Alhambra

Limited Designers' Edition

Modules d'extension Designer Edition:

Dirk Henn: Le nouveau Chantier (Page 2)

Dirk Henn: Les Grands Projets (Page 2-3)

Emanuele Ornella: Les Serviteurs du palais (Page 3)

Emanuele Ornella: Le Verger (Page 4)

Klaus-Jürgen Wrede: Les Artisans (Page 4-5)

Klaus-Jürgen Wrede: Les Bains (Page 5-6)

Klaus-Jürgen Wrede: La Fontaine (Page 6)

Marco Ruskowski & Marcel Süßelbeck: Nouvelles couleurs (Page 7)

Marco Ruskowski & Marcel Süßelbeck: L'Architecte (Page 8)

Michael Schacht: Le Zoo de l'Alhambra (Page 8-9)

Michael Rieneck: Une Multitude de portes (Page 9-10)

Mike Elliott: Les Bâtiments de pouvoir (Page 10-11)

Rüdiger Dorn: Les Extensions (Page 11)

Stefan Feld: Les Bricoleurs (Page 12-13)

Modules d'extension des fans:

Louis-David Péloquin: Les Marchés personnels (Page 13)

Frank Sander: Les Trésors (Page 14)

Stefan Schiltz: Les Missions du Calife (Page 14-15)

Dirk Henn: Le nouveau Chantier

De nouveaux bâtiments sont désormais disponibles pour approvisionner le nouveau Chantier.

Matériel

- **8 tuiles Chantier**

- **12 tuiles Bâtiment en construction** *(2 tuiles pour chaque type de bâtiment, avec chacune un symbole construction)*

Verso

- **4 jetons Numéro**

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les 8 tuiles Chantier avec les autres tuiles Bâtiment.

Formez une ligne avec les jetons Numéro, rangés dans l'ordre croissant, à côté du Chantier. Placez aléatoirement 3 tuiles Bâtiment en construction en dessous de chaque jeton Numéro, de façon à former des colonnes.

Changements pendant la partie

Lorsqu'une tuile Chantier est disponible sur le Chantier, vous pouvez l'acheter en payant le prix qui est indiqué dessus dans la devise correspondante, comme pour n'importe quelle autre tuile Bâtiment. Prenez ensuite immédiatement **une des tuiles Bâtiment en construction placées sous le numéro correspondant à la valeur de la tuile Chantier que vous venez d'acheter** et placez-la sur cette dernière. Vous pouvez ensuite placer votre tuile Chantier/ Bâtiment en construction dans votre Alhambra ou sur votre plateau de stockage.

Exemple: Le joueur peut acheter cette tuile Chantier pour un coût de 12 dans la devise bleue. Il peut ensuite prendre une tuile Pavillon, une tuile Arcades ou une tuile Chambres parmi les tuiles Bâtiment en construction disponibles dans la colonne correspondante et la placer sur sa tuile Chantier.

Changements lors des décomptes:

Les bâtiments en construction comptent comme tous les autres bâtiments du même type lors des décomptes.

Règles pour 2 joueurs

Si Dirk achète une tuile Chantier, il prend la première tuile Bâtiment en construction de la colonne correspondante.

Dirk Henn: Les Grands Projets

De nouveaux bâtiments sont disponibles – si vous remportez l'enchère.

Matériel

- **6 marqueurs de joueur**
  (1 pour chacune des 6 couleurs de joueur)

- **15 tuiles Grand Projet**

Verso

Changements lors de la Mise en place

Chaque joueur prend un marqueur de sa couleur.
Mélangez les tuiles Grand Projet faces cachées et formez une pile que vous placez près de la zone de jeu. Révélez la première tuile de la pile.

Changements pendant la partie

Vous avez maintenant une nouvelle action disponible lors de votre tour:
Nouvelle action "Enchérir pour un grand projet"

Si aucune enchère n'a déjà été faite pour le grand projet disponible près de la zone de jeu, vous avez le droit de proposer une enchère d'une valeur totale d'au moins 15, en utilisant **une seule** des quatre devises *(celle de votre choix).* Placez les cartes Argent ainsi misées avec votre marqueur de joueur à côté de la tuile Grand Projet concernée.

Exemple: Le joueur rouge mise 16 dinars (devise bleue) afin d'enchérir pour le grand projet disponible. Il place ses cartes Argent et son marqueur à côté du grand projet en question.

Si un autre joueur a déjà fait une enchère pour le grand projet disponible près de la zone de jeu, vous devez faire une enchère supérieure à celle déjà présente. Remplacez les cartes Argent placées sur la tuile par vos propres cartes Argent, qui doivent être d'une valeur totale supérieure à celles déjà en place et toujours dans **une seule** des quatre devises *(pas nécessairement la même que celle de l'enchère précédente).*
Dans ce cas, le joueur qui avait fait l'enchère avant vous récupère ses cartes Argent ainsi que son marqueur de joueur.

Exemple: Le joueur orange fait une enchère supérieure à celle du joueur rouge en misant 17 dirhams. Le joueur rouge récupère donc ses cartes Argent ainsi que son marqueur.

Si votre offre est toujours en jeu au début de votre tour suivant, vous remportez l'enchère et vous récupérez la tuile Grand Projet que vous placez devant vous. Reprenez ensuite votre marqueur de joueur et défaussez les cartes Argent que vous avez misées. Révélez ensuite une nouvelle tuile Grand Projet. Vous avez le droit d'enchérir dessus immédiatement.

A la fin de votre tour de jeu, vous devez ajouter la tuile Grand Projet à votre Alhambra, ainsi que les éventuelles autres tuiles achetées lors de votre tour, en respectant les règles de placement habituelles.

Note: Lorsque vous effectuez une action Réaménager l'Alhambra, considérez une tuile Grand projet comme une seule et unique tuile Bâtiment.

Changements lors des décomptes

A chaque décompte, les bâtiments représentés sur une tuile Grand Projet sont considérés comme tous les autres bâtiments lors du calcul des majorités.

Emanuele Ornella: Les Serviteurs du palais

Plusieurs serviteurs travaillent dans les différents bâtiments de l'Alhambra et tentent d'y apporter le plus de confort possible.

Matériel

- **54 tuiles Serviteur** *(7x/ 7x/ 9x/ 9x/ 11x/ 11x correspondant respectivement aux types de bâtiments suivants: Pavillon, Sérail, Arcades, Chambres, Jardin et Tour)*

- **6 pions Garde** *(1 pour chacune des 6 couleurs de joueur)*

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les tuiles Serviteur faces cachées et placez-les à portée de main près de la zone de jeu. Puis piochez aléatoirement 6 de ces tuiles Serviteur et placez-les faces visibles à côté du Chantier.

Chaque joueur prend ensuite le pion Garde de sa couleur et le place sur sa tuile Fontaine aux lions.

