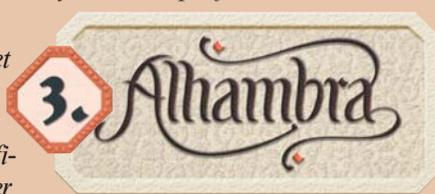


Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés à volonté, individuellement ou simultanément, avec le jeu de base dont les règles générales sont toujours d'application. Chaque module est présenté séparément : le matériel nécessaire pour y jouer, les règles complémentaires et les éventuelles modifications des règles de base y sont, chaque fois, clairement décrits.

Le module de jeu « **Les murs** » permet aux joueurs d'étendre la construction de leur mur de fortification ou de combler des trous existants. Ils disposent pour



cela de 12 murs en bois. Cependant, pour pouvoir les construire, le joueur doit toutefois d'abord obtenir dans la



LES MURS

Matériel de jeu

8 cartes à jouer représentant chacune un segment de mur déterminé ; 12 bâtonnets en bois qui, selon la consigne de l'une des cartes, peuvent être intégrés comme mur dans les Alhambras des joueurs.



Préparation

Lorsque les cartes « Argent » du jeu de base sont réparties dans les cinq piles pendant la préparation, respectivement 2 cartes « Mur » sont mélangées aux piles 2, 3, 4 et 5. Les bâtonnets en bois sont posés à côté du dépôt de matériaux de construction.

Comment les cartes « Mur » entrent-elles en jeu ?

Si une carte « Mur » est découverte pendant le jeu, elle est placée face découverte à côté du plateau (*plusieurs cartes peuvent être posées l'une à côté de l'autre*). Les cartes « Monnaie » à côté du dépôt de construction sont complétées de manière à ce qu'elles soient toujours de nouveau au nombre de 4.

Dès ce moment, les joueurs ont une possibilité d'un coup supplémentaire : **construire des murs**.

Ce coup complète les trois possibilités du jeu de base : prendre de l'argent, acheter et construire des édifices, transformer son propre Alhambra.

Construire des murs

A la place de prendre de l'argent, un joueur a le droit de prendre une carte « Mur » exposée à côté du dépôt de construction. Il reproduit alors les murs qui y sont représentés en les construisant comme illustrés sur la carte avec un ou deux bâtonnets en bois sur l'une de ses propres tuiles. Que la tuile vienne tout juste d'être achetée, se trouve déjà dans l'Alhambra ou dans la réserve, est sans incidence. Le joueur n'a cependant pas le droit de bâtir au-dessus des murs imprimés existants. Quand un mur (un bâtonnet) a été posé, sa place ne peut plus être modifiée jusqu'à la fin du jeu : il fait désormais partie, tout comme les murs imprimés, de la tuile « Édifice ».



Remarques

- On a le droit de construire des murs au-dessus de chaque tuile « Édifice » adéquate de son propre Alhambra, également sur la fontaine de départ.
- Lors des décomptes, les murs comptent comme les murs imprimés des tuiles « Édifice ».
- Le choix de la place d'un mur ne peut pas déroger aux règles de construction de l'Alhambra.
- Lors de la construction d'un mur, il n'est pas important que celui-ci soit placé sur une tuile avec murs imprimés ou sans murs imprimés, tant que l'on ne bâtit pas au-dessus des murs représentés sur la tuile « Édifice ».
- Dans la seconde extension « Les tours de la ville », il n'est permis de poser une porte de ville que sur des murs imprimés (*et donc pas sur les bâtonnets de ce module*).

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés à volonté, individuellement ou simultanément, avec le jeu de base dont les règles générales sont toujours d'application. Chaque module est présenté séparément : le matériel nécessaire pour y jouer, les règles complémentaires et les éventuelles modifications des règles de base y sont, chaque fois, clairement décrits.

« **Les voleurs** » sont douze nouvelles cartes à jouer les joueurs reçoivent en début de partie. Elles permettent de piocher des cartes « Argent » d'une monnaie déterminée



lorsqu'un tour de table est terminé. On ne peut cependant prendre qu'une seule carte, quelle que soit sa valeur. Le voleur est ensuite retiré du jeu.



LES VOLEURS

Matériel de jeu

12 cartes à jouer, 3 dans chacune des 4 couleurs de monnaie. Chaque carte représente un voleur dont la couleur indique la monnaie qu'il peut dérober.

Préparation

Les voleurs sont mélangés et distribués faces cachées à tous les joueurs comme suit :

À 2 et 3 joueurs, chacun reçoit 4 voleurs.
À 4 joueurs, chacun reçoit 3 voleurs.
À 5 et 6 joueurs, chacun reçoit 2 voleurs.

