



# Alhambra

Dirk Henn

Règles du jeu



Est. 1989



## Un jeu de Dirk Henn pour 2 à 6 joueurs

Les meilleurs architectes d'Europe et des pays arabes ont décidé de faire une démonstration de leur talent. Mais attention, qu'ils soient des tailleurs de pierre du nord ou des horticulteurs du sud, ils veulent tous recevoir un salaire correct et insistent pour être payés dans la monnaie de leur pays. A vous de recruter les meilleurs ouvriers possibles tout en vous

# Alhambra

assurant de toujours posséder assez d'argent dans les différentes monnaies. Avec leur aide, vous allez pouvoir ériger des tours, créer des jardins, construire des pavillons et des arcades et bâtir des séraïls ainsi que de magnifiques chambres. Affrontez vos adversaires et tentez de devenir le meilleur architecte lors de la construction de l'ALHAMBRA.

### Matériel

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

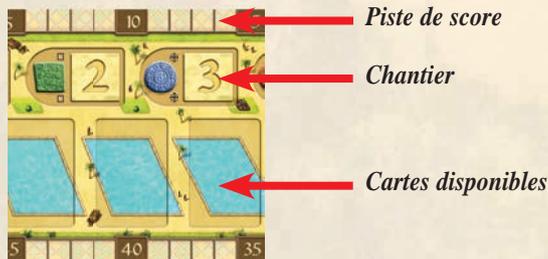


- **54 tuiles Bâtiment** – elles sont divisées entre 6 types de bâtiments différents. Ce sont les tuiles que vous utilisez afin de construire votre Alhambra. Chaque tuile peut comporter jusqu'à trois sections de mur d'enceinte.

Section de mur d'enceinte



- **1 plateau de jeu** - comportant une piste de score, le chantier avec 4 cases ainsi qu'une zone pour les cartes disponibles.



- **6 marqueurs de score**



- **6 plateaux de stockage**



- **108 cartes Argent** – réparties entre quatre devises – vous utilisez ces cartes pour acheter des tuiles Bâtiment sur le chantier et ainsi construire votre Alhambra.



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

- **2 cartes Décompte** - Elles sont placées dans la pioche et sont révélées pour indiquer un décompte
- & **1 Vue d'ensemble des décomptes**



## 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. Vous recevez aussi des points de victoire pour la plus grande section de mur que vous avez réussi à construire autour de votre Alhambra.

Vous gagnez de plus en plus de points de victoire à chaque nouveau décompte. Le joueur qui a le plus de points de victoire en fin de partie est déclaré vainqueur.

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

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

## Mise en place

- Placez le plateau au centre de la zone de jeu.
- Prenez chacun **une tuile de départ** de la couleur de votre choix et placez-la devant vous. Prenez également le **marqueur de joueur** de la cette couleur. Placez ensuite votre marqueur de joueur sur la case 0/60 de la piste de score.
- Mélangez les **54 tuiles Bâtiment**, faces cachées.
- Prenez **4 tuiles Bâtiment** 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 et placez-le devant vous.



Tuile de départ



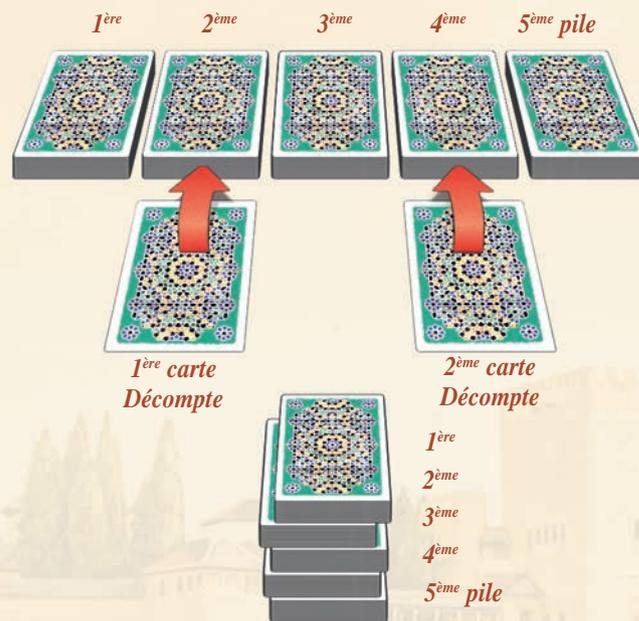
Plateau de stockage



Chantier

- Mettez de côté les deux cartes Décompte et mélangez ensuite la pile de cartes Argent.
- Vous recevez ensuite chacun votre argent de départ. 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). Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez tous reçu votre argent de départ et placez ensuite les cartes dans votre main. Vous devez maintenant garder vos cartes cachées afin que les autres joueurs ne puissent pas les voir.
- 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 débute..
- Pour finir, placez une carte Argent de la pioche 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 quatrième 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. Posez la pile ainsi obtenue, face cachée, sur la case la plus à gauche de la zone pour les cartes disponibles sur le plateau de jeu.