Changements pendant la partie

Lorsque vous choisissez l'action "Prendre de l'argent" et que vous prenez des cartes Argent d'une valeur totale inférieure à 6, vous avez le droit de déplacer votre garde de tuile en tuile à travers votre Alhambra.

Note: Vous n'avez pas le droit de choisir l'action Prendre de l'argent uniquement pour déplacer votre garde et de ne prendre aucune carte Argent (un total de 0).

Calculez ensuite de combien de tuiles vous pouvez déplacer votre garde en soustrayant la valeur totale des cartes Argent que vous avez prises à 6 *(voir exemple)*. Le résultat ainsi obtenu correspond au nombre de déplacements *(un déplacement = une tuile)* que vous pouvez effectuer avec votre garde.

Votre garde ne peut se déplacer que sur des tuiles accessibles "à pied", c'est à dire qu'il ne peut pas traverser de mur ou passer par un espace vide.

Exemple: Le joueur prend une carte Argent de 2 dinars et peut donc déplacer son garde de 6-2 = 4 tuiles. Il décide de le faire passer par les tuiles Jardin, Chambres, Arcades et Tour de son Alhambra. Puis, il place une tuile Serviteur sur ses tuiles Jardin, Arcades et Tour. Malheureusement pour lui, il n'y a pas de tuile Serviteur disponible pour sa tuile Chambres.

Pour chaque tuile sur laquelle votre garde entre lors de son déplacement, vous gagnez une tuile Serviteur de la couleur correspondante, sous réserve qu'il n'y en ait pas déjà une posée sur la tuile. Prenez la tuile Serviteur de la couleur correspondante parmi celles disponibles faces visibles *(si possible)* et placez-la sur la tuile Bâtiment concernée.

A la fin de votre tour, réapprovisionnez les tuiles Serviteur de façon à ce qu'il y en ait de nouveau 6 disponibles faces visibles. Vous n'avez pas le droit de placer la tuile sur laquelle se trouve votre garde sur votre plateau de stockage. En revanche, vous avez le droit d'y placer une tuile qui comporte une tuile Serviteur. Cette dernière reste en place, même sur votre plateau de stockage.

Changements lors des décomptes

1ers et 2èmes décomptes

Une fois que tous les types de bâtiments ont été évalués, vous perdez 1 point de victoire pour chacun de vos bâtiments sur lequel il n'y a pas de tuile Serviteur (à l'exception de votre tuile Fontaine aux lions). Vous ne pouvez jamais avoir moins de 0 point.

3ème décompte

Vous perdez également des points de victoire comme lors des décomptes précédents, mais ces points sont retirés **avant** que les tuiles restantes sur le Chantier ne soient distribuées.

Emanuele Ornella: Le Verger

Les ouvriers ne se contentent pas uniquement de construire des bâtiments, ils ramènent également de délicieux fruits exotiques.

Matériel

• **7 plateaux Fruit**

• **56 tuiles Fruit** *(8 pour chacun des 7 types de fruits)*

Changements lors de la Mise en place

Chaque joueur reçoit aléatoirement un plateau Fruit. Mélangez toutes les tuiles Fruit faces cachées et placez-les à portée de main de tous les joueurs.

Changements pendant la partie

A chaque fois qu'une tuile Bâtiment du jeu de base est placée sur le Chantier, piochez une tuile Fruit de la réserve et posez-la dessus, face visible. Lorsque vous achetez une tuile Bâtiment, vous recevez également la tuile Fruit placée dessus (*sans payer de coût supplémentaire*) et vous devez la poser sur une case de votre plateau Fruit qui représente le même fruit.

Note: Vous devez placer la tuile Fruit sur votre plateau, même si vous choisissez de placer le bâtiment sur votre plateau de stockage.

S'il n'y a pas de case disponible correspondant au fruit représenté sur la tuile Fruit que vous récupérez sur votre plateau, placez-la à côté de ce dernier, face cachée.

Note: Vous n'avez pas le droit de placer la tuile Fruit à côté de votre plateau s'il reste une case disponible sur laquelle vous pouvez la poser.

Changements lors des décomptes

A la fin de la partie *(uniquement lors du dernier décompte)*, vous gagnez des points de victoire pour chaque groupe complet de votre plateau Fruit, comme indiqué sur ce dernier. De plus, chaque tuile Fruit placée face cachée à côté de votre plateau vous rapporte 1 point de victoire supplémentaire.

Exemple: Le joueur a réussi à compléter 3 groupes de fruits sur son plateau, ce qui lui permet de gagner 1, 2 et 11 points de victoire. Il ne gagne par contre pas de points de victoire pour ses groupes de valeur 4, 7 et 16, car il n'a pas réussi à les compléter. Il a également 2 tuiles posées près de son plateau, ce qui lui rapporte 2 points de victoire supplémentaires. Il gagne donc un total de 16 points de victoire.

Klaus-Jürgen Wrede: Les Artisans

Des artisans itinérants viennent vous apporter leurs formidables capacités.

Matériel

• **13 cartes Artisan**

Changements lors de la Mise en place

Lors des parties à **2, 3 ou 4 joueurs**, retirez les cartes Artisan numérotées 6 et 5 / 6 et replacez-les dans la boite de jeu.

Lors des parties à **5 joueurs**, retirez les cartes Artisan numérotées 6 et replacez-les dans la boite de jeu.

Lors des parties à **6 joueurs**, toutes les cartes Artisan sont utilisées.

Mélangez les cartes Artisan faces cachées et distribuez-en aléatoirement deux à chaque joueur. Tous les joueurs placent leurs deux cartes Artisan devant eux, faces visibles. Distribuez ensuite une carte Artisan supplémentaire au premier joueur *(celui qui sera actif en premier)*, qui la garde face cachée devant lui.

Changements pendant la partie

Dès le premier tour de jeu, le joueur actif a le droit d'utiliser la capacité spéciale de **l'une** de ses cartes Artisan placée **face visible** devant lui.
A la fin de son tour, il passe la carte Artisan qu'il vient d'utiliser à son voisin de gauche. Ce dernier la pose face cachée devant lui, à côté de ses deux autres cartes Artisan. Pour finir, le joueur actif retourne la carte Artisan posée devant lui face cachée, de façon à avoir le choix entre deux capacités lors de son prochain tour.

Si un joueur ne souhaite pas utiliser la capacité d'un de ses artisans lors de son tour, il doit tout de même passer une de ses cartes Artisan à son voisin de gauche, mais il a le choix entre les deux cartes posées faces visibles devant lui.

Règles pour 2 joueurs

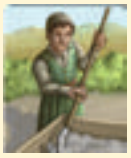
Dirk ne reçoit jamais de cartes Artisan.

Les cartes Artisan en détails

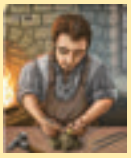
Peintre de mosaïque: Cet artisan vous permet de tourner une tuile Bâtiment dans le sens de votre choix lorsque vous l'ajoutez à votre Alhambra. Vous pouvez également utiliser cette capacité pour placer une tuile Bâtiment située sur votre plateau de stockage dans votre Alhambra.

Charpentier: Cet artisan vous permet de réduire le coût d'une tuile Bâtiment du Chantier de 1 ou de 2.

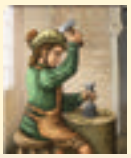
Mélangeur de mortier: Cet artisan vous donne le droit d'échanger la place de deux tuiles Bâtiment sur le Chantier.



Orfèvre: Lorsque vous effectuez l'action "Prendre de l'argent", vous pouvez prendre plusieurs cartes Argent pour une valeur totale de 8 (au lieu de 5 habituellement).

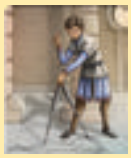


Monnayeur: Cet artisan vous permet d'acheter une tuile Bâtiment en combinant des cartes Argent de votre main et/ou des cartes Argent parmi celles disponibles sur le plateau de jeu.



Forgeron: Augmentez immédiatement le nombre de cartes Argent disponibles jusqu'à 6. Lorsqu'à à la fin du tour d'un joueur, il y a moins de 4 cartes Argent disponibles, réapprovisionnez de façon à ce qu'il y en ait de nouveau 4, comme d'ordinaire. Si lorsque vous piochez de nouvelles cartes Argent, une carte Décompte est révélée, le décompte a lieu à la fin du tour de jeu en cours.

Bâtisseur: Cet artisan vous octroie une action "Réaménager l'Alhambra" supplémentaire. Cette action vous permet même de déplacer un bâtiment d'un endroit à un autre dans votre Alhambra (en respectant les règles de placement habituelles).



Briquetier: Lorsque vous achetez un nouveau bâtiment, vous pouvez le poser à la place d'un autre bâtiment de votre Alhambra, sous réserve que les règles de placement soient respectées. Retirez le bâtiment déjà en jeu dans votre Alhambra et posez le nouveau bâtiment à la place. Vous pouvez ensuite placer le bâtiment retiré sur votre plateau de stockage ou à n'importe quel endroit valide de votre Alhambra.

Maçon: Cet artisan vous permet d'échanger une carte Argent de votre main contre une carte Argent de la même devise parmi celles disponibles.

Klaus-Jürgen Wrede: Les Bains

Vous devez placer vos bâtiments de façon à ce qu'ils soient à portée des bains!

Matériel

• **6 tuiles Bains**

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les tuiles Bains avec les tuiles Bâtiments.

Changements pendant la partie

Lorsqu'une tuile Bains est piochée pendant le réapprovisionnement du Chantier, placez-la à côté de la case pour laquelle elle était piochée à l'origine. Piochez ensuite une nouvelle tuile afin de continuer à réapprovisionner le Chantier.

Note: Si nécessaire, continuez de piocher des tuiles jusqu'à ce que vous révéliez une tuile Bâtiment (et non une tuile Bains) pour réapprovisionner le Chantier. Dans ce cas, placez toutes les tuiles Bains piochées à côté de la case concernée du Chantier. Elles sont désormais toutes disponibles à l'achat.

Lorsqu'une tuile Bains *(ou plusieurs)* est posée près d'une case du Chantier, vous pouvez choisir, lors de votre tour, d'acheter la tuile Bâtiment placée sur cette case ou bien d'acheter la tuile Bains placée à côté. Le coût d'une tuile Bains est de 8, à payer dans la devise appropriée.

Ajouter une tuile Bains à votre Alhambra

Vous pouvez ajouter une tuile Bains à votre Alhambra dans le sens de votre choix (*vous n'avez pas besoin de respecter la règle d'orientation habituelle*).

Changements lors des décomptes

Sur chacun des quatre côtés d'une tuile Bains, un type de bâtiment est représenté. Vous gagnez des points de victoire si vous possédez des bâtiments du même type que celui représenté sur la tuile Bains, qui sont placés dans la direction indiquée par ce bâtiment.

Vous gagnez autant de points que le nombre de tuiles qu'il y a entre votre tuile Bains et la première tuile du type de bâtiment indiqué sur cette dernière qui est placée dans la bonne direction (*incluse*). Les doubles murs ne sont pas pris en compte, mais il ne peut par contre pas y avoir d'espaces vides entre les tuiles. A la fin de la partie, les tuiles Bains restantes à côté du Chantier ne sont pas distribuées.

Exemple: Le joueur a réussi à placer une tuile Jardin et une tuile Chambres dans les directions indiquées par sa tuile Bains. Il gagne 2 points de victoire pour sa tuile Chambres et 3 points de victoire pour sa tuile Jardin (car elles sont situées respectivement à 2 et 3 tuiles de sa tuile Bains).

Klaus-Jürgen Wrede: La Fontaine

Vous devez vous assurer que vos bâtiments bénéficient d'un bon approvisionnement en eau.

Matériel

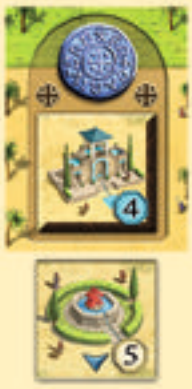
• **6 tuiles Fontaine**

Changements lors de la Mise en place

Ajoutez les tuiles Fontaine aux tuiles Bâtiments et mélangez toutes les tuiles ensemble, faces cachées.

Changements pendant la partie

Lorsqu'une tuile Fontaine est piochée pendant le réapprovisionnement du Chantier, placez-la à côté de la case pour laquelle elle était piochée à l'origine. Piochez ensuite une nouvelle tuile afin de continuer à réapprovisionner le Chantier.



Note: Si nécessaire, continuez de piocher des tuiles jusqu'à ce que vous révéliez une tuile Bâtiment (et non une tuile Fontaine) pour réapprovisionner le Chantier. Dans ce cas, placez toutes les tuiles Fontaine piochées à côté de la case concernée du Chantier. Elles sont désormais toutes disponibles à l'achat.

Lorsqu'une tuile Fontaine est posée près d'une case du Chantier, vous pouvez choisir, lors de votre tour, d'acheter la tuile Bâtiment placée sur cette case ou bien d'acheter la tuile Fontaine placée à côté, en utilisant la devise correspondante. Le prix d'achat des tuiles Fontaine est indiqué sur chaque tuile. Vous pouvez ajouter une tuile Fontaine à votre Alhambra dans le sens de votre choix *(vous n'avez pas besoin de respecter la règle d'orientation habituelle).*

Changements lors des décomptes

A chaque décompte, vous gagnez des points de victoire s'il y a exactement autant de tuiles Bâtiment placées dans le sens indiqué par votre tuile Fontaine (la flèche bleue) et adjacentes à cette dernière en une ligne droite ininterrompue, que le nombre indiqué sur la tuile Fontaine en question (son prix d'achat). Dans ce cas, vous gagnez autant de points de victoire que le nombre en question.

