Alhambra

2nd Edition

BigBox

Jeu de base

Page 2 - 7

Modules d'extension

La Faveur du Vizir_____Page 8
Les Bureaux de change_____Page 9
Les Cartes bonus_____Page 10
Les Places_____Page 11
Les Portes de la ville_____Page 12
Les Diamants_____Page 13
Les Personnages_____Page 14
Les Campements_____Page 15
Les Murs de la Cité_____Page 16
Les Voleurs_____Page 17
La Monnaie_____Page 18
Les Négociants_____Page 19
La Chambre aux trésors_____Page 20
Les Architectes_____Page 21
Les Envahisseurs_____Page 22
Les Bazars_____Page 23
Les Nouvelles cartes Décompte__Page 24
Le Pouvoir du Sultan_____Page 25
Le Caravansérail_____Page 26
L'art Mauresque_____Page 27
Les Fauconniers_____Page 28
Les Tours de guet_____Page 29
Les Sites de construction_____Page 30
Les Certificats de change_____Page 31

Queenies

Les Bâtiments magiques_____Page 32
Les Médinas_____Page 33

Vue d'ensemble de la boîte

Page 34-36

Un jeu de Dirk Henn pour 2 à 6 joueurs

Les meilleurs architectes d'Europe et des pays arabes ont décidé de prouver leur talent. Vous incarnez un de ces architectes et vous allez devoir recruter les meilleurs ouvriers possibles, tout en vous assurant de toujours posséder assez d'argent dans les différentes devises. Car peu importe d'où ils viennent, qu'ils soient des tailleurs de pierre du nord ou des horticulteurs du sud, vos ouvriers veulent tous recevoir un salaire correct dans la devise de leur pays. Avec leur aide, vous allez pouvoir ériger des tours, créer des jardins, construire des pavillons et des arcades et bâtir des sérails ainsi que de magnifiques chambres. Affrontez vos adversaires et tentez de devenir le meilleur architecte lors de la construction de l'ALHAMBRA.

Alhambra
Revised Edition

Matériel

- **6 tuiles de départ –** une pour chacune des 6 couleurs de joueur. Elles représentent la célèbre Fontaine de la Cour des lions.

- **54 tuiles Bâtiment –** elles sont divisées entre 6 types de bâtiments différents. Ce sont les tuiles que vous utilisez afin de construire votre Alhambra. Chaque tuile peut comporter jusqu'à trois sections de mur d'enceinte.

Section de mur d'enceinte

Coût

Pavillon

Sérail

Arcades

Chambres

Jardin

Tour

- **1 plateau de jeu –** La partie supérieure du plateau représente les 4 cases sur lesquelles sont posées les cartes Argent disponibles lors des différents tours de jeu, plus une cinquième case tout à gauche pour la réserve de cartes Argent. La partie inférieure du plateau représente le Chantier avec ses quatre cases sur lesquelles les tuiles Bâtiment sont placées. Chacune de ces quatre cases correspond à une devise différente.
- **1 plateau de score –** sur lequel les points de victoire des joueurs sont représentés.
- **6 marqueurs de joueur –** chaque joueur possède un marqueur de sa couleur, qu'il place sur le plateau de score.
- **6 plateaux de stockage avec un tableau récapitulatif des points**
- **108 cartes Argent –** réparties entre quatre devises – vous utilisez ces cartes pour acheter des tuiles Bâtiment sur le Chantier et ainsi construire votre Alhambra.

Dinar *Dirham* *Ducat* *Florin*

Cartes Argent de quatre couleurs différentes, avec des valeurs comprises entre 1 et 9.

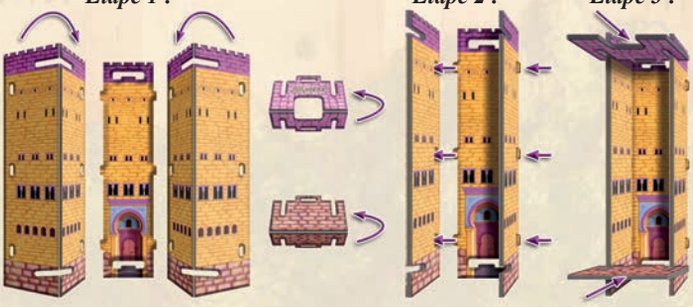
- **2 cartes Décompte –** elles sont révélées au cours de la partie *(elles sont placées dans la pile de carte Argent en début de partie).*

Premier décompte

Deuxième décompte

- **1 Tour à tuiles –** elle sert à ranger et à distribuer facilement les tuiles Bâtiment

Etape 1 : *Etape 2 :* *Etape 3 :*



- **1 livret de règles**

But du jeu

Les joueurs qui possèdent le plus de tuiles Bâtiment des différents types au bon moment – c'est-à-dire pendant les décomptes- gagnent des points de victoire dont la valeur dépend du type de bâtiment. Les joueurs reçoivent aussi des points de victoire pour la plus grande section de mur qu'ils ont réussi à construire autour de leur Alhambra.

De plus en plus de points de victoire sont attribués à chacun des décomptes. Le joueur qui a le plus de points de victoire en fin de partie est déclaré vainqueur.

Il y a 6 types de bâtiments différents. Le tableau ci-contre indique combien il y a de bâtiments de chaque type ainsi que leurs coûts.

Nom	Nombre	Coût
Pavillon	7x	2-8
Sérail	7x	3-9
Arcades	9x	4-10
Chambres	9x	5-11
Jardin	11x	6-12
Tour	11x	7-13

Mise en place

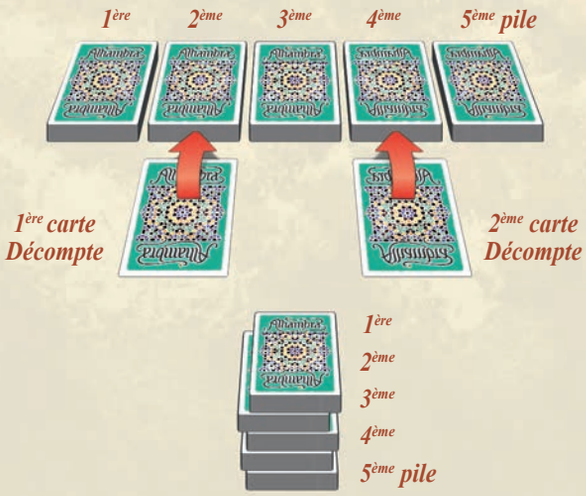
- Placez **le plateau de jeu** – qui représente le **Chantier** et les **cases pour les cartes Argent** – et **le plateau de score** au milieu de la zone de jeu.
- Prenez chacun **une tuile de départ** de la couleur de votre choix, que vous placez devant vous, ainsi que **le marqueur de joueur** de la même couleur. Placez ensuite votre marqueur de joueur sur la case 0/100 du plateau de score.
- Mélangez **les 54 tuiles Bâtiment**, faces cachées, puis formez une pile que vous placez dans **la Tour à tuiles**.
- Prenez **4 tuiles Bâtiment** dans la Tour à tuiles et **placez-les** dans l'ordre sur les quatre cases numérotées **du Chantier**, en commençant par la case 1.
- Prenez chacun **un plateau de stockage avec un tableau récapitulatif des points** et placez-le devant vous, à la vue de tous les joueurs. Le tableau récapitulatif des points indique combien il y a de tuiles Bâtiment de chaque type et le nombre de points de victoire octroyés par ces bâtiments.

- Retirez les deux cartes Décompte de **la pile de cartes Argent** et mettez-les de côté pour le moment. Puis mélangez les cartes Argent restantes.
- Chaque joueur reçoit maintenant **son argent de départ**. Pour ce faire, piochez des cartes de la pile une par une et placez-les faces visibles devant un des joueurs, jusqu'à ce que **le total atteigne ou dépasse 20** *(le type de devise n'est pas pris en compte lors de cette étape)*. Puis c'est au tour du joueur suivant de recevoir son argent de départ, en suivant le même procédé. Une fois que tout le monde a obtenu son argent de départ, vous pouvez tous prendre les cartes Argent dans votre main. Elles doivent maintenant être tenues secrètes et cachées à la vue des autres joueurs.
- Le joueur qui possède le moins de cartes est désigné premier joueur. En cas d'égalité, le joueur avec le moins d'argent commence. Si l'égalité persiste, c'est le joueur le plus jeune qui commence.
- Pour finir, placez **une carte Argent** face visible sur chacune **des quatre cases** prévues à cet effet du plateau de jeu.
- Divisez le reste des cartes Argent en cinq piles à peu près égales. Placez la première carte Décompte dans la deuxième pile et la deuxième carte Décompte dans la cinquième pile. Puis, placez les piles les une au-dessus des autres, en commençant par mettre la pile 5 en bas, puis la pile 4 par-dessus, puis la pile 3, la pile 2 et enfin la pile 1 sur le dessus. Placez la pile ainsi obtenue, face cachée, sur la case la plus à gauche de la partie supérieure du plateau de jeu *(à gauche des quatre cartes Argent précédemment révélées)*.

Tuile de départ

Chantier

Note : *De cette façon, tous les joueurs reçoivent une somme d'argent comprise entre 20 et 28.*



Note : *De cette façon, vous êtes sûr que les deux cartes Décompte ne seront pas révélées trop tôt ou trop tard dans la partie ou trop rapidement les unes après les autres.*

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 effectuer l'une des trois actions suivantes :

Prendre de l'argent

Acheter une tuile Bâtiment

Réaménager l'Alhambra

Si vous achetez une tuile Bâtiment, vous devez la placer dans votre Alhambra immédiatement à la fin de votre tour de jeu:

Placer une tuile Bâtiment

Les actions en détails :

Prendre de l'argent

Vous pouvez prendre **une carte Argent** parmi celles disponibles 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)*.

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

Acheter une tuile Bâtiment

Vous pouvez acheter une tuile Bâtiment parmi celles disponibles sur le Chantier. 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 utilisées pour acheter la tuile à côté du plateau Chantier ; elles forment la défausse. **Attention : Si vous réussissez à payer le coût exact de la tuile dans la bonne devise, vous avez le droit de jouer un tour supplémentaire et vous pouvez de nouveau choisir d'effectuer une des trois actions possibles.** Tant que c'est votre tour, vous ne replacez pas de nouvelles tuiles Bâtiment sur le Chantier. C'est seulement à la fin de votre tour (quand vous avez effectué toutes vos actions) que les cases vides sont réapprovisionnées avec de nouvelles tuiles. Placez les tuiles Bâtiment que vous avez achetées près de votre Alhambra. (Vous ne les ajouterez à votre Alhambra qu'à la fin de votre tour, après avoir terminé vos actions).

Exemple :

Vous souhaitez acheter une tuile Jardin pour votre Alhambra.

La tuile Jardin disponible a un coût de 10 dinars (devise bleue). Vous avez deux cartes Argent de cette devise dans votre main et vous décidez donc d'acheter cette tuile Jardin. Cependant, comme vous ne pouvez pas payer le coût exact de 10 (mais seulement un coût de 11), votre tour se termine après cette action et vous ne récupérez pas la monnaie.

Réaménager l'Alhambra

Vous avez trois façons différentes de réaménager votre Alhambra :

- Vous pouvez prendre une des tuiles Bâtiment placées sur **votre plateau de stockage et l'ajouter à votre Alhambra** *(voir les règles de placement des tuiles en page 5)*.
- Vous pouvez retirer une des tuiles de votre Alhambra et **la placer sur votre plateau de stockage**.
- Vous pouvez **échanger** une tuile Bâtiment placée sur votre plateau de stockage avec une des tuiles de votre Alhambra. Dans ce cas, la nouvelle tuile Bâtiment doit être placée exactement au même endroit que la tuile retirée.

Lorsque vous réaménagez votre Alhambra, vous devez toujours respecter les règles de placement des tuiles. **Vous n'avez pas le droit de retirer votre tuile de départ ou de l'échanger avec une autre tuile.**

Exemple :

Vous achetez une tuile Bâtiment en payant son coût exact, ce qui vous donne le droit d'effectuer une nouvelle action. Vous placez ensuite la tuile Bâtiment que vous venez d'acheter près de votre Alhambra (pas sur votre plateau de stockage) jusqu'à la fin de votre tour.

Vous décidez d'acheter une autre tuile Bâtiment et vous réussissez une fois de plus à payer son coût exact.

Vous pouvez donc encore effectuer une action supplémentaire et vous choisissez de réaménager votre Alhambra.

Vous pouvez, par exemple, choisir de retirer une tuile de votre Alhambra et l'échanger avec une des tuiles placées sur votre plateau de stockage.

Votre tour est maintenant terminé. Vous pouvez désormais ajouter les deux tuiles Bâtiment que vous avez achetées à votre Alhambra, en essayant de les placer de la façon la plus avantageuse possible, tout en respectant les règles de placement. Vous pouvez aussi décider de placer ces tuiles sur votre plateau de stockage.

Fin du tour

Placer une tuile Bâtiment

A la fin de votre tour, vous devez placer la *(ou les)* tuile Bâtiment que vous avez achetée lors de ce tour dans votre Alhambra. Vous pouvez soit **ajouter la tuile à votre Alhambra**, soit la placer **sur votre plateau de stockage**. Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles que vous pouvez placer sur votre plateau de stockage.

Si vous avez acheté plusieurs tuiles lors de votre tour, vous pouvez les ajouter à votre Alhambra et/ou les placer sur votre plateau de stockage dans l'ordre de votre choix.

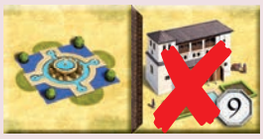
Règles de placement des tuiles

Vous devez construire votre Alhambra en respectant les règles de placement suivantes :

- Toutes les tuiles Bâtiment doivent avoir la même orientation que votre tuile de départ *(c'est-à-dire que tous les toits des bâtiments doivent pointer vers le haut)*.
- Les bords de deux tuiles 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.
- 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 nouvelle tuile doit avoir au moins un de ses bords adjacent à une autre tuile de votre Alhambra déjà en jeu *(elle ne peut pas juste toucher une autre tuile en diagonale)*.
- Les « espaces vides » *(c'est-à-dire un espace dont les quatre côtés sont entourés par des tuiles)* ne sont pas autorisés.

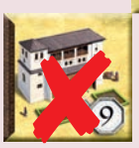
Les placements suivants ne sont PAS autorisés :

La tuile n'est pas orientée dans le bon sens.



Le bord d'une tuile qui comporte un mur est placé adjacent au bord d'une tuile qui n'en comporte pas.

La nouvelle tuile est mal placée : il est impossible de s'y rendre « à pieds » depuis la tuile de départ sans traverser un mur.



La nouvelle tuile n'a pas de bord adjacent à une autre tuile déjà en jeu.

