Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés à volonté individuellement ou ensemble avec le jeu de base et les modules des autres extensions. Les règles qui s'appliquent à cette occasion sont tout d'abord les mêmes que pour le jeu de base. Vous trouverez les modifications des règles et leurs compléments ainsi que le nouveau matériel de jeu sur une autre feuille pour chaque module de jeu séparément.

*Le module « **Les nouvelles cartes de décompte** » donne aux 6 types d'édifice du jeu de base une valeur totalement nouvelle. L'affectation des points de victoire change désormais à chaque décompte.*

5. Alhambra

Les nouvelles cartes de décompte

Matériel de jeu

18 cartes de décompte, avec chacune les 6 types d'édifice dans un ordre différent, 1 carte d'affichage des points avec évidements pour y déposer 3 cartes.

Préparation

Mélanger les 18 cartes de décompte face cachée. Tirer 3 cartes au hasard et les poser à tour de rôle face visible du haut vers le bas contre les 3 évidements de la carte d'affichage des points. Les cartes restantes sont retirées du jeu.

Remarque : les deux cartes de décompte du jeu de base sont mélangées comme habituellement et déclenchent toujours le décompte correspondant lorsqu'elles sont tirées.

Exemple : lors du 1er décompte, on obtient pour la majorité « Jardin » 1 point de victoire (contre 5 points dans le jeu de base).

L'effet des nouvelles cartes de décompte

Lors d'un décompte, des points de victoire sont attribués pour chaque type d'édifice comme dans le jeu de base. Mais la valeur des édifices est désormais différente. On peut voir sur la carte d'affichage des points et les cartes de décompte voisines quel type d'édifice rapporte combien de points. Si la majorité de tours rapportait jusqu'ici le plus de points, on peut désormais obtenir le nombre de points maximum p. ex. pour la majorité de sérails. *Remarque : les points de victoire sur les cartes de décompte et les tableaux de réserve du jeu de base n'entrent pas en ligne de compte.*

■ Aperçus

La carte d'aperçu comporte au recto et au verso un résumé des tuiles « Édifice » du jeu de base, avec d'un côté les édifices classés selon leurs murs et de l'autre, selon les prix.

Aperçu pour le module :

Le Pouvoir du Sultan

La carte indique l'ensemble des 54 tuiles « Édifice » classées selon la structure des murs.

Les 6 couleurs représentent les 6 types d'édifice.

Les nombres dans les cases indiquent le prix.

Exemple : Appartements 9 avec un mur sur le bord inférieur de la tuile.

Aperçu pour le module :

L'Art Mauresque

La carte représente les 44 tuiles « Édifice » avec une valeur en argent de 6 ou plus, classées selon les valeurs en argent.

Les 6 couleurs représentent les 6 types d'édifice.

Chaque case indique en outre le positionnement du/des mur(s) respectif(s).

Exemple : Tour 10 avec un mur sur le bord gauche de la tuile.

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés à volonté individuellement ou ensemble avec le jeu de base et les modules des autres extensions. Les règles qui s'appliquent à cette occasion sont tout d'abord les mêmes que pour le jeu de base. Vous trouverez les modifications des règles et leurs compléments ainsi que le nouveau matériel de jeu sur une autre feuille pour chaque module de jeu séparément.

5. Alhambra

*Avec le module « **Le Pouvoir du Sultan** », les joueurs ont la possibilité d'acquérir de manière ciblée des tuiles « Édifice » en dehors de leur coup. Mais c'est le dé qui détermine quel type d'édifice !*

Le Pouvoir du Sultan

Matériel de jeu

Dé « Édifices »

Cartes « Sultan »

8 cartes « Sultan », 8 pions de marquage, 1 dé « Édifices » avec les symboles des 6 types d'édifice ainsi que 6 cartes d'aperçu* .

Préparation

Une fois que les cartes « Argent » du jeu de base ont été réparties dans les cinq piles, mélanger 3 cartes « Sultan » à la 1ère pile, 2 cartes à la 2ème et 3 cartes à la 3ème pile. Pions de marquage et dé sont préparés à côté du dépôt de matériaux de construction.