A la fin de la partie, les tuiles Fontaine restantes placées près du Chantier ne sont pas distribuées.

Le joueur gagne 3 points de victoire pour sa tuile Fontaine car il y a exactement 3 bâtiments placés dans la direction indiquée par la flèche bleue.

Marco Ruskowski & Marcel Süßelbeck: Nouvelles couleurs

Il est grand temps d'embellir votre Alhambra grâce à de nouvelles peintures et de nouvelles décorations.

Matériel

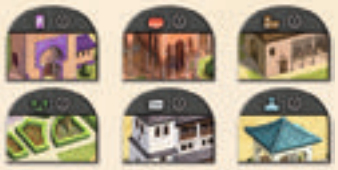
- **1 plateau Projet**
  (composé de 4 cases Projet)

- **36 tuiles Couleur** *(6 pour chacune des couleurs suivantes: bleu, rouge, marron, blanc, vert et violet)*

- **18 tuiles Projet**
  (3 pour chacun des 6 types de bâtiment)

côté Projet

côté Bâtiment



Changements lors de la Mise en place

Placez le plateau Projet au centre de la zone de jeu, à portée de main de tous les joueurs. Mélangez les tuiles Projet et placez-les près du plateau Projet, côté Projet visible. Placez ensuite les 4 premières tuiles de la pile, l'une après l'autre, sur chacune des 4 cases Projet du plateau.

*Lors des parties à **deux ou trois joueurs**, replacez toutes les tuiles Projet qui comportent une étoile dans leur coin inférieur droit dans la boite de jeu (elles ne sont pas utilisées).*

Placez les tuiles Couleur à côté du plateau Projet, de façon à former la réserve.

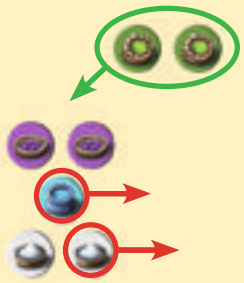
Changements pendant la partie

Lorsque vous effectuez l'action "Acheter une tuile" et que vous payez plus que le coût de la tuile en question, vous avez le choix entre 3 options : Prendre la première tuile Projet de la pile, Prendre la tuile Projet placée sur la colonne correspondant à la devise que vous avez utilisée pour votre achat ou encore Prendre une des trois séries de tuiles Couleur représentées dans cette même colonne *(voir exemple)*.

Exemple: Le joueur achète une tuile Bâtiment en utilisant des florins (la devise jaune) et paye plus que le coût de la tuile. Il a donc la possibilité de prendre soit la tuile Projet Jardin (colonne jaune), soit la première tuile Projet de la pile, soit 2 tuiles Couleur violettes, une tuile Couleur bleue ou encore une tuile Couleur marron.

Vous ne pouvez posséder au maximum que 5 tuiles Couleur. Si vous souhaitez prendre des tuiles Couleur supplémentaires, vous devez vous défausser des tuiles en surplus jusqu'à en avoir de nouveau 5.

Exemple: Le joueur possède déjà 5 tuiles Couleur. Comme il a payé plus que le coût de la tuile Bâtiment qu'il vient d'acheter, il a le droit de prendre 2 tuiles Couleur vertes. S'il décide de les prendre, il devra défausser 2 de ses tuiles Couleur, de façon à toujours n'en avoir que 5 en main. Il a le droit de défausser les tuiles Couleur qu'il vient juste de récupérer.



Vous ne pouvez avoir au maximum qu'une seule tuile Projet pour chaque type de bâtiment et vous n'avez pas le droit d'avoir plus de deux projets incomplets en même temps. Une fois que vous avez pris une tuile Projet, vous ne pouvez plus la défausser.

Nouvelle action: Compléter un projet

Pour effectuer cette action, vous devez défausser toutes les tuiles Couleur représentées sur une ou deux de vos tuiles Projet puis retourner ensuite les tuiles Projet ainsi complétées. Les tuiles Couleur défaussées sont replacées dans la réserve. A partir de ce moment-là, tous les bâtiments du type correspondant à la tuile Projet complétée sont considérés comme étant décorés *(ainsi que tous les bâtiments de ce type que vous ajouterez plus tard à votre Alhambra).*

Vous gagnez des points de victoire supplémentaires pour vos bâtiments décorés lors des décomptes.

Changements lors des décomptes

En plus des points habituels, vous gagnez des points de victoire pour tous vos projets complétés. Comptez tous les bâtiments de votre Alhambra qui sont du même type qu'un de vos projets complétés. Chacun de ces bâtiments vous rapporte 2 points de victoire. Déplacez votre marqueur en conséquence sur la piste de score.

Exemple: Lors du second décompte, le joueur a deux projets complétés (les pavillons et les chambres). Son Alhambra contient 3 pavillons et 2 chambres. Il gagne donc 10 points de victoire pour ses bâtiments (2 points par bâtiment). Il est également assuré de gagner au moins 10 points de victoire lors du décompte final. D'ici là, il peut cependant tenter de compléter un nouveau projet ou d'ajouter plus de pavillons et de chambres à son Alhambra, afin de remporter encore plus de points de victoire.

Règles pour 2 joueurs

Dirk ne peut pas récupérer de tuiles Projet ou de tuiles Couleur.

Marco Ruskowski & Marcel Süßelbeck: L'Architecte

Votre Alhambra est en constante croissance.
Suivre les instructions de l'architecte vous permet de gagner des points de victoire supplémentaires.

Matériel

• **6 tuiles Architecte** *(1 pour chacune des 6 couleurs de joueur)*

Changements lors de la Mise en place

Chaque joueur prend la tuile Architecte de sa couleur et la place sur sa tuile de départ (*la tuile Fontaine aux lions*), de façon à ce que le côté plat de la tuile Architecte (*représentant les pieds de l'architecte*) soit aligné avec un des bords de la tuile (*au choix*).

Changements pendant la partie

Lorsque vous ajoutez une tuile Bâtiment à votre Alhambra et que vous la placez à côté de la tuile sur laquelle se trouve votre architecte, vous gagnez immédiatement 1 ou 2 points de victoire, en fonction de la situation:

• Si vous ajoutez la nouvelle tuile de façon à ce qu'elle soit adjacente au côté représentant les pieds de votre architecte *(le côté plat)*, vous gagnez 2 points de victoire.

• Si vous ajoutez la tuile adjacente à n'importe quel autre côté de votre architecte, vous gagnez 1 point de victoire.

Avancez immédiatement votre marqueur en conséquence sur la piste de score.

Déplacez ensuite votre architecte sur la tuile Bâtiment que vous venez d'ajouter. Vous pouvez le placer dans le sens de votre choix *(vous choisissez son orientation comme bon vous semble)*.

Si vous retirez la tuile sur laquelle se trouve votre architecte de votre Alhambra, vous replacez ce dernier sur une autre tuile de votre choix, toujours dans le sens de votre choix.