*Note: De cette façon, vous recevez tous 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 de façon trop rapprochée*

## 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 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 de votre choix 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).

 **Acheter une tuile Bâtiment**

Vous pouvez acheter une tuile Bâtiment parmi celles disponibles sur le chantier. Vous devez utiliser des cartes Argent du type correspondant à cette tuile, qui est indiqué par un symbole près de cette dernière sur le chantier. Vous devez payer au moins le coût indiqué sur la tuile mais attention vous ne récupérez pas la monnaie si vous payez un surplus! Placez l'argent que vous avez utilisé sur la pile de défausse à côté du plateau de jeu. Important: Si vous réussissez à payer le coût exact d'un bâtiment, vous avez droit à un tour supplémentaire et vous devez de nouveau choisir une action parmi les 3 disponibles. Tant que votre tour est en cours, ne réapprovisionnez pas les tuiles du chantier. Vous ne remplacez des tuiles sur le chantier qu'à la fin de votre tour, avant celui du joueur suivant. Posez les tuiles Bâtiment que vous avez achetées près de votre Alhambra (*vous ne les placez qu'à la fin de votre tour*).



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

Type de monnaie

Coût



*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 7).
- 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 adjacents 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.

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 prend fin.

Rapprovisionnez 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 sur chacune des cases vides du Chantier.

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



*Les deux tuiles Bâtiment n'ont pas de bords adjacents.*



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

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

## Décomptes

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 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, 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. Vos points de victoire sont indiqués sur la piste de score. Vous devez avancer votre marqueur de score d'une case pour chaque point de victoire que vous obtenez.

### Points de victoire pour votre 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 morceau de mur d'enceinte de cette section vous rapporte un point de victoire.** Vous ne gagnez cependant aucun point pour les morceaux de mur placés les uns 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 comptent pas.*



## 1 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. Les points de victoire attribués sont indiqués sur la carte Décompte, à côté du bâtiment correspondant.

## 2 Deuxième décompte

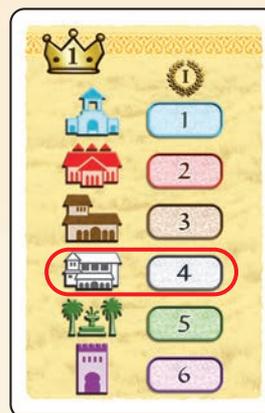
Lors du **2<sup>ème</sup> décompte** (lorsque la deuxième carte Décompte est révélée), des points sont attribués aux premiers et deuxièmes joueurs qui possèdent le **plus de bâtiments de chaque type**. Les points de victoire attribués sont une fois encore indiqués sur la carte Décompte.

## 3 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 sont indiqués sur votre plateau de stockage.



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



*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.



Voici les points de victoire attribués aux joueurs lors du 3<sup>ème</sup> 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 plus suffisamment de tuiles Bâtiment pour réapprovisionner le chantier. Les tuiles restantes sur le Chantier sont distribuées gratuitement aux joueurs qui possèdent le plus d'argent dans les monnaies correspondant à ces tuiles (sans tenir compte du coût de la tuile). Si vous recevez des tuiles Bâtiment de cette façon, vous pouvez ensuite les ajouter à votre Alhambra, en respectant les règles de placement habituelles.

### **Le troisième et dernier décompte a ensuite lieu.**

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

#### *Note :*

*Si plusieurs joueurs sont à égalité (possèdent la même somme d'argent dans une monnaie), la tuile Bâtiment n'est pas distribuée et reste sur le chantier.*

## 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

Vous utilisez un troisième joueur fictif – 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 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 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 (arrondi à l'inférieur).

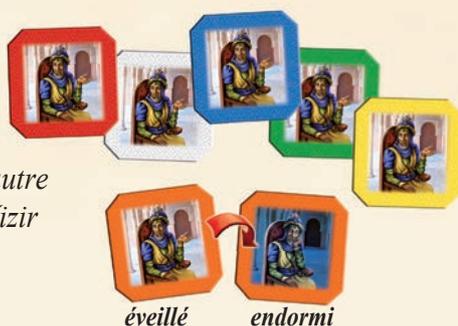
Une seule règle change lors des parties à deux joueurs : Lorsque vous achetez une tuile Bâtiment, vous pouvez choisir de la donner à Dirk au lieu de l'ajouter à votre Alhambra ou de la placer sur votre plateau de stockage.

## Module La faveur du Vizir

### ■ Matériel

#### • 6 pions Vizir

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.)