Les voleurs non distribués sont retirés du jeu faces cachées.

Comment utiliser les voleurs ?

Chaque fois qu'un tour de table complet est terminé, un joueur a le droit d'interrompre l'ordre normal de jeu et d'utiliser son voleur. Il défausse sa carte de voleur et prend une et une seule carte « Argent » de la même couleur que son voleur.



Seule exception :

Un joueur n'a pas le droit d'utiliser un voleur juste avant son propre coup.

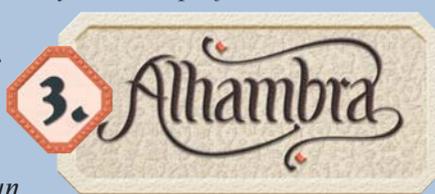
Remarques

- Un joueur a le droit de jouer plusieurs voleurs simultanément. Après le passage de chaque voleur, les cartes « Argent » exposées sont complétées de manière à ce qu'elles soient de nouveau au nombre de 4.
- Un joueur ne peut prendre qu'une seule carte « Argent » par chaque voleur joué. (*Il n'est donc pas permis de prendre une combinaison de cartes « Argent » d'une valeur totale de 5.*)
- Si plusieurs joueurs veulent prendre simultanément une même carte « Argent », la priorité revient au joueur qui est directement à gauche du joueur dont c'est le tour de jouer. Ensuite le suivant à sa gauche, etc. *Le joueur auquel ce serait en fait le tour de jouer est le premier – le joueur qui vient juste de terminer son coup est le dernier dans cet ordre. Attention : le joueur dont le tour de jeu va commencer, n'a pas le droit de jouer un voleur.*
- Si un joueur veut jouer le pion « Vizir » [1^{ère} extension] et un autre joueur, le voleur, c'est l'ordre de jeu et lui seul qui décide (*même règle que plus haut*). Un joueur a le droit de jouer tout d'abord un voleur puis, ensuite, le pion « Vizir ». (*Attention : le joueur dont c'est le tour ne peut toutefois que jouer le pion « Vizir ».*)

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés à volonté, individuellement ou simultanément, avec le jeu de base dont les règles générales sont toujours d'application. Chaque module est présenté séparément : le matériel nécessaire pour y jouer, les règles complémentaires et les éventuelles modifications des règles de base y sont, chaque fois, clairement décrits.

Le module « Petite monnaie » met en jeu des pièces de monnaie.

Lorsqu'il surpasse un édifice, chaque joueur récupère désormais sa monnaie en pièces.



Avec ces pièces, il peut, tout comme avec les cartes « Argent », acheter des édifices. Les pièces permettent d'avoir le compte juste pour payer un édifice pendant le jeu.



Exemple : Un joueur paie 17 dinars pour la tour qui en vaut 10. Ayant payé 7 de trop, il peut puiser dans le sac 3 pièces de petite monnaie.

Les pièces de monnaie puisées par des joueurs sont exposées devant eux. Elles ont une valeur de 1 unité et sont utilisées comme un billet dans la monnaie correspondante. Si l'on paye avec des pièces, celles-ci sont replacées dans le sac.

LA PETITE MONNAIE

Matériel de jeu

24 pièces de monnaie de valeur 1 dans les 4 monnaies
1 sac en toile



Préparation

Les pièces de monnaie sont placées dans le sac en toile. Ce dernier doit être bien accessible pour tous les joueurs.

Qui reçoit de la petite monnaie ?

Si un joueur paye trop pour l'achat d'un édifice, il a le droit de récupérer sa petite monnaie. Par deux unités d'argent payées en plus, le joueur a le droit de tirer une pièce dans le sac.

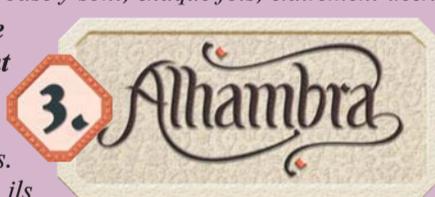
Remarques

- Il peut se produire que le sac en toile soit vide pendant le jeu. Si tel est le cas, les joueurs n'ont pas de chance et ne récupèrent aucune petite monnaie.
- Un joueur a le droit de payer volontairement beaucoup plus dans le but de récupérer davantage de pièces de monnaie.
- Le joueur qui paye trop lors de l'achat aux enchères des cartes « Personnalité » ou lors de l'achat d'un camp [2^{ème} extension] récupère également de la petite monnaie.
- De même, si on surpasse en diamants [2^{ème} extension], on récupère aussi de la monnaie.
- Lorsque, à la fin de la partie, les tuiles « Édifice » restantes du dépôt de construction sont distribuées aux joueurs possédant le plus d'argent dans la monnaie correspondante, les pièces comptent également.