Exemple: Le joueur gagne 2 points de victoire s'il place sa tuile Chambres au dessus de sa tuile Sérail et il ne gagne qu'un point de victoire s'il la place sur la droite de sa tuile Sérail.

Michael Schacht: Le Zoo de l'Alhambra

Différents animaux viennent désormais trouver refuge dans votre Alhambra.

Matériel

• **24 tuiles Animal** *(3 pour chacun des 8 types d'animaux)*

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les 24 tuiles Animal faces cachées et placez-les à portée de main près du Chantier. Sélectionnez aléatoirement 2 tuiles Animal et replacez-les dans la boite de jeu, sans les révéler.

Changements pendant la partie

Lorsqu'une tuile Jardin est placée sur le Chantier, piochez deux tuiles Animal et placez-les, faces visibles, sur la tuile Jardin en question.

Lorsque vous achetez une tuile Jardin, vous récupérez également les animaux posés dessus sans avoir à payer de supplément, et vous les placez ensuite dans votre Alhambra avec la tuile Jardin, en respectant les règles de placement habituelles.

Si vous possédez des animaux dans votre Alhambra, vous pouvez choisir de défausser une carte Argent à la fin de chacun de vos tours afin de les déplacer. La valeur de la carte Argent que vous défaussez vous indique de combien de tuiles vos animaux peuvent se déplacer *(le type de devise n'est pas pris en compte)*. Les animaux ne peuvent se déplacer que de façon orthogonale *(verticalement ou horizontalement)* mais pas en diagonale et ils n'ont pas le droit de traverser les murs. Vous pouvez utiliser tous vos déplacements pour un seul animal ou les séparer entre plusieurs animaux. Vous avez le droit d'abandonner autant de déplacements que vous le souhaitez.

Exemple: Le joueur défausse une carte Argent de valeur 4 et peut donc déplacer un ou plusieurs de ses animaux d'un total de 4 tuiles.

Changements lors des décomptes

Chacune de vos tuiles Jardin qui ne contient qu'une seule espèce d'animal vous rapporte autant de points que le nombre d'animaux de cette espèce placés dessus. Les animaux qui sont situés sur d'autres tuiles que des jardins ne vous rapportent aucun point.

Règles pour 2 joueurs

Si Dirk récupère des tuiles Animal, elles sont immédiatement défaussées.

Exemple: Le joueur possède 3 singes sur une de ses tuiles Jardin (et pas d'autres animaux), il gagne donc 3 points de victoire. Il y a 3 pigeons et un guépard sur le deuxième jardin du joueur, ce qui ne lui rapporte aucun point (car il y a deux espèces différentes).

Michael Rieneck: Une Multitude de portes

Acheter des tuiles Arcades permet désormais à tous les joueurs de récupérer de précieux bonus!

Matériel

• 1 plateau Portes

• 6 tuiles Square

• 7 sections de mur

• 6 Demi-bâtiments

• 9 tuiles Clé

Verso

Changements lors de la Mise en place

Placez le plateau Portes au centre de la zone de jeu. Mélangez les tuiles Clé et formez une pile, faces cachées, que vous placez à côté du plateau Portes.

Placez également les sections de mur, les demi-bâtiments et les tuiles Square à portée de main près du plateau Portes.

Changements pendant la partie

Lorsque vous achetez une tuile Arcades (marron), prenez également la première tuile Clé de la pile et placez-la devant vous, face cachée. A la fin de votre tour, après avoir ajouté les éventuels bâtiments que vous avez achetés à votre Alhambra et après avoir réapprovisionné les cartes Argent et les tuiles Bâtiment, placez la tuile Clé au centre du plateau Portes, dans le sens de votre choix.

Puis, en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur gagne le bonus représenté devant la porte de sa couleur. Vous n'êtes pas obligé de récupérer le bonus si vous ne le souhaitez pas. Une fois que tous les joueurs ont récupéré le bonus représenté sur la tuile Clé correspondant à leur couleur, cette dernière est retirée du jeu.

Note: Si vous recevez une tuile Clé alors que ce n'est pas votre tour, cette dernière ne sera évaluée qu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Si vous achetez plusieurs tuiles Arcades lors de votre tour, résolvez les tuiles Clé l'une après l'autre, dans l'ordre où vous les avez reçues, en réapprovisionnant si besoin les cartes Argent et les tuiles Bâtiment entre chaque tuile Clé.

Exemple: Lors d'une partie à 3 joueurs, le joueur jaune achète une tuile Arcades. A la fin de son tour, il place la tuile Clé qu'il a obtenue au centre du plateau Portes, de façon à obtenir une action « Réaménager l'Alhambra » supplémentaire, qu'il effectue immédiatement. Puis le joueur rouge, qui est situé à gauche du joueur jaune, a le droit de prendre une carte Argent parmi celles disponibles. Pour finir, le joueur vert, qui est le dernier dans l'ordre de jeu, peut choisir d'échanger deux tuiles Bâtiment sur le Chantier. Il n'y a pas de joueurs bleu, orange et vert. Pour finir, la tuile Clé est défaussée.

Si une carte Décompte est révélée lorsque vous réapprovisionnez les cartes Argent, le décompte a lieu immédiatement, avant que les bonus des autres portes ne soient attribués.

S'il ne reste pas assez de tuiles Bâtiment pour réapprovisionner le Chantier après qu'une tuile Clé ait été évaluée, la partie s'arrête immédiatement. Dans ce cas, les tuiles Clé restantes (*s'il y en a*) ne sont pas évaluées.

Les bonus en détails

Effectuez immédiatement **une action Réaménager** l'Alhambra. Cette action vous permet exceptionnellement de déplacer un de vos bâtiments dans votre Alhambra si vous le souhaitez *(c'est-à-dire de le bouger d'un endroit à un autre, sans avoir besoin de le placer sur votre plateau de stockage).*

Ajoutez immédiatement **une section de mur** à votre Alhambra.

Achetez une tuile Bâtiment de votre choix pour un coût total de 14 *(en combinant les devises de votre choix).* Si vous achetez une tuile Arcades de cette façon, vous résolvez la tuile Clé correspondante à la fin de votre tour suivant.

Prenez **un demi-bâtiment parmi ceux disponibles**. Il compte comme ½ bâtiment du type représenté dessus lors des décomptes. Afin que le demi-bâtiment soit pris en compte, vous devez posséder au moins un bâtiment de ce type dans votre Alhambra.

Prenez immédiatement **une carte Argent** de votre choix parmi celles disponibles et ajoutez-la à votre main.

Echangez deux tuiles Bâtiment du Chantier. Cela peut signifier échanger un bâtiment et une case vide.

Ajoutez immédiatement **une tuile Square** à votre Alhambra ou posez-la sur votre plateau de stockage.

Gagnez 1 ou 2 points de victoire.