### ■ Changements pendant la partie

#### Obtenir 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 la tuile Bâtiment que vous avez choisie, payez son coût exact et 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.

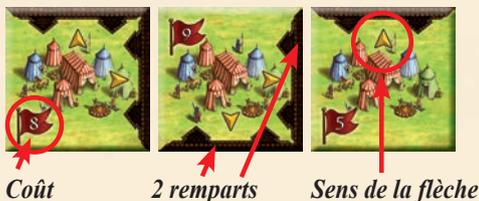
#### ■ Notes

- 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.

## Module Les Campements

### ■ Matériel

- **8 tuiles Campement** - elles comportent chacune un ou deux remparts pour consolider votre mur d'enceinte.



### ■ Changements lors de la Mise en place

Mélangez les tuiles Campement avec les autres tuiles Bâtiment.

### ■ Changements pendant la partie

Vous utilisez les tuiles Campement exactement de la même manière que les tuiles Bâtiment classiques : vous les lavez sur le chantier et vous pouvez les acheter 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 de base :

- Les tuiles Campement doivent avoir la même orientation que votre tuile de départ et vos autres bâtiments.
- Vous ne pouvez poser une tuile Campement qu'en plaçant un de ses remparts adjacent à une section de mur de votre Alhambra.

- Deux tuiles Campement ne peuvent se toucher que par un côté qui ne comporte pas de remparts.
- 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).

#### Non autorisé :

*Côté remparts contre côté remparts ou côté remparts contre côté jardin.*



*Autorisé : Côté jardin contre côté jardin et côté remparts contre une section de mur d'enceinte.*

*Non autorisé : Côté jardin ou côté remparts contre un côté de tuile Bâtiment sans section de mur d'enceinte.*

### ■ 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 est considérée 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.*

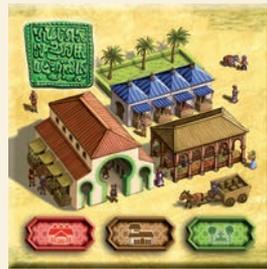
## ■ Notes

- 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.

## Module Les Bazars

### ■ Matériel

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



### ■ Changements lors de la Mise en place

Mélangez les tuiles Bazar avec les autres tuiles Bâtiment.

### ■ Changements pendant la partie

Lorsque vous piochez une tuile Bazar en réapprovisionnant le 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 monnaie que vous devez utiliser pour l'acheter.

Le coût de la tuile Bazar est le même que celui de la tuile Bâtiment de la monnaie correspondante placée sur le chantier.. Vous ne pouvez acheter une tuile Bazar qu'en payant son coût exact, ce qui vous permet de jouer 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 Jardin a un coût de 10 Dirham.*

## ■ Changements lors des décomptes

Vous ne gagnez des points de victoire pour vos tuiles Bazar que lors du troisième 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 tuile 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).



*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.

- 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.**
- 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 11] pour acheter une tuile Bazar.

## Module Les Fauconniers

### ■ Matériel

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

*Rectos avec 3 types de faucons différents*



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

- **1 carte récapitulative des points de victoire**



### ■ Changements lors de la Mise en place

Triez les 15 faucons en fonction de leurs types et placez-les près du chantier, versos visibles. Placez la carte récapitulative des points de victoire près du plateau de jeu.

### ■ Changements pendant la partie

Vous avez désormais une nouvelle action disponible lors de votre tour :

#### **Action: Acheter et placer un ou plusieurs faucons**

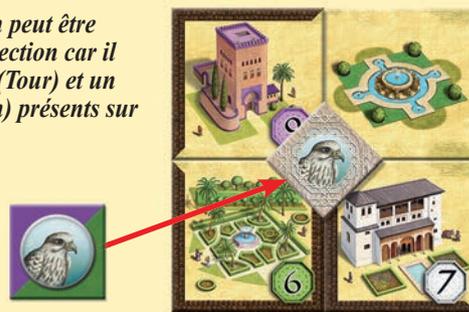
**Si vous choisissez cette action vous n'avez pas le droit d'en effectuer d'autres lors de votre tour ! Vous n'avez pas non plus le droit de choisir cette action comme action supplémentaire après avoir payé le coût exact d'un bâtiment.**

Pour acheter un faucon, vous devez payer une carte Argent de la valeur et de la monnaie 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 a 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, remplacez le faucon en question près du plateau de jeu, 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 faucon 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



**Alhambra has been published in more than 30 languages  
and is available in over 50 countries world wide.**

**In the last 35 years (since 1989) Queen Games has developed,  
working with various game designers and has developed and  
published more than 400 games.**



Est. 1989



**Queen Games are  
"Made with sustainable non toxic material in Germany and Niederlande"**

© Copyright 2024 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany