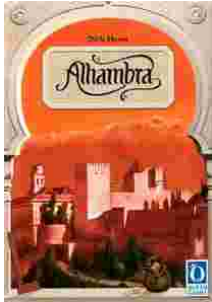


ALHAMBRA

2 À 6 joueurs
+ 8 ans
60 mn

CONTENU



Matériel

- 6 tuiles de départ
- 54 tuiles bâtiments
- Un chantier
- 1 tableau de score
- 12 marqueurs de score
- 108 cartes argent,

Dirk Henn • 2003 • Queen Games

traduction "Vil Coyote"

1.0



Les meilleurs architectes d'Europe et des pays arabes rivalisent pour prouver leur compétence. A cette fin, vous pourrez faire travailler différentes équipes de construction... si vous avez l'argent nécessaire ! Car qu'ils soient tailleurs de pierre du nord ou jardiniers du sud, ils voudront tous être payés avec la monnaie de leur pays d'origine. Avec leur aide, vous pourrez développer toutes sortes de constructions au sein de votre Alhambra : pavillons, tours, villas, jardins, séraïls, arcades ou hôtels particuliers.

LES ELEMENTS DE JEU



- 6 tuiles de départ, représentant la célèbre fontaine aux lions

- 54 tuiles "bâtiment", servant à la construction de votre palais. Chaque tuile peut comporter jusqu'à 3 murs de fortification

- 1 chantier de construction, divisé en 4 secteurs, chacun étant régi par une monnaie spécifique.

- 12 marqueurs de score : le premier doit être posé sur la tuile de départ du joueur, le second sur la case de départ de la piste de score

- 1 plateau de score pour afficher la position des joueurs à l'aide de leur pion marqueur.

- 108 cartes argent réparties en quatre devises, de valeur 1 à 9, permettant aux architectes d'acheter les tuiles "bâtiment" présentes sur le chantier



fortification



type de bâtiment

prix



Le Clube

clube.free.fr



- 2 cartes “décompte” mélangées” à la pioche des cartes “argent”

1. Vermeine	T. Platz	A. Platz
Drohgen	1	1
Seehaus	2	2
Wasserwerk	3	3
Gewächshaus	4	4
Waldhaus	5	5
Thurm	6	6

2. Vermeine	T. Platz	A. Platz
Drohgen	1	1
Seehaus	2	2
Wasserwerk	3	3
Gewächshaus	4	4
Waldhaus	5	5
Thurm	6	6

- 6 cartons avec une zone de réserve et le récapitulatif des points attribués lors de chaque décompte

- 1 sac en tissu

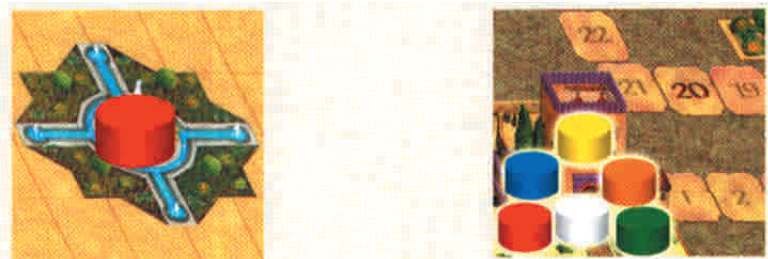
BUT

Quand une carte de décompte est piochée, chaque architecte marque des points en fonction de ses constructions dans chaque type de bâtiment. De plus, chaque joueur reçoit des points pour sa section de fortification la plus longue

A chaque décompte, les points de victoire sont plus importants. Celui qui aura le score total le plus élevé après le troisième décompte sera déclaré vainqueur

PREPARATION

- Chaque joueur reçoit une tuile de départ (la fontaine aux lions), qu'il pose devant lui. Il choisit 2 marqueurs de la même couleur : il pose le premier sur sa tuile de départ et le second en bas de la piste de score (dans le coin gauche inférieur).