Fin de partie

S'il reste des tuiles Arcades sur le Chantier à la fin de la partie, au moment où les tuiles Bâtiment restantes sont distribuées aux joueurs, les tuiles Clé ne sont pas attribuées.

Règles pour deux joueurs

Dirk ne récupère jamais de tuile Clé.

Mike Elliott: Les Bâtiments de pouvoir

De puissantes capacités vous seront octroyées si vous ajoutez ces nouveaux bâtiments à votre Alhambra.

Matériel

• **12 Bâtiments spéciaux**

• **7 Dés** *(3 blancs, 3 noirs et 1 rouge)*

Changements lors de la Mise en place

Remplacez les 12 tuiles Bâtiment du jeu de base qui ont le même type, le même coût et les mêmes sections de mur que les bâtiments spéciaux par ces derniers. Placez les bâtiments spéciaux dans la Tour à tuiles avec les autres tuiles Bâtiment. Mettez les tuiles Bâtiment remplacées dans la boite de jeu, elles ne sont pas utilisées.

Changements pendant la partie

Lorsque vous achetez un bâtiment spécial disponible sur le Chantier, vous l'ajoutez à votre Alhambra ou vous le placez sur votre plateau de stockage comme d'ordinaire. Une fois que vous possédez un bâtiment spécial, vous pouvez utiliser sa capacité *(qui est indiquée dessus)* une fois à la fin de chacun de vos tours de jeu

Bâtiment de l'Architecture

Après avoir réapprovisionné les cartes Argent et les tuiles Bâtiment, lancez le dé rouge et piochez autant de tuiles Bâtiment dans la Tour à tuiles que le résultat obtenu. Choisissez ensuite une de ces tuiles et placez-la, face cachée, sous une des tuiles Bâtiment du Chantier. Les tuiles restantes sont replacées dans la Tour à tuiles.

Note : Les tuiles restantes sont replacées au-dessus des autres dans la Tour, dans l'ordre de votre choix.

Lorsqu'un joueur achète une des tuiles du Chantier sous laquelle se trouve une autre tuile, retournez cette dernière au lieu d'en placer une nouvelle lors de la phase de réapprovisionnement. Il ne peut y avoir qu'une seule tuile en dessous d'une autre sur le Chantier.

Bâtiment du Savoir

Après avoir réapprovisionné les cartes Argent et les tuiles Bâtiment, lancez le dé rouge et piochez autant de cartes Argent de la pile que le résultat obtenu. Choisissez une de ces cartes et ajoutez-la à votre main. Replacez les cartes restantes sur le dessus de la pile dans l'ordre de votre choix. Si vous piochez une carte Décompte, vous pouvez soit déclencher immédiatement le décompte *(mais vous ne prenez pas d'autre carte en compensation),* soit la remettre sur la pile avec les autres cartes, face cachée.

Bâtiment de la Force

Lorsque vous achetez cette tuile, lancez immédiatement un des dés noirs et placez-le sur la tuile en question. Lors des différents décomptes, vous pouvez désormais gagner des points pour 2 sections de votre mur d'enceinte: votre section de mur d'enceinte la plus longue ainsi que votre deuxième section de mur d'enceinte la plus longue. Cependant, le nombre maximum de points de victoire que vous pouvez obtenir pour cette deuxième section de mur d'enceinte la plus longue ne peut pas dépasser le résultat de votre (ou de vos) dé noir.

Bâtiment des Richesses

Lorsque vous achetez cette tuile, lancez immédiatement un des dés blancs et placez-le sur la tuile en question. Vous pouvez vous servir de ce dé au maximum une fois par tour, lors de vos tours de jeu suivants. Si vous possédez plusieurs dés blancs, vous ne pouvez en utiliser qu'un seul à la fois par tour. Vous pouvez utiliser un de vos dés blancs afin de réduire le coût d'une tuile Bâtiment de 1. A chaque fois que vous utilisez un dé blanc, vous devez le tourner de façon à ce que le résultat soit diminué de 1 par rapport au résultat précèdent (si votre dé indique un 5, vous devez le placer sur la face 4 après l'avoir utilisé). Lorsque vous utilisez un dé placé sur la face 1, il est ensuite retiré du jeu.

Exemple: Le joueur a deux dés noirs posés devant lui (avec des résultats de 2 et 3). Sa section de mur la plus longue est de 8 et sa 2ème section de mur la plus longue est de 6. Le joueur gagne donc 8+5 = 13 points de victoire. S'il avait eu un meilleur résultat avec ses dés (par exemple un 5 au lieu d'un 2), il aurait gagné 8+6 = 14 points de victoire.

Changements lors des décomptes

S'il reste des tuiles placées faces cachées sur le Chantier lorsque les tuiles restantes sont distribuées aux joueurs à la fin de la partie, le joueur qui possède le plus d'argent dans la devise concernée peut choisir une des deux tuiles. Le deuxième joueur qui possède le plus d'argent dans la devise concernée récupère ensuite la tuile restante. En cas d'égalité pour le plus d'argent, les deux tuiles sont retirées du jeu. En cas d'égalité pour la deuxième place, seule la deuxième tuile est retirée du jeu.

Règles pour 2 joueurs

Dirk ne lance pas les dés et ne bénéficie pas des pouvoirs des bâtiments spéciaux.

Rüdiger Dorn: Les Extensions

Vous avez maintenant la possibilité d'ajouter des extensions à vos bâtiments.

Matériel

- **1 plateau Extension**
- **12 tuiles Extension**

Verso

Changements lors de la Mise en place

Placez le plateau Extension près du Chantier. Mélangez les 12 tuiles Extension et placez-en une face visible sur chacune des cases du plateau Extension.

Changements pendant la partie

Une nouvelle action est désormais disponible:

Nouvelle action: "Construire une Extension".

Pour effectuer cette action, vous devez défausser 3 cartes Argent correspondant à une des combinaisons de devises représentées en haut du plateau Extension. Vous avez ensuite le droit de prendre une des tuiles Extension placées dans la colonne correspondant à la combinaison de cartes Argent utilisée. Si la valeur totale des cartes Argent jouées est inférieure ou égale à la valeur indiquée près de la tuile Extension achetée, on considère que vous avez payé la somme exacte et vous pouvez donc effectuer une nouvelle action.

Exemple: Le joueur utilise la combinaison de cartes Argent suivante: 5 jaune, 2 jaune et 4 vert. Il a donc le choix entre les trois tuiles Extension de la colonne jaune-jaune-vert, à savoir une tuile Pavillon, une tuile Arcades ou une tuile Sérail.

Dans le cas contraire *(si la valeur totale des cartes Argent jouées est supérieure à la valeur indiquée près de la tuile Extension)*, votre tour de jeu s'arrête immédiatement.

Exemple: Dans la situation décrite dans l'exemple précédent, les tuiles Sérail et Arcades permettent au joueur d'effectuer une action supplémentaire, mais pas la tuile Pavillon (car sa valeur est inférieure à 11).

