Cette extension contient quatre modules inédits. Vous pouvez les associer au jeu de base, mais aussi entre eux ou avec les autres modules d'extension déjà parus. Les règles de base ne changent pas : vous trouverez tous les changements et les ajouts aux règles de chaque nouveau module sur une page séparée, ainsi que les accessoires associés.

Le module ***« Les fauconniers »*** *permet aux joueurs de développer encore plus l'Alhambra.*

Les joueurs peuvent placer des faucons à chaque intersection de quatre édifices et gagner des points de victoire pour ces oiseaux.

Les fauconniers

Matériel de jeu

15 faucons, à raison de 5 de chacun des 3 types (noir, marron et blanc).

6 résumé du score

Recto montrant les 3 types de faucon

Verso, où figurent la couleur du faucon et 2 couleurs de bâtiments

Préparation

Triez les 15 tuiles de faucon par couleur et placez-les près du chantier de construction, verso visible. Donnez un résumé de score à chaque joueur.

Déroulement du jeu :

Le joueur actif peut choisir une nouvelle action :

Achat et placement des faucons

Si on la choisit, cette action est la seule possible durant ce tour !

Elle ne peut pas être effectuée en tant qu'action bonus pour avoir fait l'appoint et payé exactement le prix d'un édifice. Le prix d'achat de chaque faucon est fixé à une carte de paiement, quel que soit sa couleur ou son nom. Pendant son tour, un joueur peut acheter autant de faucons qu'il le désire tant qu'il a de quoi payer et des endroits où les placer.

Spielregel_Alhambra_ERW_6_FR.indd 1 17.09.13 11:41

Chaque faucon doit être placé à l'intersection de quatre petits cartons Édifices de l'Alhambra du joueur, à condition que parmi ceux-ci, il y en ait au moins deux des couleurs affichées au verso de la tuile de faucon.

Exemple : pour qu'un faucon puisse être placé à cette intersection, il doit comporter au verso de sa tuile 2 couleurs parmi celles-ci : violet (tours), vert (jardins) ou blanc (appartements princiers).

Seules les couleurs des bâtiments du jeu de base sont prises en compte. On ne peut placer qu'un seul faucon par intersection. On peut placer les faucons sur les fontaines de départ, mais celles-ci ne comptent pas comme une couleur. Les faucons ne peuvent pas être remplacés ni mis en réserve. Si l'un des quatre petits cartons où est placé un faucon est rebâti, le faucon en question retourne à la réserve commune, où il pourra être acheté par n'importe quel joueur.

Décompter des faucons

Chaque joueur gagne des points de victoire pour les faucons qu'il possède lors du décompte des points. Plus le joueur possède de faucons de la même couleur, plus ils rapportent.

1 faucon.....2 points de victoire

2 faucons de la même couleur.....6 points de victoire

3 faucons de la même couleur.....12 points de victoire

4 faucons de la même couleur.....20 points de victoire

5 (tous les) faucons de la même couleur.....30 points de victoire

Remarque : vous pouvez utiliser des diamants [2e extension] et des cartes architecte [4e extension] pour payer les faucons.

Spielregel_Alhambra_ERW_6_FR.indd 2 17.09.13 11:41

6. Alhambra

*Le module « **Les portails** » offre aux joueurs de nouvelles possibilités pour bâtir leurs murs et gagner encore plus de points de victoire. Les joueurs bénéficient d'un bonus de points s'ils construisent un portail sur leur plus long mur.*

Les portails

Matériel de jeu

18 portails, à raison de 3 pour chaque couleur d'édifices

Préparation

Triez les 18 tuiles de portail par couleur et placez-les près du chantier de construction.

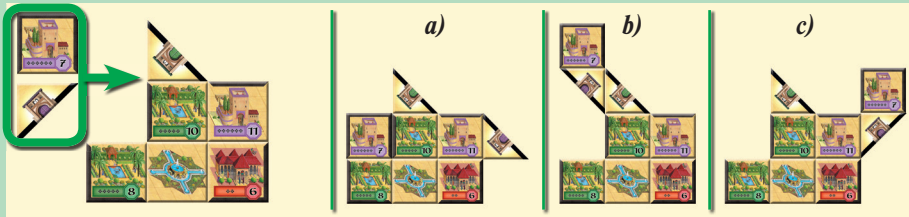
Achat et construction des portails

Chaque fois qu'un joueur achète un petit carton Édifice (mais uniquement s'il s'agit d'un de ceux du jeu de base), il peut également acheter une tuile de portail de la même couleur. Le prix total doit être payé avec la monnaie utilisée pour le petit carton Édifice. Le portail augmente le prix de l'Édifice comme suit :

- **+6 avant le 1er comptage de points ;**
- **+4 entre le 1er et le 2e comptages ;**
- **+2 entre le 2e et le 3e comptages.**

Si le joueur fait l'appoint (paie le montant exact), il peut jouer un autre tour immédiatement, comme d'habitude. **Note : il n'existe que 3 portails de chaque couleur.** Le joueur ajoute l'Édifice et le portail acquis à son Alhambra à la fin de son tour, dans l'ordre de son choix. Chaque portail doit être placé de façon qu'au moins une de ses extrémités courtes touche un petit carton d'Édifice de la même couleur (il peut s'agir d'un autre petit carton que celui que le joueur vient d'acheter). Les tuiles de portail n'ont pas d'orientation spécifique. On peut les tourner dans le sens que l'on désire lorsqu'on les ajoute à l'Alhambra.