Vous ne pouvez pas placer la tuile Arcades à cet endroit car cela créerait un espace vide complètement entouré par d'autres tuiles.

Lorsque toutes les tuiles Bâtiments que vous avez achetées lors de votre tour sont ajoutées à votre Alhambra ou placées sur votre plateau de stockage, votre tour de jeu prend fin.

Réapprovisionnez ensuite les cartes Argent de façon à ce qu'il y en ait de nouveau 4 disponibles sur le plateau de jeu. Si la pile de cartes Argent est épuisée, mélangez la défausse afin de former une nouvelle pile. Placez ensuite une nouvelle tuile Bâtiment de la Tour à tuiles sur chacune des cases vides du Chantier.

Note : *Le Chantier est toujours réapprovisionné dans l'ordre croissant, de la case 1 à la case 4.*

Décompte

Trois décomptes ont lieu au cours de la partie. Les deux premiers sont effectués lorsque les cartes Décompte placées dans la pile de cartes Argent sont révélées. Le troisième décompte est **le décompte final et a donc lieu à la fin de la partie.**

Lorsqu'une carte Décompte est révélée, placez-la devant le prochain joueur actif dans l'ordre de jeu et continuez à révéler des cartes Argent jusqu'à ce qu'il y en ait de nouveau 4 disponibles sur le plateau de jeu. Avant que le joueur suivant ne commence son tour de jeu, le décompte a lieu. Lorsque ce dernier est terminé, le joueur peut commencer son tour et choisir une action normalement.

Lors de chaque décompte, des points de victoire sont attribués au(x) joueur(s) qui possède(nt) le plus de chaque type de bâtiment. Vous recevez également des points pour le mur d'enceinte autour de votre Alhambra. Les points de victoire des joueurs sont indiqués sur le plateau de score. Chaque joueur déplace son marqueur d'une case sur la piste de score pour chaque point de victoire obtenu.

Points de victoire pour le mur d'enceinte

Tout d'abord, vous gagnez des points de victoire pour **la section de mur d'enceinte la plus longue autour de votre Alhambra**.

Chaque partie de mur d'enceinte de cette section **vous rapporte un point de victoire**. Vous ne gagnez cependant aucun point pour les sections de mur placées les unes contre les autres (les murs intérieurs).

Points de victoire pour les bâtiments

Des points de victoire sont attribués pour chacun des 6 types de bâtiments. En fonction du décompte, vous pouvez gagner des points si vous êtes **le joueur qui possède le plus** de bâtiment d'un certain type, **le deuxième joueur qui possède le plus** de bâtiments d'un certain type ou même **le troisième joueur qui possède le plus** de bâtiment d'un certain type. En cas **d'égalité**, les points de victoire des places concernées sont partagés entre les joueurs à égalité, en arrondissant à l'inférieur *(additionnez le total des points de victoire qui doivent être attribués et divisez le résultat obtenu par le nombre de joueurs à égalité)*.

Attention : *Seuls les bâtiments ajoutés à votre Alhambra sont pris en compte, les bâtiments placés sur votre plateau de stockage ne sont pas évalués.*

Premier décompte

Le premier décompte est effectué lorsque la première carte Décompte est révélée. Seul le joueur qui possède **le plus de bâtiments** de 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 carte Décompte, à côté du bâtiment correspondant.

Exemple :
Le joueur qui possède le plus de tuiles Chambres gagne 4 points de victoire.

Deuxième décompte

Lors du 2ème décompte *(lorsque la deuxième carte Décompte est révélée)*, des points sont attribués aux premiers et deuxièmes joueurs qui possèdent **le plus de bâtiments de chaque type**.

Les points de victoire attribués sont une fois encore indiqués sur la carte Décompte.

Exemple : Le joueur avec le plus de tuiles Tour gagne 13 points de victoire. Le deuxième joueur avec le plus de tuiles Tour remporte quant à lui 6 points de victoire.

Exemple : Kim et Nina possèdent tous les deux quatre tuiles Tour. Ils se partagent les points pour les premières et deuxièmes places : 13 + 6 = 19 points. Le résultat est divisé par deux et arrondi à l'inférieur. Ils gagnent donc 9 points de victoire chacun.

Troisième décompte

Le troisième et dernier décompte a lieu à la fin de la partie, lorsqu'il n'y a plus assez de tuiles Bâtiment pour réapprovisionner le Chantier.

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

Les points de victoire attribués pour chacune des places sont indiqués sur le tableau récapitulatif des points sur les plateaux de stockage des joueurs.

Voici les points de victoire attribués aux joueurs lors du 3ème décompte.

Exemple : Le joueur qui possède le plus de tuiles Pavillon gagne 16 points de victoire. Le deuxième joueur qui possède le plus de tuiles Pavillon remporte 8 points de victoire, et enfin le troisième joueur qui possède le plus de tuiles Pavillon obtient 1 point de victoire.

Fin de partie

La partie se termine immédiatement lorsqu'à la fin du tour d'un joueur, il ne reste pas assez de tuiles Bâtiment dans la Tour à tuiles pour réapprovisionner toutes les cases du Chantier. Les tuiles restantes sur le Chantier sont distribuées gratuitement aux joueurs qui possèdent le plus d'argent dans les devises correspondant à ces tuiles (sans tenir compte du coût de la tuile). Si plusieurs joueurs sont à égalité (possèdent la même somme d'argent dans une devise), la tuile Bâtiment n'est pas distribuée et reste sur le Chantier. Les joueurs qui reçoivent des tuiles Bâtiment de cette façon peuvent ensuite les ajouter à leur Alhambra, en respectant les règles de placement habituelles. ***Note :*** *Le Chantier est tout de même réapprovisionné avec les tuiles restantes, dans la mesure du possible.*

Le troisième et dernier décompte a ensuite lieu.

Le joueur qui a le plus de points de victoire à l'issu 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 :

La pile de carte Argent est normalement composée de trois cartes de chaque valeur et de chaque devise. **Lors d'une partie à 2 joueurs, retirez une carte de chaque valeur et de chaque devise de façon à n'utiliser que 72 cartes au total** *(au lieu de 108)*.

Un troisième joueur fictif est utilisé – il s'appelle Dirk. Dirk ne construit pas son Alhambra mais **il récupère tout de même des tuiles Bâtiment**. Il n'effectue pas d'actions et n'a pas de tour de jeu.

Au début de la partie, piochez aléatoirement 6 tuiles Bâtiment dans la Tour à tuiles et placez-les faces visibles sur un des côtés de la zone de jeu. Ces tuiles appartiennent à Dirk.

Lors des décomptes, Dirk reçoit des points pour chaque type de bâtiment pour lequel il possède le plus de tuiles. Il ne reçoit cependant pas de points pour son mur d'enceinte.

Après le premier décompte, piochez de nouveau aléatoirement 6 tuiles Bâtiment dans la Tour à tuiles et ajoutez-les aux autres tuiles de Dirk.

Après le deuxième décompte, Dirk reçoit encore une fois des tuiles, mais cette fois-ci au lieu d'en récupérer 6, il reçoit **le tiers des tuiles restantes dans la Tour à tuiles** *(arrondi à l'inférieur)*.

Une seule règle change lors des parties à deux joueurs : Lorsque vous achetez une tuile Bâtiment, vous pouvez choisir de la donner à Dirk au lieu de l'ajouter à votre Alhambra ou de la placer sur votre plateau de stockage.

Download on the App Store
GET IT ON Google Play

est. 1989
QUEEN GAMES

© Copyright 2003/2019 | Queen Games 53842 Troisdorf, Germany

La Faveur du Vizir

« La faveur du Vizir » est un module qui vous permet d'interrompre temporairement l'ordre de jeu du tour en cours afin d'effectuer une action spéciale : acheter une tuile Bâtiment. Mais cette action a un prix. Vous devez payer le coût exact de la tuile Bâtiment, sans pour autant pouvoir effectuer un tour supplémentaire !

Matériel

- **6 pions Vizir –** un pour chacune des 6 couleurs de joueur.
  Un côté représente le Vizir éveillé et l'autre côté représente le Vizir endormi.

Changements lors de la Mise en place

Au début de la partie, chaque joueur prend un pion Vizir de sa couleur et le place devant lui, côté éveillé visible. *(Vous ne pouvez utiliser votre pion Vizir que lorsqu'il est sur son côté éveillé.)* Les pions non-utilisés sont replacés dans la boite de jeu.

Changements pendant la partie

Gagner la faveur du Vizir

A chaque fois qu'un joueur termine son tour de jeu *(après avoir réapprovisionné le Chantier)*, vous pouvez interrompre l'ordre de jeu normal et effectuer une action spéciale en achetant une tuile Bâtiment du Chantier et en l'ajoutant à votre Alhambra. Pour pouvoir effectuer cette action, vous devez remplir les conditions suivantes :

- Votre pion Vizir doit être *actif (côté éveillé visible)*
- Vous devez pouvoir payer le coût exact de la tuile Bâtiment que vous souhaitez acheter.

Lorsque vous effectuez cette action spéciale, vous ne bénéficiez pas du tour de jeu supplémentaire pour avoir payé le coût exact d'une tuile.

Retournez ensuite votre pion Vizir de façon à ce qu'il soit placé côté endormi visible – il n'est plus actif pour le moment. Prenez ensuite la tuile Bâtiment que vous avez choisie, payez son coût exact et vous ajoutez-la à votre Alhambra en respectant les règles de placement habituelles ou placez-la sur votre plateau de stockage.

Le Chantier est ensuite réapprovisionné de façon à ce que quatre tuiles Bâtiment soient de nouveau disponibles.

La partie reprend ensuite son cours et c'est au tour du joueur suivant dans l'ordre de jeu normal d'effectuer son action.

Vous avez maintenant la possibilité d'effectuer une nouvelle action lors de votre tour:

Action: Réactiver le Vizir

Placez votre Vizir de façon à ce qu'il soit de nouveau actif (côté éveillé visible). Vous pouvez désormais l'utiliser quand vous le souhaitez pour effectuer une action spéciale.

Notes

- Si plusieurs joueurs souhaitent utiliser leur pion Vizir au même moment, le premier joueur dans l'ordre de jeu est le premier à effectuer son action spéciale. *(Le joueur dont c'est normalement le tour est le premier et le joueur qui vient de terminer son tour est le dernier)*.
- Les joueurs suivants peuvent ensuite de nouveau décider s'ils souhaitent utiliser leur pion Vizir ou non.
- Lorsque les dernières tuiles Bâtiment sont distribuées aux joueurs en fin de partie, vous n'avez plus le droit d'utiliser votre pion Vizir.
- A la fin de la partie, le côté sur lequel est placé votre pion Vizir (*éveillé ou endormi*) n'est pas important.
- Un joueur qui utilise son pion Vizir n'a pas le droit de prendre une tuile Place (*Voir le module «Les Places» on page 11*).

Les Bureaux de change

Ce module introduit 6 nouvelles cartes Bureau de change qui peuvent être récupérées de la même manière que les cartes Argent. Ces cartes vous aident à payer le coût exact d'une tuile Bâtiment plus facilement, car chacune d'entre elles vous permet de payer dans deux devises différentes. Malheureusement, vous ne pouvez utiliser ces cartes qu'une seule fois avant de devoir les défausser. A vous d'en faire bon usage !

Matériel

- **6 cartes Bureau de change**, qui représentent chacune deux devises différentes

Changements lors de la Mise en place

Lorsque vous séparez les cartes Argent du jeu de base en cinq piles différentes au début de la partie, placez **deux cartes Bureau de change dans les piles 2, 3 et 4.**

Changements pendant la partie

Récupérer des cartes Bureau de change

Lorsque vous révélez une carte Bureau de change de la pile de cartes Argent, placez-la face visible près du Chantier comme n'importe quelle autre carte. Il ne doit toujours y avoir que quatre cartes placées faces visibles, peu importe si ce sont des cartes Argent ou des cartes Bureau de change.

Le joueur dont c'est le tour peut maintenant choisir de prendre une carte Bureau de change à la place d'une carte Argent. Vous pouvez avoir autant de cartes Bureau de change que vous le souhaitez en main.

Utiliser une carte Bureau de change

Pour acheter une tuile Bâtiment, vous devez normalement payer en utilisant la devise représentée sur la case du Chantier sur laquelle cette tuile est située.

Si vous possédez une carte Bureau de change, vous pouvez l'utiliser pour acheter une tuile Bâtiment, en utilisant n'importe quelle combinaison des deux devises représentées sur la carte Bureau de change en question *(voir exemple*.

Exemple : Le joueur a les quatre cartes suivantes en main : 7 et 2 dinars (bleu), 9 florins (jaune) et une carte Bureau de change bleue et jaune. Avec ces cartes, il peut acheter la tuile Jardin ou la tuile Pavillon disponible sur le Chantier. Il a maintenant le choix : soit il paye 9 florins et 2 dinars pour le jardin soit il paye 7 dinars, ce qui est le coût exact du pavillon. Dans les deux cas, il doit jouer sa carte Bureau de change afin de pouvoir convertir ses autres cartes dans la bonne devise. Il doit ensuite défausser sa carte Bureau de change car il n'a pas le droit de l'utiliser deux fois.

Notes

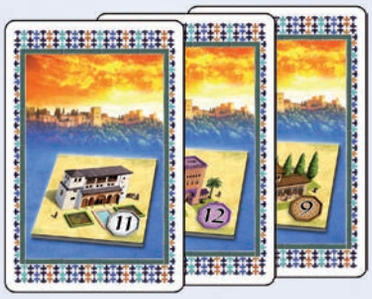
- Lorsque la pile de carte Argent est épuisée, toutes les cartes défaussées – **y compris** les cartes Bureau de change- sont mélangées afin de former une nouvelle pile.
- A la fin de chaque tour, toutes les cartes Argent qui ont été prises - cartes Bureau de change incluses- sont remplacées par de nouvelles cartes de la pile, de façon à ce qu'il y en ait de nouveau **quatre disponibles** au total.
- Lorsque les dernières tuiles Bâtiment sont distribuées à la fin de la partie, vous ne pouvez plus utiliser de cartes Bureau de change.

Les cartes Bonus

***Les cartes Bonus** que vous jouez sont considérées comme des tuiles Bâtiment supplémentaires lors des différents décomptes. Comme elles ne sont habituellement jouées qu'aux alentours de la fin de partie, elles peuvent créer quelques rebondissements lorsque les points de victoire des bâtiments sont attribués. Cependant, vous ne pouvez jouer une carte Bonus qu'après avoir placé la tuile Bâtiment qui est représentée dessus dans votre Alhambra.*

Matériel

- **10 cartes Bonus** qui représentent toutes une tuile Bâtiment différente.