Vous n'avez le droit d'acheter une tuile Extension que si vous possédez déjà une tuile Bâtiment du même type *(dans votre Alhambra ou sur votre plateau de stockage)* ou que vous en achetez une au cours du même tour de jeu. Vous devez placer la tuile Extension que vous venez d'acheter sur une tuile Bâtiment du même type immédiatement à la fin de votre tour. La tuile Extension reste en place jusqu'à la fin de la partie, même lorsque vous effectuez l'action "Réaménager l'Alhambra". Vous ne pouvez placer qu'une seule tuile Extension par bâtiment.

Changements lors des décomptes

A chaque décompte, une tuile Bâtiment qui comporte une extension compte comme deux bâtiments lors du calcul des points de victoire pour les majorités de chaque type de bâtiments.

Règles pour 2 joueurs

Lors de son tour, vous pouvez faire acheter une tuile Extension à Dirk.

Stefan Feld: Les Bricoleurs

Les bricoleurs sont là pour vous faire gagner des points de victoire et vous aider à payer plus facilement le coût exact des tuiles Bâtiment.

Matériel

• **48 Bricoleurs** *(8 pour chacune des 6 couleurs de joueur)* ***Verso***

• **3 Dés** *(bleus)*

Changements lors de la Mise en place

Chaque joueur reçoit les 8 Bricoleurs de sa couleur. Gardez les dés à portée de main près de la zone de jeu.

Changements pendant la partie

Au début de votre tour, vous avez le droit de lancer les dés si vous le souhaitez. Si vous décidez de le faire, vous devez ensuite obligatoirement choisir l'action "Prendre de l'argent".

Note: Vous n'avez le droit de lancer les dés qu'au début de votre tour (avant votre 1ère action) et pas lorsque vous effectuez une action supplémentaire après avoir payé le coût exact d'une tuile Bâtiment.

1er lancer: Si vous décidez de lancer les dés, vous en prenez un parmi les 3 disponibles et vous le lancez. Vous pouvez ensuite soit **accepter**, soit **refuser** le résultat.

Accepter le résultat: Si le résultat correspond au prix d'une des tuiles Bâtiment placées sur le Chantier, vous pouvez placer un de vos Bricoleurs, recto visible, sur la case correspondant à la tuile en question sur le Chantier.

Si le résultat correspond au prix d'une des tuiles Bâtiment de votre Alhambra *(une tuile déjà en jeu dans votre Alhambra ou une tuile placée sur votre plateau de stockage)*, vous avez le droit de poser un de vos Bricoleurs sur cette tuile, verso visible, sous réserve qu'il n'y en ait pas déjà un.

Refuser le résultat/ 2ème lancer: Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas utiliser le résultat de votre premier lancer, vous avez la possibilité de lancer un deuxième dé. Vous pouvez maintenant utiliser la somme ou la différence de vos deux résultats et poser un de vos Bricoleurs comme expliqué précédemment, ou bien vous pouvez choisir de refuser à nouveau le résultat.

Refuser le résultat/ 3ème lancer: Si vous ne voulez ou ne pouvez toujours pas utiliser le second résultat de vos lancers de dé, vous avez le droit de lancer le troisième et dernier dé. Dans ce cas, vous pouvez additionner et soustraire les résultats des trois lancers comme bon vous semble et poser un de vos Bricoleurs comme expliqué précédemment.

Exemple:
1er lancer = 1. Le joueur ne peut pas utiliser ce résultat.
2ème lancer = 6. Le joueur peut maintenant utiliser un résultat de 6+1=7 et placer un de ses Bricoleurs, recto visible, sur la case du Chantier avec la tuile de valeur 7. Il peut également choisir d'utiliser un résultat de 6-1=5 afin de poser un de ses Bricoleurs sur la tuile Bâtiment de son Alhambra qui a un coût de 5 (verso visible). Il pourrait également lancer le 3ème dé en espérant faire un 5 pour pouvoir placer un de ses Bricoleurs sur la tuile Bâtiment de son Alhambra qui a un coût de 12.

Si vous obtenez un triple avec vos dés *(3 fois le même chiffre)*, cela vous octroie un joker et vous pouvez choisir n'importe quelle tuile *(que ce soit sur le Chantier, dans votre Alhambra, sur votre plateau de stockage, votre tuile Fontaine aux lions ou n'importe quelle autre tuile Bâtiment qui ne comporte pas de prix)* et y placer un de vos Bricoleurs *(sur son recto ou sur son verso, en fonction du cas)*.

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas placer un de vos Bricoleurs après le 3ème lancer, vous perdez le bénéfice de vos dés et ne posez pas de Bricoleur à ce tour.

Vous êtes ensuite obligé d'effectuer l'action "Prendre de l'argent".

Les Bricoleurs placés sur le Chantier

Lorsque vous achetez une tuile Bâtiment placée sur une case du Chantier sur laquelle se trouve un de vos Bricoleurs, vous pouvez utiliser ce dernier afin de réduire ou d'augmenter le coût de la tuile en question de 1 *(et payer ainsi plus facilement son coût exact)*. Si vous possédez plusieurs Bricoleurs sur une même case, vous pouvez en utiliser autant que vous le souhaitez. Retirez ensuite le *(ou les)* Bricoleur utilisé du jeu. S'il reste des Bricoleurs sur une case du Chantier après que la tuile Bâtiment ait été achetée *(que ce soit ceux du joueur qui a acheté la tuile ou ceux des autres joueurs)*, chaque joueur, en commençant par le joueur actif, peut décider de récupérer son *(ou ses)* Bricoleur ou de le *(ou les)* laisser sur la case en question. Cette étape doit être effectuée avant qu'une nouvelle tuile Bâtiment ne soit dévoilée.

Les Bricoleurs placés dans un Alhambra

Les Bricoleurs placés dans votre Alhambra vous rapportent des points de victoire lors des 3 décomptes:

Vous gagnez des points pour votre plus grand groupe de tuiles adjacentes orthogonalement *(pas en diagonale)* sur lesquelles se trouve un de vos Bricoleurs *(chaque joueur gagne des points pour son plus grand groupe de Bricoleurs)*. Chaque Bricoleur de ce groupe vous rapporte 1 point de victoire.

Note: Dans ce cas, même les tuiles séparées par un double mur sont considérées comme adjacentes.

Exemple:

Cet Alhambra comporte 4 tuiles adjacentes sur lesquelles le joueur a placé un de ses Bricoleurs et un Bricoleur placé sur une tuile adjacente en diagonale. Le joueur gagne donc 4 points de victoire lors des décomptes (le Bricoleur placé sur la tuile en diagonale n'est pas adjacent et ne rapporte donc pas de point).

Modules d'extension des fans

Louis-David Péloquin: Les Marchés personnels

Transformez votre plateau de stockage en marché.