Spielregel_Alhambra_ERW_6_FR.indd 3 17.09.13 11:41



3 exemples de placement de portail : ajout d'une Tour et d'un portail.

Règles supplémentaires du placement de portail

Aucun petit carton ne peut être relié à l'extrémité longue de la tuile de portail.

Les tuiles de portail ne bloquent pas le chemin des piétons.

Naturellement, les règles de base s'appliquent toujours :

Un côté ne comportant pas de mur ne peut pas toucher un mur.

On ne doit pas laisser de « trous ».

On ne peut pas remplacer les portails ni les garder en réserve. Un petit carton d'Édifice touchant un portail ne peut être rebâti que si le portail touche encore au moins un petit carton d'Édifice de sa couleur une fois la reconstruction terminée.

Décompte des murs

Un mur figure sur un des côtés des portails, et ceux-ci comptent pour 1 point lorsqu'on détermine le mur d'enceinte le plus long. Chaque portail qui fait partie du mur d'enceinte continu le plus long d'un joueur rapporte 2 points de bonus. Si un joueur possède plusieurs murs de la taille du plus long, il choisit lequel sera comptabilisé.

Exemple : les exemples figurant ci-dessus rapportent a) 4 points, car les deux portails ne font pas partie du plus long mur ; b) 11 points (mur 7 + portails 4) ; c) 12 points (8 + 4).

Remarque : les portails ne peuvent pas être achetés en même temps que des abris de chantier [1ère extension], que des camps [2e extension] ou que les bazars [4e extension]. Même lorsqu'ils sont de la bonne couleur, les abris de chantier et les bazars n'autorisent pas à placer des tuiles de portail. Les camps ne peuvent pas être rattachés à des portails.

Spielregel_Alhambra_ERW_6_FR.indd 4 17.09.13 11:41

6. Alhambra

*« **Les sites de construction** » permet aux joueurs de bâtir des édifices à moitié prix. On considère que les structures sont bâties, mais pour le décompte final, il faut bel et bien terminer la construction.*

Les sites de construction

Matériel de jeu

8 tuiles de site de construction circulaires
(2 pour chaque type de devise).

1 sac en toile

Préparation

Mettez les 8 tuiles de site de construction dans le sac. Placez celui-ci à portée des joueurs.

Déroulement du jeu

Un site de construction offre la possibilité d'ébaucher un édifice à moitié prix. Sa construction pourra être achevée plus tard.

Mise en place d'un site de construction

Le joueur paie au moins la moitié du prix de l'Édifice (arrondi à l'entier inférieur) et prend le petit carton correspondant. Dans ce cas, on ne considère jamais qu'il a fait l'appoint. Ensuite, le joueur tire 2 tuiles de site de construction du sac, en cachant leur verso aux autres joueurs. Le joueur choisit une des deux tuiles et la place sur le petit carton d'Édifice, symbole de construction visible. Il remet l'autre tuile dans le sac.

Note : s'il ne reste qu'une tuile, le joueur n'a d'autre choix que de prendre celle-là.

Le joueur peut ajouter l'Édifice à son Alhambra comme d'habitude ou le garder dans sa réserve. Si le bâtiment « en construction » est ajouté à l'Alhambra, ses murs comptent lors du comptage, mais pas l'Édifice inachevé lui-même.

Spielregel_Alhambra_ERW_6_FR.indd 5 17.09.13 11:41

Achever la construction d'un bâtiment

Quand le joueur veut terminer la construction de l'Édifice, il doit en payer le prix **total** avec la devise figurant au verso de la **tuile de site de construction.**

Remarque : attention, il faut payer la totalité du prix de l'Édifice, pas seulement la différence !

Si le joueur fait l'appoint (paie le montant exact), il peut immédiatement rejouer.

On retire la tuile de site de construction du jeu dès que l'Édifice est achevé.

En fin de partie !

Tous les joueurs révèlent les éventuelles tuiles de site de construction de leur Alhambra avant que les petits cartons Édifices soient distribués.

Toutes les cartes de paiement d'un joueur qui correspondent à la devise affichée sur leurs tuiles de site de construction sont désormais sans valeur et sont défaussées. Ce n'est qu'ensuite qu'on distribue les petits cartons Édifices restants. Les tuiles de site de construction qui restent dans la réserve des joueurs sont ignorées.