Changements lors de la Mise en place

Mélangez les cartes Bonus faces cachées puis distribuez-les aux joueurs, toujours faces cachées, de la façon suivante:

Dans les parties à **2 ou 3 joueurs**, chaque joueur reçoit **3 cartes Bonus** ;

Dans les parties à **4 ou 5 joueurs**, chaque joueur reçoit **2 cartes Bonus** ;

Dans les parties à **6 joueurs**, chaque joueur reçoit **1 carte Bonus**.

Les cartes Bonus non-utilisées sont replacées dans la boite de jeu sans être révélées.

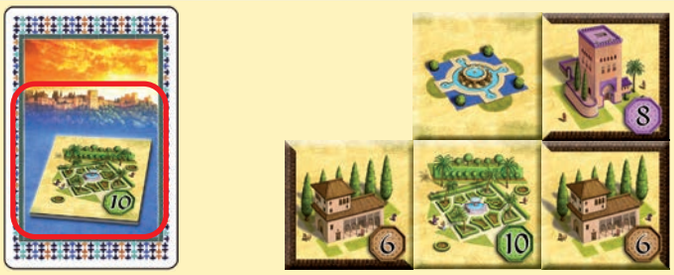
Changements pendant la partie

Utiliser une carte Bonus

Chaque carte Bonus représente une tuile Bâtiment spécifique. *(Note : Les 10 cartes Bonus représentent des tuiles Bâtiment qui ne comportent pas de section de mur).*

Lorsque vous ajoutez une tuile Bâtiment à votre Alhambra et que vous possédez la carte Bonus corres-pondante, vous pouvez jouer cette carte Bonus et la placer face visible devant vous. Vous pouvez jouer la carte Bonus à n'importe quel moment après avoir ajouté la tuile correspondante à votre Alhambra *(immédiatement ou plus tard dans la partie)*.

Lorsqu'une carte Bonus est en jeu, elle est considérée comme une tuile Bâtiment supplémentaire du même type que le bâtiment qui est représenté dessus.



Exemple : Le joueur vient d'ajouter à son Alhambra la tuile Jardin de valeur 10. Il peut désormais révéler la carte Bonus correspondante et la placer face visible devant lui. Le joueur considère maintenant qu'il possède deux jardins lors des décomptes.

Notes

- Si vous retirez une tuile de votre Alhambra alors que vous aviez déjà joué la carte Bonus correspondante, vous devez reprendre cette carte dans votre main. Lors des décomptes, ni la tuile Bâtiment placée sur votre plateau de stockage, ni la carte Bonus que vous avez reprise en main ne vous rapporteront de points de victoire. Vous ne pourrez rejouer la carte Bonus que lorsque vous aurez replacé la tuile Bâtiment correspondante dans votre Alhambra.
- Une fois que vous avez ajouté la tuile Bâtiment concernée à votre Alhambra, vous pouvez jouer la carte Bonus correspondante à n'importe quel moment, même pendant un décompte.
- Cela peut se révéler une bonne idée de ne jouer vos cartes Bonus qu'en fin de partie. Cela peut par exemple vous permettre de ne pas révéler à vos adversaires que vous avez le plus d'un certain type de tuiles Bâtiment et donc ne pas les encourager à récupérer des tuiles de ce type en particulier. Vous pourrez alors peut-être réussir à les surprendre lors du dernier décompte, celui où il y a le plus de points de victoire à gagner.

Les Places

*Un nouveau de type de bâtiment est maintenant disponible pour votre Alhambra : **les places**. Si vous réussissez à placer habilement une tuile Place, cette dernière peut valoir jusqu'à trois bâtiments d'un même type. En plus de vous permettre d'obtenir le plus de bâtiments d'un certain type, les places vous aident également à mieux construire votre mur d'enceinte. Malheureusement, vous n'avez le droit qu'à trois tuiles par partie. A vous de les employer de la meilleur façon possible !*

Matériel

- **24 tuiles Bâtiment** qui représentent 6 types de places différentes. Les types des places sont les mêmes que les types des bâtiments du jeu de base.

Il y a 3 places bleues

… 4 marron

… 5 vertes

… 3 rouges

… 4 blanches

et 5 violettes.

Changements lors de la Mise en place

Triez les tuiles Place en fonction de leurs couleurs puis formez 6 piles que vous mélangez séparément. Placez ensuite ces 6 piles faces cachées près du plateau Chantier et révélez la première tuile de chaque pile.

Changements pendant la partie

Vous avez maintenant le droit d'effectuer une nouvelle action lors de votre tour: **Action: Construire une Place**

Vous pouvez prendre n'importe laquelle des tuiles Place posées faces visibles sur le dessus d'une des 6 piles. Lorsque vous prenez une tuile, révélez immédiatement une nouvelle tuile sur la pile concernée.

Si toutes les tuiles d'une pile ont déjà été récupérées, ce type de place n'est alors plus disponible. Une tuile Place ne coûte pas d'argent *(et **ne peut donc pas** être achetée en payant le coût exact, ce qui signifie qu'il est impossible de jouer un tour supplémentaire après avoir effectué cette action).*

A la fin de votre tour de jeu, vous ajoutez les tuiles Place *(en même temps que les autres tuiles Bâtiment, si vous en avez achetées)* à votre Alhambra en respectant les règles de placement, ou bien vous les placez sur votre plateau de stockage.

Vous ne pouvez posséder qu'un maximum **de trois tuiles Place**, en incluant celles placées sur votre plateau de stockage. Les règles pour **réaménager votre Alhambra** s'appliquent **également** aux tuiles Place.

Changements lors des décomptes

- Lors des différents décomptes, une tuile Place peut aussi bien **ne rien vous rapporter** que compter pour trois bâtiments supplémentaires d'un même type, en fonction de l'endroit où elle est placée. Si une place est placée adjacente à un bâtiment du même type qu'elle, elle compte comme un bâtiment supplémentaire de ce type. Si elle est placée adjacente à **2 ou 3** bâtiments du même type qu'elle, elle compte comme **2 ou 3** bâtiments supplémentaires de ce type. Attention, pour que la tuile Place soit considérée comme un ou plusieurs bâtiments, il **ne doit pas y avoir de mur** entre elle et les tuiles Bâtiment adjacentes du même type.
- Les sections de mur représentées sur les tuiles Place sont prises en compte comme les sections de mur sur les tuiles Bâtiment ordinaires.

Exemple : Le joueur a déjà ajouté 3 tuiles Place à son Alhambra et il ne peut donc plus en prendre d'autres.

Cet Alhambra est composé d'une tuile Jardin, d'une tuile Tour et de 5 tuiles Arcades.
La tuile Place violette n'est pas prise en compte lors du décompte car, même si elle est placée adjacente à un bâtiment du même type, les deux tuiles sont séparées par une section de mur.

La place marron du haut est placée adjacente à deux bâtiments du même type et il n'y a pas de section de mur entre les tuiles. Elle compte donc comme deux bâtiments marron supplémentaires au moment du décompte.

La place marron du bas est adjacente à un bâtiment du même type et il n'y a pas de section de mur entre les deux tuiles. Elle compte donc comme un bâtiment marron supplémentaire.

Les portes de la ville

Ce nouveau module vous permet de placer des bâtiments dans certaines zones de votre Alhambra qui étaient jusque-là hors de portée. Alors que jusqu'ici vous deviez faire attention à ce qu'aucune section de mur ne bloque l'accès à vos nouveaux bâtiments, vous pouvez maintenant installer une porte afin de rendre ces derniers accessible.

Matériel

- **6 pions Porte en bois**
- **6 cartes Porte**

Changements lors de la Mise en place

Prenez un pion et une carte Porte par joueur et replacez ensuite les pions et les cartes non-utilisés dans la boite de jeu.

Lorsque vous séparez les cartes Argent du jeu de base en cinq piles différentes au début de la partie, insérez **les cartes Porte**, faces cachées et en les répartissant aussi équitablement que possible, dans **les piles 3, 4 et 5.**

Placez les pions Porte à portée de main de tous les joueurs près du plateau Chantier.

Changements pendant la partie

Récupérer une carte Porte

Lorsqu'une carte Porte est révélée, placez-la face visible près des pions Porte ou bien défaussez-la si une autre carte Porte est déjà en jeu.

Continuez ensuite à piocher des cartes de la pile de cartes Argent, jusqu'à ce qu'il y en ait de nouveau quatre cartes disponibles sur le plateau de jeu.

A partir de ce moment, vous pouvez choisir de prendre la carte Porte à la place d'une carte Argent lors de votre tour *(ou à la place d'une carte Bureau de change si vous utilisez également le module „Les Bureaux de Change", page 9).*

Utiliser une carte Porte

Lorsque vous possédez une carte Porte et que vous placez une tuile Bâtiment de façon à ce qu'elle ne soit pas accessible « à pieds » depuis votre tuile de départ car il faut traverser un mur *(ce qui est normalement interdit)*, prenez un pion Porte et placez-le sur la section de mur concernée. Vous pouvez désormais utiliser la porte afin de créer un chemin entre votre tuile de départ et la nouvelle tuile Bâtiment.

La carte Porte utilisée est ensuite retirée du jeu.

L'utilisation des cartes Porte vous donne le droit de placer des bâtiments à des endroits qui vous étaient auparavant inaccessibles à cause des règles de placement.

La porte permet de « faire un trou » dans le mur de façon à ce que la tuile devienne accessible depuis votre tuile de départ.

Notes

- Vous avez le droit d'avoir plusieurs cartes Porte en main.
- Vous pouvez utiliser plusieurs cartes Porte lors d'un même tour de jeu.
- Vous pouvez également utiliser une carte Porte lorsque vous réaménagez votre Alhambra.
- Une fois que vous avez placé un pion Porte vous ne pouvez plus le déplacer, ni déplacer les deux tuiles sur lesquelles il est posé.

Les Diamants

*Une cinquième devise fait son apparition dans le jeu : **les diamants!** Vous pouvez utiliser cette nouvelle devise pour acheter n'importe quelle tuile Bâtiment, sans tenir compte de la devise normalement requise. Cependant, lorsque vous utilisez des diamants pour acheter une tuile Bâtiment, vous ne pouvez pas les combiner à d'autres cartes Argent avec des devises différentes.*

Matériel

- **10 cartes Diamant** avec des valeurs comprises entre 3 et 9.

Changements lors de la Mise en place

Au début de la partie, mélangez les cartes Diamant avec les autres cartes Argent.

Puis les joueurs reçoivent leur argent de départ et la partie continue normalement, en suivant les règles du jeu de base.

Changements pendant la partie

Obtenir des cartes Diamant

Vous pouvez prendre des cartes Diamant exactement de la même manière que les autres cartes Argent.

Utiliser les cartes Diamant

Les diamants sont la nouvelle (et cinquième) devise du jeu. Vous pouvez les utiliser pour acheter n'importe quelle tuile Bâtiment disponible sur le Chantier. Ils sont un peu comme une devise joker et peuvent être utilisés pour remplacer n'importe quelle autre devise. Cependant, vous n'avez pas le droit de combiner des diamants avec une autre devise, vous ne devez payer votre tuile qu'en utilisant des cartes Diamant.

Exemple : Le joueur a deux cartes Diamants de valeur 5 et 4 en main. Il a donc le choix entre payer le coût exact du bâtiment rouge (c'est-à-dire 9 diamants) ou bien prendre le bâtiment marron ou le bâtiment bleu en payant plus que leurs coûts.

Exemple : Le joueur ne peut pas combiner une carte Diamant avec une carte Argent jaune afin d'acheter la tuile Tour.

Notes

- Les cartes Diamant ne peuvent pas être utilisées avec **les cartes Bureau de change** *[page 9]*.
- Lorsqu'en fin de partie, les tuiles Bâtiment restantes sont distribuées aux joueurs qui possèdent le plus d'argent dans les différentes devises, **les cartes Diamant ne sont pas prises en compte**.
- Vous avez le droit d'utiliser des cartes Diamant pour faire une offre afin de récupérer une carte Personnage *[page 14]*.

Les Personnages

*Chaque **personnage** possède une capacité spéciale qu'il met au service de son propriétaire. Ces capacités vont vous permettre par exemple d'effectuer des actions supplémentaires, de gagner des points de victoire bonus ou encore de récupérer plus de cartes Argent lors de votre tour. Cependant, les cartes Personnage ne seront attribuées qu'au joueur qui réussit à faire la meilleure offre.*

Matériel

- **10 cartes Personnage**, qui représentent chacune un personnage différent.

Changements lors de la Mise en place

Lorsque vous séparez les cartes Argent du jeu de base en cinq piles différentes au début de la partie, placez 2 cartes Personnage dans les piles 2, 3 et 4. Formez une pile avec les quatre cartes Personnage restantes et placez-la, face cachée, à portée de main de tous les joueurs.

Changements pendant la partie

Obtenir une carte Personnage

Lorsque vous révélez une carte Personnage en réapprovisionnant les cartes Argent, la partie est immédiatement interrompue et la carte Personnage est tout de suite mise aux enchères.

Le prochain joueur dont c'est le tour doit faire la première offre (ou passer). Tous les autres joueurs doivent ensuite, chacun leur tour, **faire une meilleure offre ou passer**. Vous ne pouvez faire une offre que si vous pouvez payer la somme annoncée en ne vous servant **que d'une seule devise**. Si vous passez votre tour, vous ne pouvez plus faire d'autre offre pour la carte. Le joueur qui fait l'enchère la plus élevée défausse la carte Argent qu'il a misée, puis récupère la carte Personnage et la place devant lui, face visible. Il bénéficie à présent de la capacité indiquée sur la carte. Vous pouvez avoir autant de cartes Personnage que vous le souhaitez devant vous. Si personne ne fait d'offre pour une carte Personnage, cette dernière est retirée du jeu. Une fois le tour d'enchère terminé et la carte Personnage attribuée à un joueur, la partie reprend et les cartes Argent finissent d'être réapprovisionnées. C'est ensuite au joueur suivant dans l'ordre normal de jeu d'effectuer ses actions.

Utiliser une carte Personnage

Les symboles représentés sur les coins supérieurs les cartes Personnage indiquent quand et combien de fois leur capacité peut être utilisée. Vous ne pouvez utiliser les cartes avec un symbole ⌛ qu'une seule fois par tour. Les cartes avec un symbole 👑 ont un effet lors des décomptes et les cartes avec un symbole 1× sont à usage unique et sont retirées du jeu après avoir été utilisées.