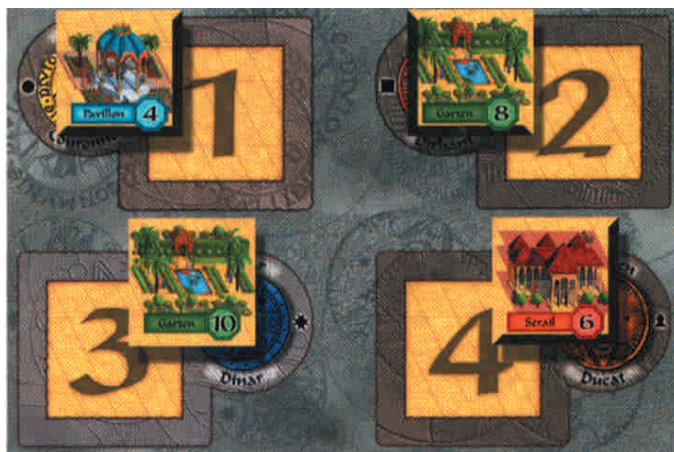


- On met les 54 tuiles “bâtiment” dans le sac en toile, qu'on garde à portée de main.

- Le chantier est posé au centre de la table

- On pioche au hasard du sac 4 premières tuiles “bâtiment”, afin de remplir chaque secteur du chantier, en respectant leur numérotation (On commence par mettre une tuile dans le secteur jaune)

- Chacun reçoit un carton “réserve” et le pose devant lui : il indique la répartition des 54 tuiles bâtiments et les points de victoire attribués à chaque décompte, pour chaque type de construction.



- Ecartez temporairement les 2 cartes “Décompte” et mélangez les cartes restantes

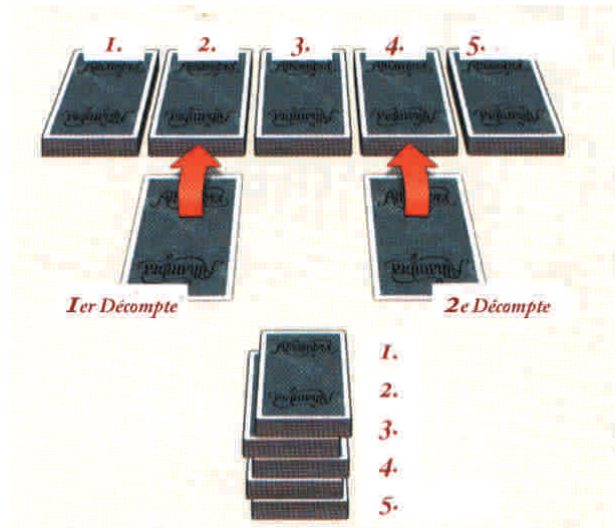
- Maintenant chaque joueur reçoit son argent de départ. Pour cela, un joueur prend la pile de cartes, et retourne carte après carte jusqu'à atteindre ou dépasser la somme de 20 (les différentes monnaies n'ont aucune incidence ici). Chacun procède de la même manière et prend ensuite ses cartes en

main afin de les tenir secrètes pendant toute la partie.

- Le joueur qui a reçu le moins de cartes est désigné comme premier joueur . En cas d'égalité, celui qui possède le moins d'argent commencera. Si l'égalité persiste, le plus jeune jouera en premier.

- Ensuite, retournez 4 cartes "argent à côté du chantier

- Diviser les cartes d'argent restantes en cinq piles approximativement égales. Mélangez le "décompte 1" dans la deuxième pile et le "Décompte 2" dans la quatrième. Ensuite empilez les 5 piles pour former la pioche en prenant soin de respecter l'ordre : la première pile sur la seconde, puis sur la troisième, etc...



DEROULEMENT

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur de départ.

Le joueur dont c'est le tour a le choix entre 3 actions :

- *Prise d'argent*
- *Achat et placement de tuiles*
- *Modification de votre Alhambra*

1. Prise d'argent

Vous pouvez prendre une carte d'argent parmi les 4 exposées. Vous pouvez cependant prendre plusieurs cartes si leur somme ne dépasse pas 5 (le type de monnaie n'a pas d'importance ici).

2. Achat et placement de tuiles de construction(bâtiment)

• Achat

Vous pouvez acheter des tuiles "bâtiment" présentes sur le chantier. Vous devez payer au moins le prix indiqué sur la tuile, dans la monnaie de la zone concernée (par ex : uniquement en couronnes dans le secteur 1). Attention, vous ne récupérez pas de monnaie si vous payez plus que le prix demandé.

Les cartes "argent" utilisées pour l'achat sont alors défaussées à côté du chantier.

Attention : Si vous payez le prix exact, vous pouvez jouer à nouveau et choisir parmi l'une des 3 actions initiales.

Pendant toute la durée de votre tour, on n'ajoute pas de nouvelles tuiles de construction pour remplacer celles que vous auriez précédemment achetées : le chantier sera complété uniquement à la fin de votre tour, ainsi que l'offre monétaire.