Remarques :

- *Le vizir [1ère extension] ne peut pas être utilisé pour bâtir un site de construction.*
- *Les camps [2e extension] et les bazars [4e extension] ne peuvent pas être bâtis en tant que sites de construction.*
- *Les portes de la ville [2e extension] et les murs [3e extension] peuvent être bâtis en tant que sites de construction.*
- *Vous pouvez utiliser des diamants [2e extension] pour bâtir un site de construction ou achever un Édifice en construction.*
- *Le marchand ambulant [3e extension] et la chambre aux trésors [4e extension] : les habitants et les coffres aux trésors ne peuvent être placés que sur des Édifices achevés, pas sur des sites de construction.*
- *L'art mauresque [5e extension] : seuls les Édifices achevés sont comptabilisés, pas les sites en construction.*
- *On ne peut pas acheter de portail [cette 6e extension] en même temps qu'un site de construction.*

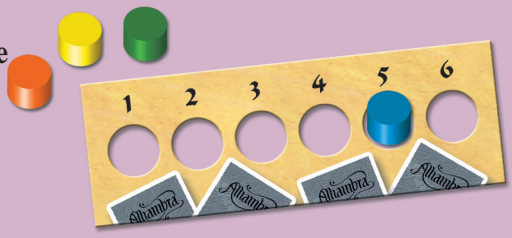
Spielregel_Alhambra_ERW_6_FR.indd 6 17.09.13 11:41

*« **Les certificats d'échange** » aident les joueurs à économiser de l'argent. Quand un joueur paie une somme trop importante, on lui rend la « monnaie », pas sous forme d'argent, mais sous forme de reçu correspondant à une certaine devise.*

Les certificats d'échange

Matériel de jeu

6 plateaux de certificat d'échange
12 pions Devise (3 pour chacune des 4 devises)



Préparation

Donnez à chaque joueur un plateau de certificat d'échange qu'il gardera devant lui.

Placez un certain nombre de pions Devise au centre de la zone de jeu, en fonction du nombre de joueurs :

2 Joueurs.....1 pion Devise de chaque couleur

3 Joueurs.....2 pions Devise de chaque couleur

4 Joueurs.....2 pions Devise de chaque couleur

5 Joueurs.....3 pions Devise de chaque couleur

6 Joueurs.....3 pions Devise de chaque couleur

Remettez les pions Devise inutilisés dans la boîte de jeu : ils ne serviront pas pour cette partie.

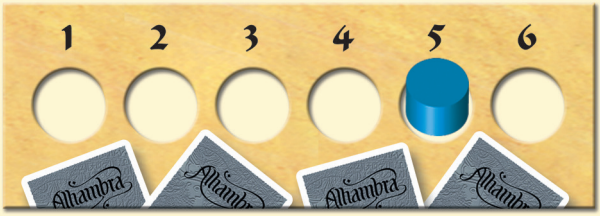
Spielregel_Alhambra_ERW_6_FR.indd 7 17.09.13 11:41

Déroulement du jeu

Stocker l'argent

Quand un joueur paie plus que le prix d'un Édifice, il peut prendre n'importe lequel des pions Devise du centre de la zone de jeu.

Il le place alors sur son certificat d'échange pour indiquer le montant payé en trop. Il ne peut y avoir qu'un seul pion Devise sur un même certificat d'échange.



Exemple : Ani paie 9 florins (jaune) pour des Arcades 4, ce qui représente 5 florins de trop-perçu. Elle choisit un pion Devise bleu et indique sur son certificat d'échange qu'elle possède désormais 5 dinars (bleu).

Le joueur peut dorénavant utiliser cet argent lorsqu'il bâtit un Édifice. Il doit cependant le dépenser entièrement, comme s'il payait avec une carte de paiement de ce montant.

Exemple : lors de son tour suivant, Ani voudrait acheter une Tour 12, mais elle n'a qu'une carte de paiement bleue de valeur 8. Elle peut utiliser son certificat d'échange en même temps, ce qui fait qu'elle aura payé 1 point de trop au final (8+5).

Après avoir été utilisé pour un paiement, le pion Devise est replacé au centre de la zone de jeu.

Le certificat d'échange peut être utilisé immédiatement de nouveau, même si le trop-perçu est issu d'un paiement effectué grâce à lui.

Suite de l'exemple : Ani peut immédiatement stocker le dinar qu'elle a payé en trop sur son certificat d'échange (en prenant n'importe quel pion Devise disponible).

Les joueurs ne peuvent pas mettre en réserve plus de 6 points d'argent. Si un joueur paie 7 points (ou plus) en trop, il ne peut pas mettre en réserve ce montant (ni un montant inférieur), car le trop-perçu doit être indiqué exactement sur le certificat.

© Copyright 2013 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

Spielregel_Alhambra_ERW_6_FR.indd 8 17.09.13 11:41