***Note :** Vous ne pouvez pas utiliser de carte Personnage lorsque vous effectuez l'action spéciale du Vizir [page 8].*

Les capacités des personnages :

***La Troubadour** 1× – Lorsque vous récupérez cette carte Personnage vous devez **immédiatement** décider si vous souhaitez la conserver (valeur : 8 points de victoire) ou si vous souhaitez l'échanger. Dans ce cas, vous échangez la troubadour contre la première carte de la pile de cartes Personnage en surplus. Vous **placez ensuite la nouvelle carte face visible** devant vous et vous pouvez d'ores et déjà bénéficier de sa capacité.*

***Le Mendiant** ⌛ – Si au début de votre tour, vous avez moins de 3 cartes Argent en main **(c'est à dire 0,1 ou 2 cartes)**, vous pouvez prendre la première carte de la pile de cartes Argent. Si la carte ainsi piochée n'est pas une carte Argent, appliquez les règles adéquates et piochez ensuite une nouvelle carte de la pile.*

Le Mécène** 1× – Lorsque vous achetez une tuile Bâtiment, le Mécène en paye le coût exact à votre place, ce qui signifie que vous récupérez **gratuitement** la tuile Bâtiment en question et que vous pouvez également jouer **un tour supplémentaire.

***L'Avare** ⌛ – Lorsque vous achetez une tuile Bâtiment avec un coût de 10 ou plus, vous pouvez immédiatement **prendre une carte Argent** de votre choix parmi celles disponibles.*

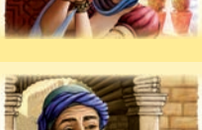
L'Architecte** ⌛ – A la fin de votre tour, après avoir placé vos nouvelles tuiles Bâtiment, vous avez le droit d'effectuer une **action « Réaménager l'Alhambra » supplémentaire.

***Le Négociant** ⌛ – Vous avez maintenant le droit de prendre plusieurs cartes Argent si la somme totale de ces cartes **ne dépasse pas** 7 (au lieu de 5 habituellement).*

***Le Sage** 👑 – Cette carte est considérée comme un demi-Bâtiment supplémentaire **du type de votre choix** lors de chaque décompte. (Vous pouvez choisir un type de bâtiment différent à chaque décompte.)*

***La Danseuse** ⌛ – Au début de votre tour, **vous pouvez remplacer une des tuiles Bâtiments placées sur le Chantier** par une nouvelle tuile Bâtiment (que vous prenez dans la Tour à tuiles). La tuile Bâtiment défaussée est ensuite replacée dans la Tour à tuile.*

Le Monnayeur** ⌛ – A chaque tour, vous pouvez **défausser une carte Argent de votre main** contre une carte Argent parmi celles disponibles qui est **de la même valeur ou d'une valeur inférieure.



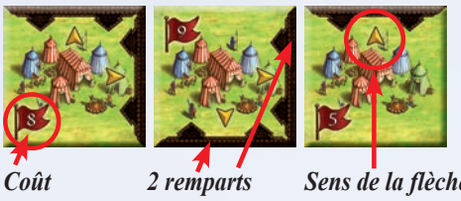
***Le Garde** 👑 – **A chaque fois que les points de victoire sont attribués pour le mur d'enceinte** lors des décomptes, vous gagnez un point supplémentaire pour chaque tranche de 3 points obtenus.*

Les Campements

Un nouveau type de bâtiment entre en jeu : les campements. Si vous réussissez à le placer correctement, un campement peut vous rapporter à chaque décompte un point de victoire supplémentaire pour chaque bâtiment placé en une ligne droite ininterrompue dans le sens indiqué par la flèche. Les règles de placement des campements sont légèrement différentes de celles des bâtiments normaux, car ils sont placés en dehors du mur d'enceinte de votre Alhambra.

Matériel

- **8 tuiles Campement** chaque tuile comporte un ou deux côtés avec des remparts (liseré noir) qui doivent être placés sur le mur d'enceinte de votre Alhambra.



Changements lors de la Mise en place

Mélangez les tuiles Campement avec les tuiles Bâtiments du jeu de base et placez ensuite toutes les tuiles dans la Tour à tuiles.

Placer une tuile Campement

Les tuiles Campement sont mises en jeu exactement de la même manière que les tuiles Bâtiment classiques : elles sont placées sur le plateau Chantier et peuvent être achetées en payant le coût qui est indiqué dessus, en respectant les règles du jeu de base.

Placer une tuile Campement

Comme pour les tuiles Bâtiment, vous devez soit ajouter la tuile Campement à votre Alhambra, soit la placer sur votre plateau de stockage à la fin de votre tour. Cependant, les changements suivants sont appliqués aux règles de placement du jeu de base :

- Les tuiles Campement doivent avoir la même orientation que votre tuile de départ et que les autres tuiles Bâtiment de votre Alhambra.
- Vous ne pouvez poser une tuile Campement **qu'en plaçant un de ses remparts adjacent à une section de mur d'une tuile Bâtiment** de votre Alhambra *(les tuiles Campement sont donc placées à l'extérieur du mur d'enceinte de votre Alhambra)*.
- Deux tuiles Campement ne peuvent **se toucher** que par un côté qui ne comporte pas de remparts *(voir illustrations)*.
- Les tuiles campement n'ont pas besoin d'être accessibles « à pieds » à partir de votre tuile de départ *(la règle du jeu de base ne s'applique pas)*.

Changements lors des décomptes

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 placés dans la direction indiquée par leur flèche**. Les points de victoire sont calculés en comptant le nombre de tuiles Bâtiment placées en **une ligne droite ininterrompue** dans la direction de la flèche représentée sur le campement. *(Note : les sections de mur d'enceinte n'interrompent pas cette ligne)*. Chaque Bâtiment ainsi placé vous rapporte **1 point de victoire**. *(Note : Votre tuile de départ et les tuiles Place [du module „Les Places" page 11] sont considérées comme les autres bâtiments dans ce cas de figure.)* Si votre campement comporte **deux flèches**, vous gagnez des points de victoire pour **les deux directions indiquées**.

Le campement de gauche rapporte 4 points de victoire ; le campement de droite rapporte évidemment le même nombre de points (il y a le même nombre de bâtiments entre les deux). Le campement du bas rapporte 2 points de victoire. Le joueur gagne donc un total de 10 points de victoire pour ses campements.

Notes

- Vous gagnez des points de victoire pour vos sections de mur d'enceinte adjacentes à des remparts exactement de la même manière que pour vos sections de mur d'enceinte sans remparts.

Les Murs de la Cité

Ce module vous permet d'ajouter des sections de mur ou de combler les éventuels trous dans le mur d'enceinte autour de votre Alhambra. Mais pour pouvoir placer une section de mur, vous devrez d'abord réussir à récupérer la carte correspondante.

Matériel

- **8 cartes Mur de la cité,** représentant chacune une (ou deux) section de mur spécifique.
- **12 sections de mur en bois,** que vous allez pouvoir ajouter au mur d'enceinte de votre Alhambra.

Changements lors de la Mise en place

Lorsque vous séparez les cartes Argent du jeu de base en cinq piles différentes au début de la partie, placez aléatoirement **deux cartes Mur** dans **les piles 2, 3, 4 et 5**. Placez les sections de mur à portée de main de tous les joueurs près du Chantier.

Changements pendant la partie

Récupérer une carte Mur

Lorsqu'une carte Mur est révélée, placez-la face visible près du Chantier *(il peut y avoir plusieurs cartes Mur placées en même temps près du Chantier)*. Continuez ensuite à piocher des cartes Argent, jusqu'à ce qu'il y en ait de nouveau quatre de disponibles.

Vous pouvez maintenant effectuez une nouvelle action lors de votre tour de jeu:
Action: Construire une section de mur

Lors de votre tour, vous pouvez prendre n'importe laquelle des cartes Mur disponibles à la place d'une carte Argent. Vous placez ensuite la *(ou les)* section de mur en bois correspondante sur une des tuiles de votre choix, comme indiqué sur la carte Mur utilisée *(vous devez reproduire ce qui est illustré sur la carte Mur)*.

Les sections de mur peuvent être placées sur une tuile que vous venez d'ajouter à votre Alhambra, sur une tuile déjà en jeu ou sur une tuile située sur votre plateau de stockage. Vous ne pouvez cependant pas ajouter de sections de mur par-dessus une section de mur imprimée sur une tuile.

Les sections de mur ainsi posées sont traitées comme si elles faisaient partie de la tuile jusqu'à la fin de la partie.

Notes

- Vous pouvez placer des sections de mur sur n'importe quelle tuile de votre Alhambra qui remplit les conditions, y compris sur votre tuile de départ.
- Lors des décomptes, les sections de mur que vous avez placées sont considérées de la même manière que les sections de mur imprimées sur les tuiles.
- Vous devez tenir compte des règles de placement lorsque vous ajoutez une section de mur.
- Vous pouvez ajouter des sections de mur sur une tuile qui contient déjà des sections de mur imprimées, du moment que vous ne les placez pas au-dessus de ces dernières.
- Les pions Porte *[page 12]* ne peuvent être placés que par-dessus des sections de mur imprimées sur les tuiles.

Les Voleurs

*Ce module apporte 12 nouvelles **cartes Voleur** qui vous pouvez utiliser afin de récupérer des cartes Argent d'une devise spécifique durant le tour d'un autre joueur. Vous ne pouvez cependant prendre qu'une seule carte Argent parmi celles disponibles, quelle que soit sa valeur. En effet, après avoir été utilisée une fois, la carte Voleur est retirée du jeu.*

Matériel

- **12 cartes Voleur,** 3 pour chacune des quatre devises.

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les cartes Voleur faces cachées et distribuez-les ensuite aux joueurs, toujours faces cachées, de la façon suivante:
Lors des parties à **2 ou 3 joueurs**, chaque joueur reçoit **4 cartes Voleur**, lors des parties à **4 joueurs**, chaque joueur reçoit **3 cartes Voleur** et lors des parties à **5 ou 6 joueurs**, chaque joueur reçoit **2 cartes Voleur**.
Les cartes Voleur non-utilisées sont replacées dans la boite de jeu sans être révélées.

Changements pendant la partie

Utiliser une carte Voleur

A chaque fois qu'un joueur termine complètement son tour de jeu (après avoir réapprovisionné les cartes Argent et les tuiles Bâtiment), vous pouvez interrompre l'ordre de jeu normal et effectuer **une action spéciale** en utilisant une de vos cartes Voleur afin de prendre une des cartes Argent disponibles de la devise représentée sur cette dernière. La carte Voleur utilisée est ensuite retirée du jeu.

Exception : *Vous ne pouvez pas utiliser de carte Voleur juste avant votre propre tour de jeu.*

Notes

- Vous pouvez utiliser plusieurs cartes Voleur au même moment. Après chaque carte Voleur utilisée, révélez une nouvelle carte Argent de façon à ce qu'il y en ait de nouveau quatre disponibles.
- Vous ne pouvez prendre qu'une seule carte Argent par carte Voleur que vous utilisez. Vous n'avez pas le droit de prendre plusieurs cartes dont la somme totale est inférieure ou égale à 5.
- Si plusieurs joueurs souhaitent utiliser une carte Voleur au même moment, le premier joueur dans l'ordre de jeu est le premier à prendre une carte Argent. *(Le joueur qui va commencer son tour est le premier et le joueur qui vient de terminer son tour est le dernier. Rappel : Le joueur qui va commencer son tour n'a pas le droit de joueur de carte Voleur.)*
- Si un joueur souhaite utiliser son pion Vizir *[page 8]*, et qu'un autre veut jouer une carte Voleur au même moment, ils suivent également l'ordre de jeu *(voir ci-dessus)*. Vous avez cependant le droit de jouer une carte Voleur et de jouer ensuite votre pion Vizir. *(Rappel : Le joueur qui va commencer son tour ne peut que joueur son pion Vizir)*

La Monnaie

Ce nouveau module vous permet désormais de récupérer de la monnaie lors de vos achats. En effet, si vous achetez une tuile Bâtiment en payant un coût trop élevé, vous recevez maintenant des pièces en compensation. Vous pouvez utiliser les pièces de la même façon que les cartes Argent pour acheter de nouveaux bâtiments, ce qui vous permettra d'en payer plus facilement le coût exact.

Matériel

- **24 pièces** d'une valeur de 1, réparties entre les quatre devises
- **1 sac en tissu**

Changements lors de la Mise en place

Mettez les pièces dans le sac et placez ensuite ce dernier à portée de main de tous les joueurs.

Changements pendant la partie

Récupérer des pièces de monnaie

Lorsque vous achetez une tuile Bâtiment en payant plus que son coût, vous avez maintenant le droit de récupérer de la monnaie. Pour chaque tranche de 2 que vous avez payée en surplus, vous pouvez piocher une pièce dans le sac.

Exemple: Le joueur utilise deux cartes Argent bleues (dinars) d'une valeur totale de 17, alors que la tuile Bâtiment qu'il achète ne coûte que 10 dinars. Il a payé 7 dinars en trop et il peut donc prendre trois pièces dans le sac.

Vous placez les pièces que vous récupérez faces visibles devant vous. Elles ont toutes une valeur de 1 et elles peuvent être utilisées de la même manière que les cartes Argent de la devise correspondante. Une fois utilisées, les pièces sont replacées dans le sac.

Notes

- Il peut arriver que le sac soit vide à certains moments de la partie. Dans ce cas, vous ne recevez pas de monnaie.
- Vous avez le droit de payer délibérément un coût trop élevé afin de récupérer plus de pièces.
- Vous recevez aussi des pièces si vous payez un coût trop élevé pour acheter des cartes Personnage *[page 14]* ou une tuile Campement *[page 15]*.
- Vous recevez aussi de la monnaie lorsque vous utilisez des cartes Diamant *[page 13]*.
- Vous recevez également de la monnaie lorsque vous payez plus que le coût d'un bâtiment en utilisant l'argent de votre plateau Certificat de change *[page 31]*.
- Lorsqu'en fin de partie, les tuiles Bâtiment restantes sont distribuées aux joueurs qui possèdent le plus d'argent dans les différentes devises, les pièces de monnaie sont prises en compte pour calculer l'argent des joueurs.

Les Négociants

Ce module vous permet de faire entrer des citoyens dans les différents bâtiments de votre Alhambra. Lors des décomptes, ces citoyens vous rapportent des points de victoire supplémentaires. Vous devez faire preuve d'habileté lorsque vous placez vos tuiles Négociant dans votre Alhambra car, à chaque fois que vous construisez un nouveau bâtiment à l'endroit où se trouve votre tuile Négociant, un habitant de la couleur correspondante peut être placé sur ce bâtiment.

Matériel

- **42 pions Citoyen en bois** - 7 pour chacune des 6 couleurs de bâtiments
- **6 tuiles Négociant**

Changements lors de la Mise en place

Au début de la partie, avant de placer les tuiles Bâtiment sur le Chantier, chaque joueur reçoit une tuile Négociant ainsi qu'un pion Citoyen de chacune des 6 couleurs. Chaque joueur choisit ensuite 3 des 6 pions Citoyen et les place sur sa tuile Négociant.

