perdent des points:

	1 ^{er} décompte	2 ^{ème} décompte	3 ^{ème} décompte
Joueur possédant le moins de médinas.	-3	-6	-9
Deuxième joueur possédant le moins de médinas.	0	-3	-6
Troisième joueur possédant le moins de médinas.	0	0	-3

Egalité

Si vous êtes plusieurs à posséder le même nombre de médinas, le coût de ce bâtiment devient décisif: En effet, le joueur qui détient la médina avec le coût le plus élevé gagne l'égalité, c'est à dire qu'il est le joueur qui perd le moins de points.

	Médinas construites	3 ^{ème} décompte
Joueur A		-3
Joueur B		-6
Joueur C		-9

Exemple : Le joueur C possède le moins de médinas dans son Alhambra et perd donc 9 points lors du troisième décompte. Les joueurs A et B possèdent chacun 3 médinas. La médina la plus chère du joueur B a un coût de 5 et celle du joueur A a un coût de 8, c'est le joueur A qui l'emporte et il ne perd donc que 3 points tandis que le joueur B en perd 6.

Cas particulier : Aucune médina n'est construite

Lors de tous les décomptes : Chaque joueur qui ne possède aucune médina dans son Alhambra perd des points supplémentaires comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

1 ^{er} décompte	2 ^{ème} décompte	3 ^{ème} décompte
1 point négatif	2 points négatifs	3 points négatifs

Cas particuliers: Plusieurs joueurs n'ont pas construit de médina

1^{er} décompte : Tous les joueurs qui ne possèdent pas de médina se partagent les 3 points négatifs (arrondis au supérieur). Ils perdent également 1 point de victoire supplémentaire comme expliqué ci-dessus.

2^{ème} décompte : Additionnez les points négatifs des premières et deuxième places puis répartissez-les entre les joueurs qui ne possèdent pas de médina (arrondis au supérieur). N'oubliez pas les points négatifs comme expliqué ci-dessus.

3^{ème} décompte : Si seulement deux joueurs n'ont pas construit de médina, ils se partagent les points négatifs des premières et deuxième places (arrondis au supérieur). Les points négatifs de la 3^{ème} place sont donnés au troisième joueur possédant le moins de médinas, comme d'ordinaire. Si 3 joueurs ou plus ne possèdent pas de médina, les 18 points négatifs sont partagés entre ces joueurs (arrondi au supérieur). N'oubliez pas les points négatifs comme expliqué ci-dessus.

Exemple:

3 ^{ème} décompte			
Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D
-11	-11	-3	0

LES BAZARS

Si vous les placez bien, les bazars peuvent vous rapporter jusqu'à 24 points pour les bâtiments adjacents de la même couleur, mais uniquement lors du décompte final.

Matériel

• 8 Bazars en bois



• 8 tuiles Terrain Bazar

avec différentes combinaisons:

Chacune de ces tuiles comporte une des quatre devises dans son coin supérieur gauche ainsi que trois types de bâtiments différents en bas.



■ Changements lors de la Mise en place:

Mélangez les 8 tuiles Terrain Bazar avec les autres tuiles Terrain et placez-les toutes dans la tour à tuiles. Ajoutez les bazars en bois aux autres bâtiments en bois de la réserve.

■ Changements pendant la partie

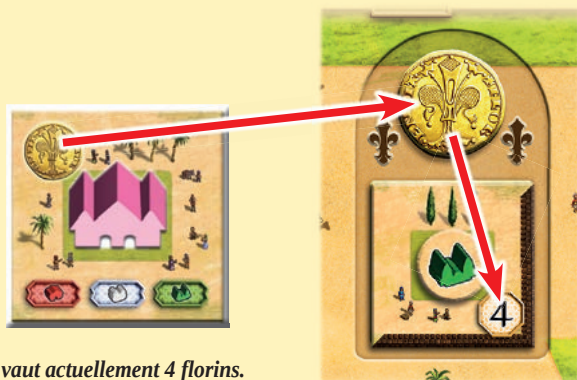
Si vous piochez une tuile Terrain Bazar en réapprovisionnant le chantier ou le plateau Aperçu, placez-la face visible à côté du plateau de jeu. Ne placez pas de jeton Bâtiment dessus. A la place, posez directement un bazar en bois de la réserve sur la tuile.

Continuez ensuite à piocher des tuiles Terrain et des jetons Bâtiment jusqu'à ce que le chantier et le plateau Aperçu aient été réapprovisionnés.

Vous pouvez acheter le bazar comme n'importe quel autre bâtiment. Vous devez le payer dans la **devise requise**, indiquée sur le **coin supérieur gauche** du bazar concerné.

Le **coût** d'un bazar est le **même** que celui du **bâtiment de la devise correspondante** sur le chantier. Vous ne pouvez acheter un bazar qu'en payant son coût **exact**, ce qui vous permet d'effectuer ensuite une **action supplémentaire**.

Lorsque vous achetez un bazar (tuile Terrain + bâtiment en bois), toutes les règles de placement habituelles s'appliquent et vous pouvez décider de l'ajouter à votre Alhambra ou de le mettre dans votre réserve pour pouvoir le placer plus tard dans la partie.



Ce bazar vaut actuellement 4 florins.

■ Changements lors du décompte:

Les bazars ne vous rapportent des points que lors du **décompte final**.

Pour calculer les points qu'un bazar vous octroie, vous devez tout d'abord compter combien vous possédez de bâtiments adjacents à ce Bazar d'une des couleurs correspondantes (au maximum 8 bâtiments). Les bâtiments situés en **diagonale** du bazar sont également considérés comme étant **adjacent** à ce dernier.