Chaque joueur reçoit une carte d'aperçu.

Une carte « Sultan » est découverte

Chaque carte « Sultan » découverte est posée face visible près du dépôt de matériaux de construction (plusieurs cartes face visible peuvent également être posées). Un joueur lance ensuite le dé « Édifices » et marque le résultat avec un pion sur la carte. D'autres cartes sont découvertes, jusqu'à ce que les cartes « Argent » posées soient au nombre de 4. Les cartes « Sultan » ouvertes peuvent être achetées comme des édifices (action « Acheter des tuiles „Édifice“ »). Le prix d'achat est de 7 pour chaque carte « Sultan », la devise exigée est indiquée sur la carte. Celui qui paye le compte juste a le droit de rejouer.

** [voir au verso de la feuille de règle du jeu « Nouvelles cartes de décompte »]*

L'acheteur pose la carte avec le marquage face visible devant lui. Si le type d'édifice marqué ne lui convient pas, il retire le pion et relance le dé.

Il choisit alors un symbole, soit celui qu'il a obtenu au dé soit celui opposé à ce symbole sur le dé (c'est-à-dire sur la face cachée). Il doit marquer l'un de ces deux symboles sur la carte « Sultan ».

Les symboles suivants se trouvent sur les faces opposées du dé « Édifices ».

Exemple : celui qui obtient une arcade au dé marque celle-ci, ou les appartements, sur la carte « Sultan ».

Comment utiliser une carte « Sultan » ?

Si une tuile « Édifice » est tirée lors du remplissage du dépôt de matériaux de construction (que ce soit pendant le jeu ou à la fin du jeu), avec une carte « Sultan » sur laquelle ce type d'édifice est marqué, un joueur a le droit de prendre la tuile gratuitement. Il doit l'ajouter immédiatement à la construction de son Alhambra ou la poser dans sa réserve. La carte « Sultan » correspondante est retirée du jeu. Si plusieurs joueurs possèdent une carte « Sultan » marquée qui convient, l'ordre de jeu normal s'applique, en commençant par le prochain joueur dont ce serait le tour.

Remarque : à la fin d'un coup, il convient de veiller à tout d'abord compléter les cartes « Argent » (procéder si nécessaire à un décompte). Ensuite, les tuiles « Édifice » sont complétées sur le dépôt de matériaux de construction.

Si aucun joueur avec la carte « Sultan » correspondante ne souhaite acquérir l'édifice, ce dernier est posé dans le dépôt de matériaux de construction. On continue ensuite à remplir le dépôt de matériaux de construction.

Remarques :

- *Ce n'est qu'après l'action « Pouvoir du Sultan » qu'on en vient le cas échéant à l'action « Faveur du Vizir » [1ère extension].*
- *Avec un vizir [1ère extension], on ne peut **pas** acheter de carte « Sultan ».*
- *Bureaux de change [1ère extension], diamants [2ème extension] et monnaie [3ème extension] peuvent être utilisés pour acheter des cartes « Sultan ».*
- *La nouvelle tuile « Édifice » tirée par Laila Wundabah [carte « Personnalité » – 2ème extension] peut être achetée avec le « Pouvoir du Sultan ».*

Jeu à deux :

- *Après les deux premiers décomptes, Dirk reçoit des tuiles « Édifice », celles-ci ne peuvent pas lui être enlevées avec le « Pouvoir du Sultan ».*
- *Un édifice acheté au moyen du « Pouvoir du Sultan » peut être offert à Dirk.*

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés à volonté individuellement ou ensemble avec le jeu de base et les modules des autres extensions. Les règles qui s'appliquent à cette occasion sont tout d'abord les mêmes que pour le jeu de base. Vous trouverez les modifications des règles et leurs compléments ainsi que le nouveau matériel de jeu sur une autre feuille pour chaque module de jeu séparément.

*« **Le caravansérail** » est une sorte de carte « Argent » variable. Sa valeur augmente progressivement et peut être utilisée à tout moment. Mais pour l'obtenir, il faut que l'Alhambra comporte le plus possible de types d'édifice différents.*

5. Alhambra

Le Caravansérail

Matériel de jeu

8 cartes « Caravansérail »,
8 pions de marquage.