Tous les pions Citoyen restants sont regroupés et placés près du Chantier, où ils forment la réserve. Enfin, chaque joueur place sa tuile Négociant avec les trois pions Citoyen posés dessus sur un des côtés de sa tuile de départ *(de son choix)*.

Changements pendant la partie

Placer un citoyen dans un bâtiment

Lorsque vous placez une tuile Bâtiment à l'endroit où est posée votre tuile Négociant *(que ce soit un nouveau bâtiment ou un bâtiment placé alors que vous réaménagez votre Alhambra)*, commencez par mettre la tuile Négociant de côté. Si la couleur du bâtiment que vous placez correspond à la couleur d'un des pions Citoyen posés sur cette dernière, vous pouvez placer ce citoyen sur la tuile Bâtiment.

Vous choisissez ensuite un nouveau citoyen de la réserve et vous le placez sur votre tuile Négociant. Si la réserve de pions Citoyen est vide, vous ne reprenez pas de nouveau citoyen.

Si la couleur du bâtiment que vous placez ne correspond à la couleur d'aucun des pions Citoyen placés sur votre tuile Négociant, vous avez le droit d'échanger un de vos citoyens contre un nouveau de la réserve, de la couleur de votre choix, mais sans pouvoir le placer sur un bâtiment.

Dans les deux cas, à la fin de votre tour *(après avoir ajouté vos bâtiments)*, placez de nouveau votre tuile Négociant sur un espace vide adjacent à n'importe laquelle des tuiles Bâtiment de votre Alhambra.

Changements lors des décomptes

Vous gagnez des points de victoire pour vos pions Citoyen placés sur les tuiles Bâtiment de votre Alhambra. Les points gagnés varient en fonction des séries de couleurs que vous réussissez à obtenir:

Points de victoire en fonction des séries de couleur de vos pions Citoyen:

- 1 couleur = 1 point
- 2 couleurs = 3 points
- 3 couleurs = 6 points
- 4 couleurs = 10 points
- 5 couleurs = 15 points
- les 6 couleurs = 21 points

***Exemple:** Le joueur possède au total 3 citoyens rouges, 2 citoyens blancs, 2 citoyens verts et 1 citoyen bleu placés sur les bâtiments de son Alhambra. Il a donc trois séries différentes, qui lui rapportent les points de victoire suivants: 10 points pour la première série « rouge-blanc-vert-bleu » composée de 4 citoyens; 6 points pour la deuxième série « rouge-blanc-vert » composée de 3 citoyens et 1 point pour la dernière série composé d'un seul citoyen rouge. Le joueur gagne donc 17 points au total grâce à ses citoyens.*

Notes

- Vous pouvez avoir plusieurs citoyens de la même couleur sur votre tuile Négociant, mais vous ne pouvez en placer qu'un seul à la fois sur une tuile Bâtiment.
- Vous pouvez placer une tuile Bâtiment à l'endroit où est posée votre tuile Négociant même si vous ne possédez aucun citoyen de la couleur correspondante à ce bâtiment. Dans ce cas, vous ne placez aucun citoyen sur le bâtiment.
- Si vous retirez un bâtiment qui comporte un citoyen de votre Alhambra, le citoyen en question est replacé dans la réserve.
- Vous n'avez pas le droit de placer votre tuile Négociant adjacente uniquement en diagonale à une de vos tuiles Bâtiment.
- Vous ne pouvez pas placer de citoyens sur les tuiles Place *[page 11]*.

La Chambre aux trésors

*Des ennemis approchent! Vous devez vite aider le calife à vider sa **Chambre aux trésors** et à placer ses précieux coffres en lieu sûr. Vous devez placer chaque coffre aux trésors dans un bâtiment de la couleur correspondante afin de gagner des points de victoire supplémentaires lors des différents décomptes.*

Matériel

- **42 coffres aux trésors**, 5x bleus et rouges, 7 x marron et blancs, 9 x verts et violets
- **1 plateau Chambre** aux trésors composé de 3 salles différentes
- **1 sac en tissu**

Changements lors de la Mise en place

Placez le plateau Chambre aux trésors près du plateau de jeu. Mettez les 42 coffres dans le sac, puis piochez-en 4 aléatoirement et placez-les dans la première salle du plateau. Répétez ensuite cette opération pour les deux autres salles.

Changements pendant la partie

Récupérer des coffres aux trésors

Vous avez désormais la possibilité d'effectuer une nouvelle action lors de votre tour de jeu:
Action: Acheter des coffres aux trésors.

Lorsque vous effectuez cette action, vous devez payer un coût **minimum** de 8 avec vos cartes Argent en **combinant n'importe quelles devises**, afin de pouvoir prendre tous les coffres d'une des salles du plateau Chambre aux trésors (celle de votre choix). ***Attention:*** *Vous ne pouvez* ***pas effectuer d'action supplémentaire*** *si vous payez le coût exact de 8!*

Exemple: Le joueur souhaite acheter des coffres aux trésors lors de son tour. Il utilise une carte orange de valeur 3, une carte bleue de valeur 3 et une carte verte de valeur 4. Il prend ensuite les quatre coffres de la salle de son choix sur le plateau Chambre aux trésors. Il ne reçoit pas de monnaie, même s'il a payé plus que le coût de 8.

Placer les coffres aux trésors

Vous devez placer chaque coffre aux trésors obtenu sur une de vos **tuiles Bâtiment de la couleur** correspondante. Vous êtes obligé de placer vos coffres dans votre Alhambra juste après les avoir achetés (vous ne pouvez pas les placer lors d'un tour suivant). Chaque bâtiment ne peut contenir au maximum qu'un seul coffre. Vous pouvez choisir de placer vos coffres sur les tuiles Bâtiment que vous avez achetées lors du même tour de jeu mais **vous ne pouvez cependant pas** les placer sur les tuiles qui se trouvent sur votre **plateau de stockage**.

Si vous ne réussissez pas à placer tous les coffres sur des bâtiments de votre Alhambra de la couleur correspondante, vous passez les coffres restants à votre voisin de gauche, qui a maintenant la possibilité de répartir ces coffres sur ses propres bâtiments. Si ce dernier ne réussit pas non plus à tous les placer, il les passe à son tour à son voisin de gauche et ainsi de suite. Les coffres qui ne **réussissent pas à être placés dans l'Alhambra d'un des joueurs retournent dans la réserve**.

Ensuite, piochez de nouveau quatre coffres aléatoirement dans le sac et placez-les sur la salle vide de la Chambre aux trésors. S'il ne reste **plus suffisamment** de coffres dans le sac, la salle en question reste **vide**. A partir de ce moment-là, vous ne replacez plus de coffres dans la Chambre aux trésors jusqu'à la fin de la partie.

Changements lors des décomptes

La couleur des coffres n'est pas prise en compte au moment des différents décomptes, seul le nombre de coffres est important.

Lors du premier décompte, le joueur qui possède le plus de coffres sur ses tuiles Bâtiment gagne des points de victoire, comme indiqué sur le tableau représenté sur le plateau Chambre aux trésors. Lors des deuxièmes et troisièmes décomptes, les deuxièmes et troisièmes joueurs qui possèdent le plus de coffres gagnent également des points *(comme pour les décomptes des bâtiments du jeu de base)*. En cas d'égalité, les points sont répartis de la même façon que pour les bâtiments du jeu de base *(les points des différentes places sont additionnés et divisés par le nombre de joueurs à égalité, arrondis à l'inférieur)*.

Notes

- Lors des parties à deux joueurs, les coffres que vous ne réussissez pas à placer sur les tuiles Bâtiment de votre Alhambra sont toujours passés en priorité à Dirk *(le 3ème joueur fictif)* et seulement après *(s'il en reste)* à votre adversaire.
- Si vous retirez une tuile Bâtiment avec un coffre de votre Alhambra, replacez ce dernier dans la réserve.
- Vous ne pouvez pas placer de coffre sur les tuiles Place *[page 11]*.

Les Architectes

Grâce aux cartes Architectes de ce module, vous avez la possibilité de réaménager l'Alhambra. Cela vous permettra d'obtenir certains avantages, aussi bien si vous jouez juste avec le jeu de base que si vous combinez plusieurs autres modules, en particulier « Les Places », « Les Négociants » ou « Les Bazars ». Ces nouvelles cartes peuvent être utilisées comme des cartes Argent pour payer le coût d'un bâtiment, mais elles possèdent également une capacité spéciale, qui vous offre encore plus de possibilités.

Matériel

- **16 cartes Architecte**, 4 cartes dans chaque des quatre devises, qui vous permettent également d'effectuer une action spéciale.

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les cartes Architecte et distribuez-en deux à tous les joueurs, sans les révéler. Puis chaque joueur reçoit son argent de départ en suivant la procédure habituelle du jeu de base.

Lorsque vous séparez les cartes Argent du jeu de base en cinq piles différentes au début de la partie, placez aléatoirement **trois cartes Architecte** dans **la pile 3** et trois autres dans **la pile 5**. Lors des parties à **6 joueurs**, vous ne placez qu'**une seule carte Architecte** dans **la pile 5**.

Lors des parties à moins de 5 joueurs, certaines cartes Architecte ne sont pas utilisées. Replacez ces dernières dans la boite de jeu.

Changements pendant la partie

Récupérer des cartes Architecte

Vous récupérez des cartes Architecte exactement de la même façon que les cartes Argent.

Utiliser des cartes Architecte

Les cartes Architecte ont **deux fonctions différentes**. Elles peuvent être utilisées:

Comme des cartes Argent

Toutes les cartes Architecte sont avant toute chose des cartes Argent avec une valeur de 3 *(réparties entre les quatre devises)*. Toutes les règles qui concernent les cartes Argent sont également appliquées aux cartes Architecte *(par exemple, prendre des cartes avec une valeur totale maximum de 5)*.

Pour effectuer une action spéciale

Au lieu d'utiliser une carte Architecte pour payer le coût d'un bâtiment, vous pouvez choisir de jouer une de ces cartes afin d'effectuer **une action « Réaménager l'Alhambra » supplémentaire à la fin de votre tour** ***(après avoir placé*** *les éventuels bâtiments achetés)*. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte Architecte par tour pour effectuer cette action spéciale.

A la différence des cartes Argent classiques, les cartes Architecte sont définitivement retirées du jeu après avoir été utilisées *(quelle que soit la façon dont elles ont été utilisées)*.

Exemple: Le joueur a deux cartes Architecte de la devise jaune et une carte Argent jaune de valeur neuf en main. Il peut donc décider d'acheter la tuile Tour ou il peut choisir de garder ses cartes Architecte pour un tour suivant.

Notes

- Vous pouvez utiliser la carte Personnage L'Architecte, *[page 14]* en plus d'une carte Architecte à la fin d'un de vos tours afin d'effectuer deux actions « Réaménager l'Alhambra ».

Les Envahisseurs

Votre Alhambra et vos précieux points de victoire sont en danger car vos bâtiments qui ne possèdent pas de mur d'enceinte ne sont pas protégés et sont à la merci des envahisseurs.

Matériel

- **4 cartes Invasion** qui vous indiquent la direction par laquelle les envahisseurs attaquent.
- **6 cartes Eclaireur,** qui vous permettent d'espionner les envahisseurs et de prévoir les prochaines attaques.

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les cartes Invasion et formez une pile, faces cachées, que vous placez à portée de main de tous les joueurs. Mélangez également les cartes Eclaireur faces cachées, puis révélez **les deux premières cartes** de la pile.

Changements pendant la partie

Les cartes Invasion

Chaque carte Invasion indique une direction par laquelle les envahisseurs vont tenter d'attaquer votre Alhambra. Si vous possédez des bâtiments qui ne sont pas protégés par une section de mur d'enceinte dans la direction indiquée par la carte Invasion *(c'est à dire des bâtiments situés sur le bord de votre Alhambra avec un côté non protégé qui fait face aux envahisseurs)*, vous perdez des points de victoire lors des différents décomptes. Le bas des cartes Invasion vous indique combien de points de victoire vous perdez pour chaque côté d'un bâtiment qui n'est pas protégé, en fonction du décompte.

Une invasion a lieu

Après chaque décompte, la première carte Invasion de la pile est révélée. Elle indique la direction par laquelle les envahisseurs attaquent. Chaque joueur examine donc son Alhambra en prenant en compte la direction de l'attaque. On considère que toutes les tuiles Bâtiments sont orientées vers le Nord *(c'est-à-dire que les toits des bâtiments pointent en direction du Nord)*.

Invasion après le 1er décompte

Pour chaque côté de vos tuiles Bâtiment, en incluant votre fontaine de départ, qui n'est pas protégé et qui fait face aux envahisseurs *(c'est-à-dire qui ne possède pas de section de mur d'enceinte)*, vous perdez 1 point de victoire *(vous ne pouvez cependant jamais avoir un score négatif)*.

Invasion après le 2ème décompte

Vous perdez deux points de victoire pour chaque côté de vos tuiles Bâtiment qui n'est pas protégé et qui fait face aux envahisseurs.

Invasion après le 3ème décompte

Vous perdez trois points de victoire pour chaque côté de vos tuiles Bâtiment qui n'est pas protégé et qui fait face aux envahisseurs. Vous perdez également un point de victoire supplémentaire pour chaque côté non-protégé dans les directions voisines à celle indiquée sur la carte Invasion *(voir exemple ci-dessous)*.

Exemple : L'invasion qui a lieu après le premier décompte et qui arrive du côté ouest (W) touche un total de 3 côtés de bâtiment non-protégés faisant face aux envahisseurs dans cet Alhambra. Le joueur perd donc 3 points de victoire. Lors du troisième et dernier décompte, les directions voisines à celle indiquée sur la carte Invasion sont également prises en compte (la direction indiquée par la carte est l'Est (O) mais les directions Nord et Sud sont aussi prises en compte). Le joueur perd donc 12 points de victoire : 3 pour chaque côté non-protégé faisant face à l'Est et 1 pour les côtés non-protégés dans les directions voisines.

Les cartes Eclaireur

Lorsque vous achetez une tuile Bâtiment qui correspond à une des deux cartes Eclaireur placées faces visibles et que vous payez son coût exact, vous recevez la carte Eclaireur en question que vous pouvez utiliser immédiatement afin de regarder secrètement la première carte Invasion de la pile. Vous replacez ensuite la carte Invasion face cachée sur la pile et vous retirez la carte Eclaireur utilisée du jeu, sans en retourner de nouvelle. A la fin du 1er décompte, révélez deux nouvelles cartes Eclaireur, puis deux autres après le 2ème décompte. Lorsque vous révélez de nouvelles cartes, les éventuelles cartes Eclaireur qui n'ont pas été récupérées lors des tours précédents sont retirées du jeu.