Un bâtiment est considéré comme étant de la **couleur correspondante** à un bazar lorsqu'il est d'une des **trois couleurs représentées en bas** de ce dernier. Multipliez ensuite le résultat obtenu par le nombre de couleurs représentées sur le bazar qui sont présentes parmi ces bâtiments.

Le total ainsi obtenu correspond aux points que vous gagnez.



Exemple:

Ce bazar est entouré par 2 cases vides et 6 bâtiments, dont 4 d'une des couleurs correspondantes.

Les 3 couleurs du bazar sont présentes parmi les bâtiments adjacents ce qui fait un total de 4 bâtiments $\times$ 3 couleurs = 12 points.

Dans cet exemple, si la tour n'était pas là, le résultat serait bien inférieur: 3 bâtiments $\times$ 2 couleurs = 6 points.

■ Notes:

- S'il est bien placé, un bâtiment peut être pris en compte pour plusieurs bazars.
- Les points octroyés par les bazars ne prennent pas en compte les sections de mur.
- Il peut y avoir plusieurs bazars à disposition à côté du chantier.
- Si le bâtiment de la devise correspondant à un bazar n'est plus disponible sur le chantier (car il vient juste d'être acheté), vous ne pouvez pas acheter le bazar correspondant pour le moment.
- Vous ne récupérez pas les bazars restants gratuitement à la fin de la partie, ils ne sont pas distribués.



LES CAMPEMENTS

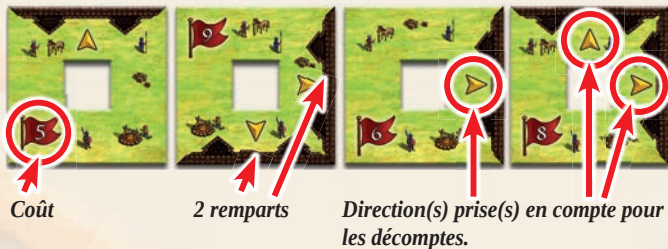
Si vous le placez correctement, un campement peut vous rapporter un point de victoire supplémentaire pour chaque bâtiment adjacent en une ligne droite lors de chaque décompte. Les règles de placement des campements sont légèrement différentes de celles des autres bâtiments, car ils sont en principe placés en dehors du mur d'enceinte de votre Alhambra.

Matériel

8 Campements en bois



- 8 tuiles Terrain Campement - qui comportent chacune un ou deux renforts pour le mur d'enceinte de votre Alhambra, que nous appellerons remparts.



Changements lors de la Mise en place:

Mélangez les 8 tuiles Terrain Campement avec les autres tuiles Terrain et placez-les toutes dans la tour à tuiles. Ajoutez les campements en bois aux autres bâtiments en bois de la réserve.

Changements pendant la partie

Les campements sont mis en jeu exactement de la même manière que les tuiles Terrain classiques :

Vous les placez sur le chantier ou le plateau Aperçu et vous pouvez les acheter en payant le coût indiqué dessus, en respectant les règles du jeu de base. Cependant, vous ne placez pas de jeton Bâtiment dessus. A la place, posez directement un bazar en bois de la réserve sur la tuile.

Ajouter/placer un campement

Comme lorsque vous achetez un autre bâtiment, vous devez soit ajouter le campement à votre Alhambra, soit le placer dans votre réserve à la fin de votre tour. Appliquez les règles de placement habituelles en tenant compte des changements suivants:

- Les campements doivent avoir la **même orientation** que les autres bâtiments de votre Alhambra, que vous pouvez déterminer grâce au chiffre sur le drapeau.
- Vous ne pouvez poser un campement que de façon à ce qu'un de ses **remparts** soit **adjacent** à une **section de votre mur** d'enceinte.
- Deux campements ne peuvent se toucher que par un côté qui **ne comporte pas de remparts**.
- La "règle du piéton" **ne** s'applique pas aux campements.

Non autorisé:

Rempart contre rempart.



Non autorisé:

Rempart qui touche un côté vert.

Autorisé:

Côté vert qui touche un autre côté vert ou rempart qui touche une section de mur.

Non autorisé:

Côté vert qui touche le bord d'un bâtiment sans section de mur.



Non autorisé:

Rempart qui touche le bord d'un bâtiment sans section de mur.

Changements lors du décompte:

Les campements sont évalués lors de **chaque décompte**.

Vous ne gagnez pas de points pour les campements eux-mêmes, mais vous gagnez des points pour les autres **bâtiments situés dans la direction indiquée par la (les) flèche(s)**.

Comptez le nombre de bâtiments qui sont placés **en une ligne droite interrompue** dans la direction de la (des) flèche(s) représentée(s) sur le campement.

Note: Les sections intérieures de votre mur d'enceinte n'interrompent pas la ligne.

Chacun de ces bâtiments vous rapporte **1 point**.

Note: Votre tuile de départ et les tuiles Place sont considérées comme des bâtiments dans ce cas de figure uniquement.

Si votre campement comporte deux flèches, vous gagnez des points pour les deux directions.



Exemple:

Le campement de gauche rapporte 4 points de victoire et celui à l'opposé rapporte évidemment le même nombre de points.

Le campement du bas ajoute 2 points supplémentaires. Au total, les campements de cet exemple rapportent 10 points.

Note

Lors des décomptes, vos sections de mur adjacentes à un rempart sont prises en compte exactement comme vos sections de mur qui ne sont pas adjacentes à un rempart.