Matériel

• **24 tuiles Marché** *(une série de 4 tuiles différentes par joueur)*

Changements lors de la Mise en place

Au lieu d'utiliser votre plateau de stockage, prenez une série de tuiles Marché *(composée de 4 tuiles différentes)* et placez ces tuiles devant vous, faces visibles.

Changements pendant la partie

Lorsque vous achetez une tuile mais que vous ne souhaitez ou ne pouvez pas l'ajouter à votre Alhambra à la fin de votre tour, ou encore lorsque que vous retirez une tuile de votre Alhambra en effectuant une action Réaménager l'Alhambra, placez cette tuile en dessous de l'une de vos tuiles Marché.

Les autres joueurs ont désormais la possibilité d'acheter cette tuile lors de leur tour, comme si elle se trouvait sur le Chantier. Ils doivent payer le prix indiqué sur la tuile dans la devise représentée sur la tuile Marché placée au-dessus. Lorsqu'un de vos adversaires achète une tuile placée dans votre marché personnel, c'est à vous qu'il donne l'argent utilisé.

Tant qu'une tuile se trouve dans votre marché personnel, vous avez le droit de l'ajouter gratuitement à votre Alhambra en effectuant une action Réaménager l'Alhambra. Dans ce cas, cette tuile n'est bien sûr plus disponible pour les autres joueurs.

Les tuiles Bâtiment qui ne comportent pas de prix *(dans certaines extensions)* peuvent être placées dans votre marché personnel, mais elles ne peuvent pas être achetées par les autres joueurs.

Il ne peut y avoir au maximum qu'une seule tuile Bâtiment sous chacune de vos tuiles Marché. Si les quatre emplacements sont occupés, vous pouvez soit défausser la nouvelle tuile, soit défausser une des tuiles déjà en place et poser la nouvelle tuile à la place.

Frank Sander: Les Trésors

Si vous êtes à court d'argent, vous pouvez maintenant utiliser des trésors à la place!

Matériel

- **30 tuiles Trésor** *(6 séries – une pour chacune des 6 couleurs de joueur. Chaque série est composée de 5 tuiles, d'une valeur de 1 à 5).*

Changements lors de la Mise en place

Chaque joueur prend la série de 5 tuiles Trésor de sa couleur et place les tuiles devant lui, faces visibles.

Changements pendant la partie

Lorsque vous souhaitez acheter une tuile Bâtiment mais que vous n'avez pas assez d'argent dans la devise requise, vous pouvez désormais soudoyer le responsable du Chantier et lui donner une *(et une seule)* de vos tuiles Trésor. La tuile Trésor réduit le coût du bâtiment de la valeur indiquée dessus *(une tuile Trésor de valeur 1 réduit le coût d'un bâtiment de 1, une tuile Trésor de valeur 2 réduit le coût d'un bâtiment de 2, etc).*

Si vous utilisez une tuile Trésor et que vous réduisez le coût d'un bâtiment plus que nécessaire, on considère tout de même que vous avez payé le coût exact de la tuile et vous pouvez donc effectuer une action supplémentaire.

Exemple: Le joueur veut acheter la tuile Arcades qui a un coût de 9 mais ne possède que des cartes Argent d'une valeur de 7 dans la devise requise. Il a déjà utilisé sa tuile Trésor de valeur 2 auparavant, il doit donc maintenant utiliser sa tuile Trésor de valeur 3. Même si la tuile Trésor utilisée réduit le coût du bâtiment plus que nécessaire, on considère que le joueur a payé le coût exact de la tuile et il peut donc effectuer une action supplémentaire.

Changements lors des décomptes

Les tuiles Trésor toujours en votre possession à la fin de la partie vous rapportent autant de points de victoire que le nombre indiqué dessus.

Stefan Schiltz: Les Missions du Calife

Le Calife a toujours des missions spéciales à vous faire accomplir, ce qui vous permet d'obtenir de grandes récompenses si vous y parvenez.

Matériel

- **9 tuiles Mission**

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les tuiles Mission faces cachées et placez-en trois piochées aléatoirement à côté du Chantier, faces visibles.

Ces tuiles sont communes à tous les joueurs et indiquent les missions que vous devez remplir afin de gagner des points de victoire supplémentaires en fin de partie.

Changements lors des décomptes

En fin de partie, tous les joueurs gagnent des points de victoire supplémentaires pour les missions qu'ils ont complétées.

Les différentes missions en détails

3 points de victoire pour **chaque ligne** ***(horizontale)*** de votre Alhambra qui contient au moins **3 bâtiments adjacents** *(sans espaces vides, les doubles murs sont autorisés).*

3 points de victoire pour **chaque paire de bâtiments du même type**, placés l'un à côté de l'autre dans votre Alhambra *(en ligne ou en colonne).*

3 points de victoire pour **chaque colonne** *(verticale)* de votre Alhambra qui contient au moins **3 bâtiments adjacents** *(sans espaces vides, les doubles murs sont autorisés).*

Votre **2ème section de mur** d'enceinte la plus longue vous rapporte également des points *(uniquement à la fin de la partie, lors du 3ème décompte).*

1 point de victoire pour **chaque tuile Bâtiment qui se trouve sur le chemin entre votre tuile Fontaine aux lions** et la tuile Bâtiment qui en est le plus éloignée *(incluse)*, en passant par le chemin le plus direct.

3 points de victoire pour chaque **double mur *(mur intérieur)*** de votre Alhambra.

2 points de victoire **pour chaque carré de 2x2 formé par vos tuiles Bâtiment**. Une tuile peut appartenir à plusieurs carrés. Les doubles murs sont autorisés.

Exemple: 3x2 = 6 points de victoire

2 points de victoire pour **chaque bâtiment qui se trouve sur la plus grande ligne diagonale** de votre Alhambra. Votre tuile Fontaine aux Lions peut faire partie de cette ligne *(mais ce n'est pas obligatoire)*. Si c'est le cas, elle vous rapporte 2 points de victoire comme n'importe quel autre bâtiment.

1 point de victoire si vous possédez 2 types de bâtiments différents,

3 points de victoire si vous possédez 3 types de bâtiments différents,

6 points de victoire si vous possédez 4 types de bâtiments différents,

10 points de victoire si vous possédez 5 types de bâtiments différents,

15 points de victoire si vous possédez 6 types de bâtiments différents.

Download on the App Store
GET IT ON Google Play
Alhambra
METRO
KINGDOM BUILDER
HUNTER
est. 1989
QUEEN GAMES

© Copyright 2019 | Queen Games 53842 Troisdorf, Germany

Dirk Henn ∽ Emanuele Ornella ∽ Klaus-Jürgen Wrede
Marcel Süßelbeck & Marco Ruskowski ∽ Michael Schacht
Michael Rieneck ∽ Mike Elliott ∽ Rüdiger Dorn ∽ Stefan Feld
Louis-David Péloquin ∽ Frank Sander ∽ Stefan Schiltz