Notes

Lorsque vous utilisez votre pion Vizir *[page 8]* ou la carte Personnage « Le Mécène » *[page 14]*, vous payez le coût exact d'une tuile Bâtiment et vous pouvez donc récupérer une carte Eclaireur.

Variante Carte Invasion face visible

Vous pouvez choisir de jouer en révélant la première carte Invasion de la pile afin de mieux vous préparer contre l'attaque. Dans ce cas, les cartes Eclaireur ne sont pas utilisées. Après chaque décompte retirez la carte Invasion utilisée et révélez-en une nouvelle.

Les Bazars

Un nouveau type de bâtiment est maintenant disponible pour votre Alhambra : Les Bazars. Si vous réussissez à placer un de ces nouveaux bâtiments avec habileté, il peut vous rapporter jusqu'à 24 points de victoire, en fonction des bâtiments adjacents de la même couleur, mais uniquement lors du troisième et dernier décompte.

Matériel

• **8 tuiles Bazar**. Chacune de ces tuiles représente une des quatre devises ainsi que trois couleurs de bâtiment différentes.

Changements lors de la Mise en place

Au début de la partie, placez les tuiles Bazar dans le sac avec les autres tuiles Bâtiment.

Changements pendant la partie

Lorsque vous piochez une tuile Bazar dans le sac en réapprovisionnant le plateau Chantier, placez-la face visible à côté de ce dernier. Puis, continuez à piocher des tuiles Bâtiment, jusqu'à ce qu'il y en ait de nouveau quatre de disponibles sur le Chantier.

Vous avez maintenant la possibilité d'acheter la tuile Bazar disponible à la place de n'importe quelle autre tuile Bâtiment. La pièce représentée sur la tuile Bazar indique **la devise que vous devez utiliser** pour l'acheter.

Le coût de la tuile Bazar est le même que celui de **la tuile Bâtiment** de la devise correspondante placée sur le Chantier. Vous ne pouvez acheter une tuile Bazar **qu'en payant son coût exact**, ce qui vous permet de joueur **un tour supplémentaire** après avoir effectué cette action.

Vous pouvez placer ou déplacer les tuiles Bazar en suivant les règles de placement habituelles des tuiles Bâtiment *(règles du jeu de base)*.

Cette tuile Bazar a un coût de 4 florins.

Changements lors des décomptes

Vous ne gagnez des points de victoire pour vos tuiles Bazar que lors **du dernier décompte**, à la fin de la partie. Pour calculer vos points de victoire, vous devez tout d'abord compter combien vous possédez de bâtiments adjacents à une tuile Bazar qui correspondent à une des couleurs représentées sur la tuiles Bazar en question. Les bâtiments **adjacents en diagonale** sont aussi pris en compte *(il peut donc y avoir au maximum un total de 8 bâtiments)*. Multipliez ensuite **le résultat obtenu par le nombre de couleurs** représentées sur la tuile Bazar qui sont présentes parmi ces bâtiments et gagnez les points de victoire correspondants *(voir exemple ci-dessous)*. Dans le meilleur des cas, si les 8 bâtiments placés autour de votre tuile Bazar sont divisés entre les trois couleurs représentées sur cette dernière, vous pouvez gagner jusqu'à 24 points de victoire *(8 bâtiments x 3 couleurs)*.

Exemple : La tuile Bazar est entourée par 6 tuiles Bâtiment et deux espaces vides. Parmi les tuiles Bâtiment, 4 sont d'une des couleurs représentées sur la tuile Bazar et les trois couleurs figurant sur la tuile Bazar sont présentes. Le joueur gagne donc le nombre de points de victoire suivant : 4 bâtiments x 3 couleurs = 12 points de victoire.

Si le bâtiment violet présent dans l'exemple n'était pas là, le joueur gagnerait beaucoup moins de points de victoire : 3 bâtiments x 2 couleurs = 6 points de victoire.

Notes

• Un bâtiment peut être pris en compte pour calculer les points de plusieurs tuiles Bazar.

• Les points de victoire octroyés pour les tuiles Bazar ne tiennent **pas** compte des sections de mur d'enceinte.

• Les tuiles Place *[page 11]* placées adjacentes à une tuile Bazar ne sont pas prises en compte lors du calcul des points des tuiles Bazar.

• Il peut y avoir **plusieurs tuiles Bazar** à disposition à côté du Chantier.

• Si la tuile Bâtiment de la devise correspondant à la tuile Bazar n'est plus disponible sur le Chantier *(si elle vient juste d'être achetée)*, **vous ne pouvez pas acheter la tuile Bazar en question** *(son coût ne peut plus être défini)*.

• Les tuiles Bazar qui n'ont pas été achetées ne sont **pas** réparties entre les joueurs à la fin de la partie.

• Vous pouvez utiliser votre pion Vizir *[page 8]* et la carte Personnage « Le Mécène » *[page 14]* pour acheter une tuile Bazar.

• Lorsque vous placez une tuile Bazar à l'endroit où est posée votre tuile Négociant *[page 19]*, vous ne pouvez pas placer de citoyens sur la tuile Bazar en question. Vous pouvez en revanche échanger un de vos citoyens contre un nouveau de la réserve.

Les Nouvelles cartes Décompte

Ce module revisite complètement la façon dont les points de victoire sont attribués lors des différents décomptes. Les 6 types de bâtiment ont maintenant une valeur complètement différente de celle du jeu de base, qui change à chaque décompte.

Vue d'ensemble

La carte Vue d'ensemble vous offre un récapitulatif des différentes tuiles Bâtiment du jeu de base. Cette carte est recto-verso : un des côtés représente les bâtiments triés en fonction de la disposition de leurs sections de mur d'enceinte et l'autre côté représente les bâtiments triés en fonction de leur coût.

Matériel

- **18 cartes Décompte** représentant chacune les 6 types de bâtiment classés dans un ordre différent.
- **1 tableau récapitulatif des points**, avec 3 emplacements pour placer les cartes Décompte utilisées lors de la partie.

1re décompte 2ème décompte 3ème décompte

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les 18 cartes Décompte faces cachées, puis piochez-en 3 aléatoirement et placez-les une par une et faces visibles sur les 3 emplacements du tableau récapitulatif des points, de gauche à droite. Les cartes non-utilisées sont replacées dans la boite de jeu.

Note : *Les deux cartes Décompte du jeu de base sont placées parmi les cartes Argent comme d'ordinaire et déclenchent toujours les décomptes lorsqu'elles sont piochées.*

Changements lors des décomptes

Lorsqu'un décompte a lieu, les points de victoire sont attribués pour chacun des 6 types de bâtiment, comme dans le jeu de base, mais la valeur de chaque type n'est plus la même.

Note : *Les points de victoire indiqués sur les cartes Décompte et les tableaux récapitulatifs des points des plateaux de stockage ne sont pas pris en compte avec ce module.*

Vue d'ensemble pour le module :

Le Pouvoir du Sultan

Cette carte représente les 54 tuiles Bâtiments classées selon la position de leurs sections de mur d'enceinte.

Les 6 couleurs représentent les 6 types de bâtiment.

Les nombres à l'intérieur des cases indiquent le coût de ces bâtiments.

Exemple : Tuile Chambre avec un coût de 9 et une section de mur sur le bord inférieur.

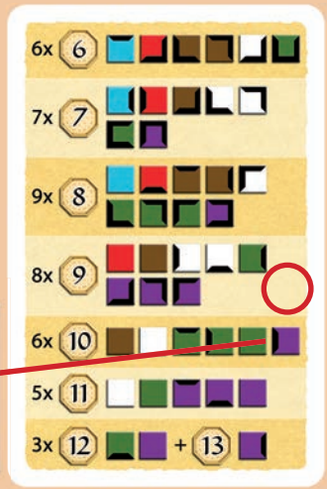
Vue d'ensemble pour le module :

L'Art Mauresque

Cette carte représente les 44 tuiles Bâtiment qui ont un coût de 6 ou plus, classées en fonction de leur coût.

Les 6 couleurs représentent les 6 types de bâtiment.

Chaque case indique aussi la position des sections de mur pour ces bâtiments.



Exemple :

Tuile Tour avec un coût de 10 et une section de mur sur le bord gauche.

Le Pouvoir du Sultan

Ce module vous offre la possibilité de récupérer des tuiles Bâtiment en dehors de votre tour si vous le souhaitez, grâce aux nouvelles **cartes Sultan**. *Cependant, le type de bâtiment que vous pouvez ainsi récupérer est déterminé par la tuile que vous révélez.*

Matériel

- **8 cartes Sultan**
- **8 cubes noirs**
- **6 tuiles** rondes représentant les symboles des 6 types de bâtiments
- **6 cartes Vue d'ensemble***

Changements lors de la Mise en place

Lorsque vous séparez les cartes Argent du jeu de base en cinq piles différentes au début de la partie, placez aléatoirement **3 cartes Sultan** dans **la 1ère pile, 2 cartes Sultan** dans **la 2ème pile** et de nouveau **3 cartes Sultan** dans **la 3ème pile**. Mélangez les tuiles rondes faces cachées et placez-les, toujours faces cachées, près du Chantier. Posez les cubes noirs à côté de ces dernières. Chaque joueur reçoit également une carte Vue d'ensemble.

Changements pendant la partie

Récupérer une carte Sultan

Lorsqu'une carte Sultan est révélée lors du réapprovisionnement des cartes Argent, placez-la face visible près du plateau Chantier (il peut y avoir plusieurs cartes Sultan en même temps).

Révélez ensuite aléatoirement une des tuiles rondes et placez un cube sur le symbole représenté en haut de cette dernière sur la carte Sultan révélée. Mélangez ensuite de nouveau la tuile ronde face cachée avec les autres. Continuez ensuite à révéler des cartes Argent jusqu'à ce qu'il y en ait de nouveau 4 de disponibles. Vous pouvez acheter les cartes Sultan disponibles de la même manière que les tuiles Bâtiment (en choisissant l'action : Acheter une tuile). Le coût de toutes les cartes Sultan est de 7 et la devise que vous devez utiliser est celle représentée sur la carte Sultan concernée. Si vous payez le coût exact de 7, vous bénéficiez d'une action supplémentaire, comme pour une tuile Bâtiment classique. Une fois que vous avez acheté une carte Sultan, vous la placez devant vous, face visible. Si le type de bâtiment indiqué sur la carte à l'aide du cube ne vous satisfait pas, vous avez le droit le retirer et de révéler une nouvelle tuile ronde.

Vous devez ensuite choisir un des deux types de bâtiment représenté sur la tuile ronde que vous venez de piocher. Mélangez ensuite de nouveau la tuile ronde face cachée avec les autres. Puis placez un cube sur le symbole que vous avez choisi sur la carte Sultan.

Exemple : Si un joueur révèle une tuile avec le symbole Arcades, il peut choisir de placer son cube sur ce symbole sur sa carte Sultan ou bien sur le symbole Chambres.

Utiliser une carte Sultan

Lorsqu'une tuile Bâtiment est révélée au moment où le plateau Chantier est réapprovisionné *(que ce soit pendant ou à la fin d'un tour de jeu)*, vous avez le droit de prendre immédiatement et gratuitement cette tuile si vous possédez une carte Sultan avec un cube placé sur le symbole correspondant. Vous pouvez directement ajouter cette tuile à votre Alhambra *(en respectant les règles habituelles)* ou la placer sur votre plateau de stockage. La carte Sultan utilisée est ensuite retirée du jeu. Si vous êtes plusieurs à posséder une carte Sultan correspondant à une même tuile Bâtiment et que vous souhaitez l'utiliser au même moment, vous suivez l'ordre de jeu, en commençant par le joueur qui est le prochain à jouer. ***Note:*** *A la fin d'un tour de jeu, réapprovisionnez d'abord les cartes Argent (et, si nécessaire, effectuez un décompte) puis placez ensuite de nouvelles tuiles Bâtiment.*

Si personne ne souhaite utiliser de carte Sultan pour récupérer la tuile Bâtiment qui vient d'être révélée, placez cette dernière sur le plateau Chantier et continuez ainsi jusqu'à que quatre tuiles Bâtiment soient de nouveau disponibles.

Règles pour 2 joueurs

Lorsque Dirk reçoit des tuiles Bâtiment après les deux premiers décomptes, vous ne pouvez pas prendre ces dernières en utilisant une carte Sultan. Vous pouvez par contre donner une tuile récupérée en utilisant une carte Sultan à Dirk.

Notes:

- Si la situation se présente, l'action d'une carte Sultan est effectuée avant celle des pions Vizir *[page 8]*.
- Vous ne pouvez pas utiliser votre pion Vizir *[page 8]* pour prendre une carte Sultan.
- Vous pouvez utiliser les cartes Bureau de change *[page 9]*, les cartes Diamant *[page 13]* ainsi que les pièces de monnaie *[page 18]* pour acheter des cartes Sultan.
- Lorsque vous utilisez la carte Personnage « La Danseuse » *[page 14]* pour remplacer une des tuiles du Chantier, vous pouvez récupérer la tuile nouvellement placée en utilisant une carte Sultan.

*** [voir page 24 « Vue d'ensemble pour le module Le Pouvoir du Sultan »].***

Le Caravansérail

***Les cartes Caravansérail** sont une nouvelle sorte de carte Argent dont la valeur varie au cours de la partie. La valeur de ces cartes augmente peu à peu et vous pouvez les utiliser à n'importe quel moment pour acheter des tuiles Bâtiment.Cependant vous devez posséder plusieurs types de bâtiments différents afin de pouvoir récupérer ces cartes.*

Matériel

- **8 cartes Caravansérail**
- **8 cubes noirs**

Changements lors de la Mise en place

Placez les 8 cartes Caravansérail faces visibles à portée de main de tous les joueurs près du Chantier et placez les cubes à côté de ces dernières.

Changements pendant la partie

Acheter une carte Caravansérail

Vous pouvez acheter les cartes Caravansérail disponibles de la même manière que les tuiles Bâtiment *(en choisissant l'action : Acheter une tuile)*. Vous ne pouvez acheter qu'un maximum de deux cartes Caravansérail au cours de la partie.

Le coût d'une carte Caravansérail dépend du nombre de types de bâtiments différents que vous avez placés dans votre Alhambra *(les bâtiments placés sur votre plateau de stockage ne sont pas pris en compte)*. Si vous possédez 4 types de bâtiments différents dans votre Alhambra, la carte a un coût de 8, si vous en possédez 5, la carte a un coût de 4 et si vous possédez tous les types de bâtiments *(les 6)*, la carte a un coût de 2. Vous devez payer le coût d'une carte Caravansérail avec une seule devise de votre choix. Si vous réussissez à payer le coût exact, vous pouvez effectuer une action supplémentaire.