Préparation

Les 8 cartes sont mises à disposition sur la table. Les pions de marquage sont posés juste à côté.

L'achat d'un caravansérail

Une carte « Caravansérail » est achetée comme une tuile « Édifice » (action « Acheter des tuiles „Édifice“ »). Chaque joueur a le droit d'acheter au maximum 2 cartes.

Le prix d'une carte est fonction du nombre de types d'édifice différents que le joueur a construits dans son Alhambra (les édifices dans la réserve ne comptent pas). Avec quatre types d'édifice, la carte coûte 8, avec cinq types, elle coûte 4 et si tous les types sont représentés dans l'Alhambra, la carte coûte 2. Le prix doit être payé dans **une** devise que l'on peut choisir librement. Un joueur qui paye le compte juste a le droit de rejouer.

Celui qui veut acheter sa première carte « Caravansérail » doit avoir construit à ce moment-là au moins 4 types d'édifice dans son Alhambra ; pour la deuxième carte, au moins 5 types sont nécessaires. *(Seuls les 6 types d'édifice du jeu de base comptent.)*

Le joueur qui achète un caravansérail en choisit un, le pose face visible devant lui et place un pion de marquage sur la case « 0 ».

L'utilisation des cartes « Caravansérail »

Celui qui possède une ou deux cartes « Caravansérail » a le droit, au début de son coup – comme première action – de déplacer **1** pion de marquage d'une case. Le pion n'a le droit d'être déplacé **que** vers le haut, aux embranchements également vers l'extérieur, mais **pas en arrière**. Il est permis de laisser le pion là où il est.

La valeur marquée représente l'argent dans la devise de couleur correspondante. Le montant total peut être utilisé dans le jeu lors du paiement comme une carte « Argent » correspondante.

Si l'argent est utilisé, le pion de marquage du caravansérail est remis sur la case « 0 ». Au début du tour suivant, le pion peut être à nouveau déplacé.

Les flèches sur l'illustration indiquent dans quelles directions le pion de marquage a le droit d'être déplacé.

Position de départ du pion de marquage.

Même celui qui possède 2 cartes « Caravansérail » n'a le droit de déplacer qu'au maximum 1 pion de marquage.

Cet exemple illustre la flexibilité des caravansérails : si aucun pion n'est déplacé, le joueur dispose de 2 ducats et 3 dinars. En alternative, il pourrait déplacer le pion A également sur 2 dirhams ou 3 ducats.

S'il déplaçait par contre le pion B, il aurait 3 ducats ou 4 dinars.

Remarques :

- *Avec un vizir [1ère extension], on ne peut pas acheter de cartes « Caravansérail » en dehors de l'ordre de jeu.*
- *Si c'est le tour d'un joueur en dehors de l'ordre de jeu normal grâce à la faveur du vizir [1ère extension] ou au Pouvoir du Sultan [5ème extension], il n'a **pas** le droit de déplacer le pion de marquage sur la carte « Caravansérail ».*
- *Yammerad [carte « Personnalité » - 2ème extension] : les caravansérails ne font **pas** partie des cartes « Argent » que le joueur a en main.*
- *Lorsque, à la fin du jeu, les tuiles « Édifice » restantes du dépôt de matériaux de construction sont distribuées aux joueurs qui possèdent le plus d'argent dans la devise correspondante, le montant actuel de chaque caravansérail compte.*

Cette extension comprend quatre modules différents qui peuvent être combinés à volonté individuellement ou ensemble avec le jeu de base et les modules des autres extensions. Les règles qui s'appliquent à cette occasion sont tout d'abord les mêmes que pour le jeu de base. Vous trouverez les modifications des règles et leurs compléments ainsi que le nouveau matériel de jeu sur une autre feuille pour chaque module de jeu séparément.