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés à volonté, individuellement ou simultanément, avec le jeu de base dont les règles générales sont toujours d'application. Chaque module est présenté séparément : le matériel nécessaire pour y jouer, les règles complémentaires et les éventuelles modifications des règles de base y sont, chaque fois, clairement décrits.

Avec le module « Le marchand ambulant », des habitants s'installent dans les édifices du palais.

Lors des décomptes, ils rapportent des points supplémentaires. Seul un positionnement habile de la



tuile « Marchand » permet l'installation des habitants, car seul un habitant dont la couleur correspond au nouvel édifice peut emménager dans les bâtiments que quitte le marchand ambulant.

LE MARCHAND AMBULANT

Matériel de jeu

42 habitants en bois, respectivement 7 chacune des 6 couleurs d'édifices ; 6 tuiles rondes « Marchand »



Préparation

Avant de poser les tuiles « Édifice » sur le dépôt de construction, chaque joueur reçoit une tuile « Marchand » et un habitant par couleur. Parmi ces habitants, il choisit secrètement trois figures qu'il tient cachées dans sa main. Tous les habitants restants sont ramassés et constituent la réserve générale qu'on constitue à côté du dépôt de construction. Chaque joueur révèle ensuite ses 3 habitants en les posant sur sa tuile « Marchand » et positionne cette dernière sur un côté quelconque de sa fontaine de départ.

Comment les habitants s'installent-ils dans les édifices ?

En cours de partie, si un édifice est construit à l'endroit d'une tuile « Marchand » (par le mécanisme d'une nouvelle construction d'une transformation), la tuile « Marchand » est tout d'abord mise sur le côté. Si la couleur de l'édifice est la même que la couleur d'un habitant présent sur la tuile « Marchand », le joueur a le droit de poser cet habitant sur la tuile « Édifice ».



Il choisit ensuite un nouvel habitant dans la réserve générale et le place sur sa tuile « Marchand ». Si la réserve générale est vide, aucun nouvel habitant ne peut être posé. Si la couleur de l'édifice ne correspond à aucune couleur des habitants présents sur la tuile « Marchand », le joueur a le droit d'échanger un habitant de la réserve générale contre un habitant de sa tuile « Marchand » mais ne peut cependant le placer sur le nouvel édifice. Dans les deux cas, la tuile « Marchand » est de nouveau posée, tout à la fin du coup (après la construction), sur une place libre à côté d'une tuile « Édifice » quelconque de son propre Alhambra.

Les habitants dans le décompte

Lors d'un décompte, tous les habitants se trouvant sur les tuiles « Édifice » reçoivent des points. Ceux-ci sont d'autant plus importants que les habitants sont intégrés dans des séries de couleurs différentes. Chaque joueur ramasse ses habitants et forme des groupes de pions de couleurs différentes. Au plus les groupes sont grands (6 au maximum parce que 6 couleurs), au plus ils valent de points. Les valeurs attribuées sont les suivantes :

- 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 : un joueur totalise sur ses édifices au total 3 habitants rouges, 2 blancs, 2 verts et 1 bleu. Il a donc trois séries qui lui rapportent les points suivants : la série « Rouge-Blanc-Vert-Bleu » rapporte, avec 4 habitants différents, 10 points ; « Rouge-Blanc-Vert », avec 3 habitants différents, rapporte 6 points ; enfin le troisième « Rouge », comme unique habitant, rapporte 1 point. Au total, le joueur reçoit 17 points.

Remarques

- Plusieurs habitants d'une même couleur peuvent se tenir sur la tuile « Marchand », mais un seul de ces habitants a respectivement le droit de s'installer sur l'édifice que quitte le marchand.
- À l'endroit de la tuile « Marchand », un joueur a aussi le droit de construire un édifice même si aucune des couleurs présentes sur la tuile « Marchand » ne correspond avec celle de l'édifice. Dans ce cas, aucun habitant ne s'installe dans l'édifice.
- Si un édifice avec un habitant est déconstruit, l'habitant est replacé dans la réserve générale.
- Lorsqu'on place la tuile « Marchand », une seule règle de construction du jeu de base doit être respectée : l'interdiction de construire « sur les angles ».
- On n'a pas le droit de placer un habitant sur des baraques [1^{ère} extension].