Lorsque vous souhaitez acheter votre première carte Caravansérail, vous devez posséder au moins **4 types de bâtiments** différents dans votre Alhambra au moment de l'achat, et au moins **5 types différents** lorsque vous souhaitez acheter votre deuxième carte *(seuls les 6 types de bâtiments du jeu de base sont pris en compte)*.

Après avoir payé le coût requis, vous choisissez une carte Caravansérail parmi celles disponibles, vous la posez devant vous et vous placez un cube sur sa case « 0 ».

Utiliser une carte Caravansérail

Si vous possédez une ou deux cartes Caravansérail, vous pouvez choisir au début de votre tour, avant d'effectuer votre première action, de déplacer un cube placé sur une de ces cartes d'une case.

Vous ne pouvez déplacer le cube d'une carte Caravansérail que vers l'avant ou sur le côté, mais vous ne pouvez jamais le reculer. Vous n'êtes pas obligé de déplacer le cube d'une carte Caravansérail, vous pouvez très bien décider le laisser là où il se trouve.

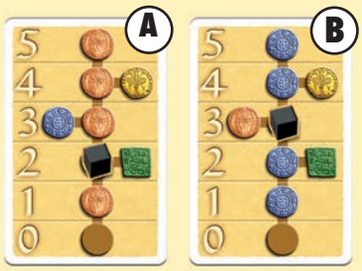
La position du cube indique la valeur et la devise de votre carte Caravansérail. Vous pouvez choisir d'utiliser cette carte lors d'un de vos tours comme n'importe quelle autre carte Argent, pour acheter une tuile Bâtiment, par exemple. Vous êtes cependant obligé d'utiliser la valeur totale de la carte en une seule fois.

Une fois que vous avez dépensé la somme représentée sur votre carte Caravansérail, replacez le cube sur la case « 0 ». Vous pouvez de nouveau le déplacer à partir de votre prochain tour *(une fois obtenue, vous gardez la carte Caravansérail pour le reste de la partie)*.

Les flèches représentées sur l'illustration indiquent les directions dans lesquelles le cube peut être déplacé.

Position de départ du cube

Si vous possédez 2 cartes Caravansérail, vous ne pouvez déplacer <u>qu'un seul des deux cubes</u> au début de votre tour.



Cet exemple illustre la flexibilité des cartes Caravansérail : si aucun cube n'est déplacé, le joueur dispose de 2 ducats et 3 dinars. Il peut également choisir de déplacer le cube A sur 2 dirhams ou 3 ducats.

S'il décide au contraire de déplacer le cube B, le joueur aurait 3 ducats ou 4 dinars à sa disposition.

Notes:

- Vous ne pouvez pas utiliser votre pion Vizir *[page 8]* pour prendre une carte Caravansérail.
- Si vous effectuez une action en dehors de votre tour de jeu en utilisant votre pion Vizir *[page 8]* ou une carte Sultan *[page 25]*, vous ne pouvez pas utiliser cette action pour déplacer un cube sur une de vos cartes Caravansérail.
- Si vous possédez la carte Personnage « Le Mendiant » *[page 14]*, vos cartes Caravansérail ne sont pas considérées comme faisant partie de votre main.
- Lorsqu'en fin de partie, les tuiles Bâtiment restantes sont distribuées aux joueurs qui possèdent le plus d'argent dans les différentes devises, la valeur de vos cartes Caravansérail est prise en compte.

L'Art Mauresque

*Grâce à ce module, vous avez désormais la possibilité d'acquérir **des tuiles Culture** lors de vos parties. Vous pouvez récupérer ces tuiles si vous possédez plusieurs bâtiments d'un même coût (sans tenir compte de leur devise) dans votre Alhambra.*

Matériel

- **20 tuiles Culture**
- **20 cubes noirs**
- **10 bandes de stockage**
- **6 cartes Vue d'ensemble***

Changements lors de la Mise en place

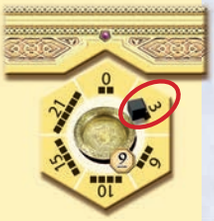
Triez les tuiles Culture en fonction de leurs versos (côté marron) et formez ensuite plusieurs piles (7 au total). Placez les cubes et les bandes de stockage à portée de main de tous les joueurs. Chaque joueur reçoit également une carte Vue d'ensemble.

Changements pendant la partie

Récupérer une tuile Culture et y placer un cube

Si vous possédez deux bâtiments ou plus qui ont le même coût (que ce soit dans votre Alhambra ou sur votre plateau de stockage) et que vous n'avez pas encore de tuile Culture correspondant à ce coût, vous pouvez en prendre une à la fin de votre tour, ainsi qu'une bande de stockage.

(Si vous possédez déjà une bande de stockage sur laquelle il reste des emplacements vides, vous devez d'abord les utiliser avant de prendre une nouvelle bande).



Si vous posez plusieurs tuiles Bâtiment et que, de ce fait, vous pouvez prendre plusieurs tuiles Culture, prenez toutes les tuiles pour lesquelles vous remplissez les conditions.

Placez chaque nouvelle tuile Culture obtenue face visible sur un des emplacements d'une bande de stockage, de façon à ce que le 0 soit pointé vers le symbole gemme de la bande de stockage. Indiquez ensuite le nombre de bâtiments d'un même coût que vous possédez en plaçant un cube sur la tuile Culture correspondante. Vous devez placer le cube sur la section de la tuile culture qui représente un nombre de carrés noirs équivalent au nombre de bâtiments d'un même coût que vous possédez. Si plusieurs sections comportent le même nombre de carrés noirs, placez votre cube sur celle avec le plus grand nombre. Prendre une tuile Culture et y placer un cube ne vous coûte rien et n'est pas considéré comme une action.

Ajuster la position des cubes sur les tuiles Culture

Lorsque vous ajoutez de nouvelles tuiles Bâtiment à votre Alhambra ou que vous les placez sur votre plateau de stockage à la fin d'un de vos tours, vous devez déplacer les cubes placés sur vos tuiles Culture en conséquence.

Les effets des tuiles Culture

Si vous possédez une ou plusieurs tuiles Culture, vous avez une nouvelle possibilité d'action lors de votre tour :

Action: Développer vostuiles Culture.

Lorsque vous choisissez cette action, tournez toutes vos tuiles Culture d'un cran dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Si le cube placé sur une tuile Culture se trouve sur la section qui pointe vers le symbole gemme de la bande de stockage, vous ne pouvez plus tourner la tuile Culture en question pour le moment, vous devez d'abord déplacer le cube en achetant de nouvelles tuiles Bâtiment.

Une tuile Culture dont le cube est pointé en direction du symbole gemme de la bande de stockage ne peut plus être tournée.

Changements lors des décomptes

A chaque décompte, vous recevez des points de victoire supplémentaires pour vos tuiles Culture. Pour chaque tuile Culture, vous gagnez autant de points de victoire que le nombre indiqué sur la section qui est pointée vers le haut *(en direction du symbole gemme de la bande de stockage)*.

Règle pour 2 joueurs

Dirk ne reçoit **pas** de tuiles Culture.

Notes:

- Seuls les bâtiments du jeu de base sont pris en compte pour placer les cubes sur les tuiles Culture.
- Vous ne pouvez avoir qu'une seule tuile Culture pour chaque coût.
- Lorsque vous récupérez des tuiles Bâtiment en dehors de votre tour de jeu *[grâce à votre pion Vizir ou à une carte Sultan, (page 8 et page 25)]*, vous devez immédiatement prendre une nouvelle tuile Culture et/ou ajuster les cubes placés sur vos tuiles Culture, si besoin.
- Vous ne pouvez jamais recevoir plus de points de victoire que le nombre maximum indiqué sur une tuile Culture, et ce, même si vous possédez plus de bâtiments que le nombre de carrés noirs représentés.
- Tous les bâtiments qui ont un coût de 12 ou de 13 sont considérés comme ayant le même coût lors du placement des cubes sur les tuiles Culture.

** [voir page 24 « Vue d'ensemble pour le module L'Art Mauresque»]*

Les Fauconniers

Ce module vous permet de développer encore un peu plus votre Alhambra et de récupérer des points de victoire supplémentaires en plaçant des faucons aux intersections de vos bâtiments.

Matériel

- **15 faucons,** 5 pour chacun des 3 types suivants : noirs, marron et blancs.

Rectos avec 3 types de faucons différents

- **6 cartes Récapitulatif des points de victoire**

Versos représentant le type de faucon ainsi que deux couleurs de bâtiments

Changements lors de la Mise en place

Triez les 15 faucons en fonction de leurs types et formez 3 piles que vous placez près du Chantier, versos visibles. Chaque joueur reçoit également une carte Récapitulatif des points de victoire.

Changements pendant la partie

Vous avez désormais une nouvelle action disponible lors de votre tour :
Action: Acheter et placer un ou plusieurs faucons

Si vous choisissez cette action vous n'avez pas le droit d'en effectuer d'autres lors de votre tour ! Vous n'avez pas non plus le droit de choisir cette action comme action supplémentaire après avoir payé le coût exact d'un bâtiment.

Pour acheter un faucon, vous devez payer une carte Argent de la valeur et de la devise de votre choix. Vous pouvez choisir le faucon que vous souhaitez acheter parmi tous ceux encore disponibles.

Vous avez le droit d'acheter autant de faucons que vous le souhaitez/ pouvez lors de votre tour, sous réserve que vous puissiez les placer dans votre Alhambra.

Vous devez placer chaque faucon *(recto visible)* à l'intersection de 4 tuiles Bâtiment dans votre Alhambra, sous réserve qu'il y ait au moins un bâtiment de chacune des deux couleurs représentées sur le verso de la tuile faucon présent sur cette intersection *(voir exemple)*.

Exemple : Ce faucon peut être placé sur cette intersection car il y un bâtiment violet (Tour) et un bâtiment vert (Jardin) présents sur cette dernière.

Seules les couleurs des bâtiments du jeu de base sont prises en compte pour placer un faucon et il ne peut y avoir qu'un seul faucon à chaque intersection de 4 bâtiments dans votre Alhambra.

Vous avez le droit de placer un faucon à une intersection sur laquelle se trouve votre tuile de départ, mais cette dernière ne compte comme aucune couleur de bâtiment. Les faucons ne peuvent pas être déplacés ou posés sur votre plateau de stockage. Si vous déplacez une des quatre tuiles sur lesquelles un faucon est posé, replacez le faucon en question dans la réserve où il pourra de nouveau être acheté.

Changements lors des décomptes

Les faucons vous rapportent des points de victoire supplémentaires à chacun des 3 décomptes. Plus vous avez de faucons d'un même type et plus vous gagnez de points de victoire.

Chaque type de faucon est évalué séparément. Pour chaque type, vous gagnez les points de victoire suivants, en fonction du nombre de faucons que vous possédez :

1 faucon_____2 points de victoire

2 faucons du même type_____6 points de victoire

3 faucons du même type_____12 points de victoire

4 faucons du même type_____20 points de victoire

5 faucons du même type_____30 points de victoire

Notes:

- Vous pouvez acheter des faucons en utilisant des diamants *[page 13]* et des cartes Architecte *[page 21]*.

Les Tours de guet

Ce module vous offre de nouvelles possibilités pour construire vos murs d'enceinte et vous permet de gagner des points de victoire supplémentaires en plaçant une tour de guet sur votre section de mur la plus longue.

Matériel

- **18 tuiles Tour de guet,** 3 tuiles pour chacune des 6 couleurs de bâtiments

Changements lors de la Mise en place

Triez les tuiles Tour de guet par couleur et placez-les ensuite à portée de main près de la zone de jeu.

Changements pendant la partie

Acheter et placer une Tour de guet

A chaque fois que vous achetez une tuile Bâtiment *(du jeu de base)*, vous avez également le droit d'acheter une tuile Tour de guet de la même couleur, s'il en reste *(Note : il n'y a que 3 Tours de guet de chaque couleur)*. Vous devez utiliser la même devise pour la tuile Tour de guet que pour la tuile Bâtiment. Acheter une tuile Tour de Guet en plus d'une tuile Bâtiment augmente le coût de cette dernière, comme indiqué ci-dessous :

- Le prix de la tuile Bâtiment est augmenté de 6 si la tuile Tour de guet est achetée avant le 1er décompte,
- Le prix de la tuile Bâtiment est augmenté de 4 si la tuile Tour de guet est achetée entre le 1er et le 2ème décompte, et
- Le prix de la tuile Bâtiment est augmenté de 2 si la tuile Tour de guet est achetée après le 2ème décompte.

Si vous réussissez à payer le coût exact, vous avez le droit de rejouer immédiatement un tour supplémentaire, comme d'ordinaire.

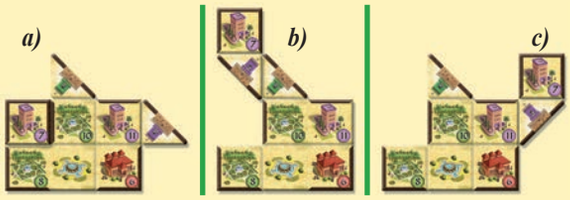
A la fin de votre tour, vous pouvez ajouter la (ou les) tuile Bâtiment que vous avez achetée ainsi que la (ou les) tuile Tour de guet à votre Alhambra, dans l'ordre de votre choix. Vous devez placer chaque tuile Tour de guet de façon à ce qu'un de ses deux petits côtés (un des côtés qui ne comporte pas de section de mur) soit adjacent à un bâtiment de la même couleur qu'elle. Vous n'êtes cependant pas obligé de la placer adjacente à la tuile Bâtiment que vous avez achetée lors du même tour.

Les Tours de guet n'ont pas d'orientation spécifique et vous pouvez donc les tourner dans le sens de votre choix lorsque vous les ajoutez à votre Alhambra.

Vous n'avez pas le droit de déplacer ou de poser les tuiles Tour de guet sur votre plateau de stockage.

Vous n'avez le droit de déplacer ou de stocker une tuile Bâtiment adjacente à une Tour de guet que si cette dernière est toujours adjacente à une tuile Bâtiment de la même couleur qu'elle une fois que la tuile Bâtiment concernée a été déplacée.

Voici 3 exemples de placements corrects pour une tuile Bâtiment et une tuile Tour de guet de la même couleur :



Règles de placement supplémentaires pour les tuiles Tour de guet

Vous n'avez pas le droit de placer une tuile adjacente au grand côté d'une Tour de guet (celui qui comporte une section de mur).

Vous avez le droit de passer par une tuile Tour de guet pour remplir la condition des tuiles accessibles « à pieds ».

Les règles de placement suivantes restent inchangées :

Les côtés qui ne comportent pas de mur d'enceinte ne peuvent pas être adjacents aux côtés qui en comportent.

Il ne peut pas y avoir d'espaces vides entre les tuiles.

Changements lors des décomptes

Les tuiles Tour de guet comportent toutes un côté avec une section de mur d'enceinte qui compte comme n'importe quelle autre section lors du calcul de la plus longue section de mur d'enceinte autour de votre Alhambra *(et qui rapporte donc 1 PV)*. De plus, chaque Tour de guet qui fait partie de votre section de mur la plus longue vous rapporte 2 point de victoire supplémentaires. Si vous possédez plusieurs sections de mur les plus longues *(de la même taille)*, vous choisissez laquelle vous souhaitez évaluer.

Exemple : Dans l'exemple utilisé auparavant, le joueur gagne les points de victoire suivants : a) = 4 points de victoire car aucune Tour de guet ne fait partie de sa plus grande section de mur ; b) = 11 points de victoire (7 pour la plus grande section de mur + 4 pour les deux Tours de guet) ; c) = 12 points de victoire (8 +4).

Notes:

- Vous ne pouvez pas acheter de tuile Tour de guet en même temps qu'une tuile Place *[page 11]*, en même temps qu'une tuile Campement *[page 15]* ou en même temps qu'une tuile Bazar *[page 23]*. Les couleurs des tuiles Place et Bazar ne sont pas prises en compte lors du placement des tuiles Tour de guet *(il faut qu'elle soit placée adjacente à une tuile Bâtiment du jeu de base de la même couleur)*. Les tuiles Campement ne peuvent pas être placées à côté d'une tuile Tour de guet.

Les Sites de construction

Ce module vous permet d'acheter des bâtiments à moitié prix, mais il vous faudra finir de les construire afin qu'ils puissent être pris en compte lors du calcul des majorités.

Matériel

- **8 tuiles Site de construction, 2 pour** chacune des quatre devises.

Côté « en construction » *Versos*

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les tuiles Site de construction, rectos visibles *(côtés « en construction »)*, puis formez une pile que vous placez à portée de main près de la zone de jeu.

Changements pendant la partie

Un site de construction vous permet d'acheter un bâtiment à moitié prix et de terminer sa construction plus tard dans la partie.

Placer un site de construction

Afin de placer un site de construction, vous devez payer au moins la moitié du coût d'une des tuiles Bâtiment disponibles *(arrondi à l'inférieur)* et prendre la tuile Bâtiment en question. Lorsque vous achetez une tuile de cette façon, on considère que vous ne payez jamais le coût exact et vous ne pouvez donc pas jouer de tour supplémentaire.

Prenez ensuite aléatoirement deux tuiles Site de construction parmi celles disponibles, en gardant leurs versos cachés à la vue des autres joueurs *(le côté représentant une des quatre devises)*. Choisissez une des deux tuiles et placez-la sur la tuile Bâtiment que vous venez d'acheter, côté « en construction » visible.

Replacez l'autre tuile dans la réserve, toujours en gardant son verso caché.

Note : *S'il ne reste qu'une seule tuile Site en construction disponible dans la réserve, vous devez prendre cette tuile.*

Vous pouvez ensuite ajouter la tuile Bâtiment à votre Alhambra ou la placer sur votre plateau de stockage, comme d'ordinaire. Si vous ajoutez la tuile à votre Alhambra, les sections de mur seront prises en compte lors des différents décomptes mais pas le bâtiment en lui-même, tant que vous ne terminez pas sa construction.

Terminer la construction d'un bâtiment

Lors de votre tour, vous pouvez choisir de terminer la construction d'un de vos bâtiments inachevé, ce qui compte comme une action. Pour ce faire, vous devez payer le coût total du bâtiment dans la devise indiquée sur le verso de la tuile Site de construction posée dessus. Une fois que vous avez terminé la construction du bâtiment, défaussez la tuile Site de construction posée dessus et replacez-la dans la boite de jeu.

Rappel : *Vous devez payer le coût total du bâtiment et pas uniquement la différence avec ce que vous avez payé précédemment.*

Si vous payez le coût exact du bâtiment lors de cette action, vous avez le droit de jouer un tour de jeu supplémentaire, comme d'ordinaire.

Fin de partie

Avant que les tuiles restantes sur le Chantier ne soient distribuées aux joueurs, retournez toutes les tuiles Site de construction placées sur votre Alhambra, de façon à ce que leurs versos soient visibles. Défaussez ensuite toutes vos cartes Argent dans les devises représentées sur ces tuiles.

Les tuiles Site de construction placées sur votre plateau de stockage ne sont pas prises en compte.

Notes:

- Vous ne pouvez pas utiliser votre Vizir *[page 8]* pour placer une tuile Site de construction.
- Vous ne pouvez pas placer de tuile Site de construction sur les tuiles Campement *[page 15]* ou sur les tuiles Bazar *[page 23]*.
- Vous pouvez placer une Porte *[page 12]* ou une section de mur *[page 16]* sur une tuile Site de construction.
- Vous pouvez utiliser des diamants *[page 13]* pour placer une tuile Site de construction ou pour terminer la construction d'un bâtiment.
- Si vous utilisez également le module « Les Négociants » *[page 19]* et le module « La Chambre aux trésors » *[page 20]*, vous ne pouvez placer des citoyens et des coffres aux trésors que sur les bâtiments que vous avez fini de construire mais pas sur les tuiles Site de construction.
- Si vous utilisez le module « L'Art Mauresque » *[page 27]*, seuls les bâtiments entièrement construits sont pris en compte, et pas les tuiles Site de construction.
- Une tuile Tour de guet *[page 29]* ne peut pas être achetée en même temps qu'une tuile Site de construction.

Les Certificats de change

Ce module vous permet de récupérer de l'argent lorsque vous payez plus que le coût exact d'un bâtiment. Vous ne recevez pas la monnaie, mais vous obtenez par contre un crédit que vous pourrez utiliser lors d'un futur achat.

Matériel

- **6 plateaux Certificat de change**
- **12 marqueurs de devise,** 3 pour chacune des 4 devises.

Changements lors de la Mise en place

Chaque joueur reçoit un plateau Certificat de change et le place devant lui.

Placez un nombre de marqueurs de devise correspondant au nombre de joueurs au centre de la zone de jeu, comme indiqué ci-dessous :

2 joueurs_1 marqueur de devise de chaque couleur

3 joueurs_2 marqueurs de devise de chaque couleur

4 joueurs_2 marqueurs de devise de chaque couleur

5 joueurs_3 marqueurs de devise de chaque couleur

6 joueurs_3 marqueurs de devise de chaque couleur

Replacez les marqueurs de devise restants dans la boite de jeu, ils ne sont pas utilisés durant la partie.

Changements pendant la partie

Stocker de l'argent

Si vous payez plus que le coût exact d'une tuile Bâtiment, vous avez le droit de prendre un des marqueurs de devise parmi ceux disponibles au centre de la zone de jeu (de la couleur de votre choix).

Placez ensuite ce marqueur sur votre plateau Certificat de change, sous le chiffre qui correspond à la différence entre la somme que vous avez payée et la valeur de la tuile Bâtiment (voir exemple). Vous ne pouvez avoir qu'un seul marqueur de devise à la fois sur votre plateau Certificat de change.

Exemple : Le joueur paie 9 florins (devise jaune) pour une tuile Arcades qui a un coût de 4, payant ainsi 5 florins de trop. Il choisit un marqueur de devise bleu et le place sur la case 5 de son plateau Certificat de change (9-4=5). Il possède désormais un crédit de 5 dans la devise bleue.

Vous pouvez utiliser l'argent de votre plateau Certificat de change lorsque vous achetez une tuile Bâtiment lors de vos tours de jeu suivants. Vous êtes obligé d'utiliser la somme totale en une seule fois, comme pour une carte Argent.

Exemple : Lors de son tour de jeu suivant, le joueur souhaite acheter une tuile Tour avec un coût de 12, mais il ne possède qu'une carte Argent de valeur 8 dans la devise requise (bleue). Il peut utiliser le crédit disponible sur son plateau Certificat de change et payer ainsi un coût total de 13 au lieu des 12 requis (carte Argent de valeur 8 + 5 sur son plateau =13).

Une fois que vous avez utilisé le crédit de votre plateau Certificat de change, replacez le marqueur de devise au centre de la zone de jeu.

Vous pouvez de nouveau stocker de l'argent à n'importe quel moment de la partie, et même immédiatement après avoir utilisé votre crédit, si vous avez de nouveau payé plus que le coût requis.

Continuons avec l'exemple précédent : Le joueur peut décider de stoker immédiatement le dinar (devise bleue) qu'il a payé en trop sur son plateau Certificat de change (en prenant n'importe lequel des marqueurs de devise disponibles).

Vous ne pouvez jamais stocker une valeur plus grande que 6 sur votre plateau Certificat de change. Si vous payez un surplus supérieur à 6, vous ne pouvez rien stocker car vous devez indiquer le montant exact payé en surplus sur votre plateau.

Notes:

- Vous pouvez stocker de l'argent sur votre plateau Certificat de change même lorsque vous jouez avec le module d'extension « La Monnaie » *[page 18]*.

Les Bâtiments magiques

Les bâtiments magiques n'ont pas d'orientation spécifique et vous pouvez donc les placer dans votre Alhambra dans le sens de votre choix. Lors des décomptes, ils sont considérés comme n'importe quels autres bâtiments du même type.

Matériel

• 6 tuiles Bâtiment magique

• 6 tuiles Orientation

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les 6 tuiles Bâtiment magique avec les autres tuiles Bâtiment et placez-les dans la Tour à tuiles.

Placez les tuiles Orientation près du Chantier.

Changements pendant la partie

Lorsque vous piochez une tuile Bâtiment magique dans la Tour à tuiles, placez-la sur le Chantier comme d'ordinaire. Vous pouvez désormais l'acheter en payant son coût dans la devise indiquée, comme n'importe quelle autre tuile Bâtiment.

Une fois que vous avez acheté une tuile Bâtiment magique, vous pouvez l'ajouter à votre Alhambra en respectant les règles de placement habituelles ou la placer sur votre plateau de stockage.

Vous avez cependant le droit de placer la tuile Bâtiment magique dans le sens de votre choix lorsque vous l'ajoutez à votre Alhambra, car elle ne possède pas d'orientation spécifique. Cette règle s'applique dans toutes les situations : lorsque vous venez d'acheter le bâtiment, lorsque vous le reprenez de votre plateau de stockage ou lorsque vous réaménagez votre Alhambra.

Après avoir placé la tuile Bâtiment magique dans votre Alhambra, prenez la tuile Orientation de la couleur correspondante et placez-la par-dessus, de façon à ce que le bâtiment soit orienté dans la bonne direction (dans le même sens que les autres bâtiments de votre Alhambra).

Exemple : Le joueur souhaite agrandir son Alhambra en plaçant la tuile Bâtiment magique Pavillon à gauche de sa tuile Jardin. En tenant compte des règles de placement, il a le choix entre deux options différentes pour placer sa tuile à cet endroit.

Changements lors des décomptes

Lors de chaque décompte, les bâtiments magiques sont considérés comme n'importe quels autres bâtiments du même type.

Les Médinas

Personne ne rêve d'avoir une « Médina », c'est-à-dire un quartier d'artisans, juste devant sa porte. Et pourtant, vous allez avoir besoin de ces artisans afin de ne pas perdre de points de victoire.

Matériel

• 9 tuiles Médina

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les 9 tuiles Médina avec les autres tuiles Bâtiment et placez-les ensuite dans la Tour à tuiles.

Changements pendant la partie

Lorsque vous piochez une tuile Médina, placez-la sur le Chantier comme n'importe quelle autre tuile Bâtiment.

Lorsque vous achetez une tuile Médina, toutes les règles habituelles s'appliquent et vous pouvez décider de l'ajouter à votre Alhambra ou de la placer sur votre plateau de stockage.

Changements lors des décomptes

A chaque décompte, les tuiles Médina sont évaluées après tous les autres types de Bâtiment. Lors du premier décompte, le joueur qui possède le moins de tuiles Médina perd des points de victoire. Lors du deuxième décompte, les deux joueurs qui possèdent le moins de tuiles Médina perdent des points de victoire et, lors du troisième décompte, ce sont les 3 joueurs qui possèdent le moins de tuiles Médian qui perdent des points de victoire.

	1er décompte	*2ème décompte*	*3ème décompte*
Joueur possédant le moins de tuiles Médina	***-3***	***-6***	***-9***
Deuxième joueur possédant le moins de tuiles Médina	***0***	***-3***	***-6***
Troisième joueur possédant le moins de tuiles Médina	***0***	***0***	***-3***

Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de tuiles Médina, le joueur qui détient la tuile avec le coût le plus élevé gagne l'égalité, c'est à dire que le joueur avec la tuile au coût le plus faible perd le plus grand nombre de points de victoire *(voir exemple).*

	Tuiles Médina construites	3ème décompte
Joueur A	6, 2, 8	-3
Joueur B	5, 3, 4	-6
Joueur C	10	-9

Exemple : Le joueur C possède le moins de tuiles Médina dans son Alhambra et perd donc 9 points de victoire lors du troisième décompte. Les joueurs A et B ont chacun 3 tuiles Médina. Le joueur A est celui qui possède la tuile Médina avec le coût le plus élevé (8) et il ne perd donc que 3 points de victoire tandis que le joueur B en perd 6.

Cas particulier : Aucune tuile Médina n'est construite

Lors de tous les décomptes : Chaque joueur qui ne possède aucune tuile Médina dans son Alhambra perd des points de victoire supplémentaires (en plus de ceux expliqués précédemment), comme indiqué ci-dessous :

1er décompte	*2ème décompte*	*3ème décompte*
-1 point de victoire	***-2 point de victoire***	***-3 point de victoire***

Notes:

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

2ème décompte : *Si plusieurs joueurs ne possèdent pas de tuiles Médina, additionnez les points négatifs des premières et deuxièmes places (6+3= 9 points de victoire négatifs) puis répartissez-les entre les joueurs à égalité (arrondis au supérieur).*

3ème décompte : *Si seulement deux joueurs n'ont pas construits de tuiles Médina, ils se partagent les points négatifs des premières et deuxièmes places (arrondis au supérieur). Les points négatifs de la 3ème place restent inchangés et sont donnés au troisième joueur possédant le moins de tuiles Médina. Si 3 joueurs ou plus ne possèdent pas de tuiles Médina, les 18 points négatifs (9+6+3) sont partagés entre ces joueurs (arrondis au supérieur).*

Exemple : Tuiles Médina construites			
Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D
		6, 8	7, 9, 10
3ème décompte			
-11	-11	-3	0

27
31
24
28
8
19
9
11
13
12
10
20

14
19
16
17
18
15

21
23
26
22
24
25

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2003/2021 | Queen Games 53842 Troisdorf, Germany