5. Alhambra

*Avec l'« **Art mauresque** », les tuiles « Culture » entrent en jeu. On les reçoit pour plusieurs édifices qui ont le même prix. Elles permettent d'obtenir des points de victoire supplémentaires.*

L'art Mauresque

Matériel de jeu

20 tuiles « Culture » hexagonales, 20 pions de marquage, 10 bandes de dépôt des tuiles « Culture » ainsi que 6 cartes d'aperçu*.

Préparation

Les tuiles sont classées selon les valeurs figurant sur leur verso (marron) et mises à disposition en pile. Les pions de marquage et les bandes de dépôt sont également posés sur la table. Chaque joueur reçoit une carte d'aperçu.

Prendre et marquer des tuiles « Culture »

Le joueur qui, à la fin de son coup, possède deux édifices ou plus ayant le même prix (dans l'Alhambra ou dans la réserve) a le droit – s'il n'en possède pas encore – de prendre **une** tuile « Culture » avec le prix correspondant ainsi qu'une bande de dépôt. Si cela est le cas pour des prix différents, il prend aussi les autres tuiles « Culture » correspondantes. *(Si l'on possède déjà des bandes de dépôt avec des emplacements libres, on utilise tout d'abord celles-ci avant de prendre une autre bande.)* Chaque nouvelle tuile « Culture » est ainsi posée face visible contre la bande de dépôt que la valeur « 0 » soit dirigée vers la pierre précieuse. Le joueur marque maintenant le nombre de ses édifices du même prix avec un pion sur la tuile « Culture » correspondante.

** [voir au verso de la feuille de règle du jeu « Nouvelles cartes de décompte »]*

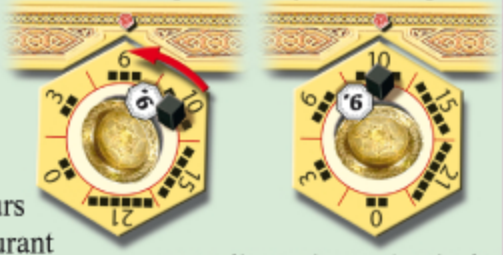
Le pion est posé sur la partie qui indique le nombre correspondant de petits carrés noirs. S'il y a plusieurs telles parties, le pion est posé sur celle où figure le plus grand nombre. Cela ne coûte rien et ne compte pas pour un coup.

Adapter le marquage du nombre d'édifices

Lorsque, à la fin d'un coup, des édifices que l'on vient tout juste d'acheter sont construits dans l'Alhambra ou posés dans la réserve, les pions de marquage correspondants sont actualisés.

L'effet de la tuile « Culture »

Un joueur qui possède des tuiles « Culture » a une possibilité de coup supplémentaire : **développer des tuiles « Culture ».**
Dans ce coup, toutes les propres tuiles « Culture » du joueur sont tournées de 1 niveau dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Une tuile dont le pion de marquage se trouve sur la partie dirigée vers la pierre précieuse de la bande de dépôt ne peut **plus** être tournée.
Lors de chaque décompte, les joueurs reçoivent des points de victoire supplémentaires pour leurs tuiles « Culture ». Le nombre figurant sur la tuile « Culture » dirigé vers le haut (vers la pierre précieuse) indique le nombre de points de victoire que le joueur reçoit.



Une tuile « Culture » dont le pion de marquage est dirigé vers la pierre précieuse n'a <u>plus</u> le droit d'être tournée.

Remarques :

- *Seuls les édifices du jeu de base comptent.*
- *Chaque joueur n'a le droit de posséder qu'au maximum une tuile « Culture » de chaque sorte.*
- *Pour les édifices que l'on reçoit en dehors du coup normal [« Vizir » et « Sultan » 1ère et 5ème extension] vaut : le cas échéant, immédiatement prendre la tuile « Culture » ou adapter le marquage.*
- *Une tuile « Culture » ne peut être marquée **que** jusqu'à la valeur maximum indiquée. On ne peut pas recevoir plus de points de victoire qu'indiqué sur la tuile.*
- *Tous les édifices avec le prix « 12 » ou « 13 » valent comme édifices avec le même prix.*

Jeu à deux: *• Dirk ne reçoit **pas** de tuiles « Culture ».*