• Placement

La tuile "bâtiment" achetée doit forcément être placée à la fin de votre tour, soit à côté de l'une des tuiles de votre Alhambra, soit dans votre réserve. Dans cette dernière, vous pouvez "stocker" autant de tuiles que vous le souhaitez.

3. Transformer votre Alhambra

Trois possibilités vous sont offertes si vous désirez transformer votre Alhambra :

- Déplacez un bâtiment de votre réserve vers votre Alhambra.
- Enlever un bâtiment de votre Alhambra et posez-le dans votre réserve.
- Échanger un bâtiment de votre réserve avec un bâtiment de votre Alhambra. La nouvelle tuile doit être mise exclusivement sur l'emplacement libéré.

Attention : la tuile de départ ne peut jamais être échangée ou enlevée.

RÈGLES DE CONSTRUCTION

Pour développer votre Alhambra (action 2 ou 3), les règles de construction suivantes s'appliquent :

- Toutes les tuiles "bâtiment" doivent avoir la même direction que votre tuile de départ (le toit vers le haut de la tuile)



- les bords des tuiles adjacentes doivent se correspondre : c'est-à-dire qu'un mur ne peut être accolé qu'à un autre mur.

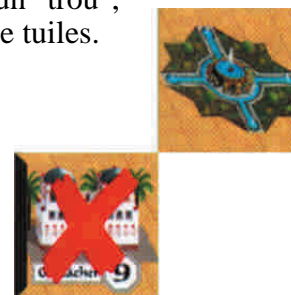
- Chaque nouveau bâtiment construit dans votre Alhambra doit être accessible "à pied" depuis de départ, sans devoir traverser un mur ou quitter une tuile.



- Vous ne pouvez pas poser une tuile qui formerait un "trou", c'est à dire une zone vide complètement entourée de tuiles.



- Chaque nouvelle tuile doit toucher au moins un côté d'une autre tuile de votre Alhambra : une construction n'est pas valable si elle touche uniquement un coin.



FIN DU TOUR

A la fin de votre tour, les tuiles "bâtiment" achetées doivent donc être placées, soit dans votre Alhambra, soit dans votre réserve,

Quand vous avez fini votre tour, les cartes "argent" et/ou les tuiles "bâtiment" doivent être remplacées pour compléter le chantier et "l'offre monétaire"

Si la pile de cartes "argent" est épuisée, mélangez la pile de défausse pour reformer une nouvelle pioche, face cachée.

DECOMPTES

Pendant le jeu, il y a 3 décomptes qui permettent aux joueurs de marquer des points.

Les deux premiers décomptes sont déclenchés lorsque leur carte respective est piochée. Le troisième décompte est calculé en fin de partie

Quand une carte décompte est piochée, il faut l'écartier du jeu et finir de remplacer les cartes "argent" manquantes. Le décompte doit être réalisé immédiatement, c'est à dire avant que le joueur suivant ne commence son tour.

A chaque décompte, on attribue des points de victoire pour le ou les meilleurs architectes de chaque type de bâtiment. Des points sont également gagnés avec la fortification.

ATTRIBUTION DES POINTS EN FONCTION DES MAJORITÉS

Lors de chaque décompte, on attribue des points au(x) meilleur(s) architecte(s), pour chaque type de bâtiment.

La valeur d'achat de chaque tuile est sans importance, seul le nombre de tuiles dans chaque couleur (=type de bâtiment) est comptabilisé pour chaque joueur.

- Lors du premier décompte, celui qui possède le plus de tuiles dans une couleur donnée obtient la première place et les points de victoire correspondants (se référer au tableau de la carte décompte piochée ou sur le récapitulatif inscrit au dessus de votre réserve.)
- Lors du deuxième décompte, l'architecte en seconde position dans une couleur donnée marque également des points.
- Lors du dernier décompte, le troisième meilleur architecte sera également récompensé.

2. Wertung		
	1. Platz	2. Platz
Pavillon	8	1
Serail	9	2
Affgaben	10	3
Gemächer	11	4
Garten	12	5
Turm	13	6

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, on additionne les points des rangs concernés et on les répartit en arrondissant éventuellement au chiffre inférieur :

Exemple : pendant le second décompte, Kim et Nina sont à égalité pour la première place avec 4 "Türme" chacun. Ils ajoutent les points pour la première et deuxième place : $13 + 6 = 19$ points. Ils obtiennent tous les deux 9 points.

Note : les tuiles présentes dans votre réserve ne sont pas comptabilisées

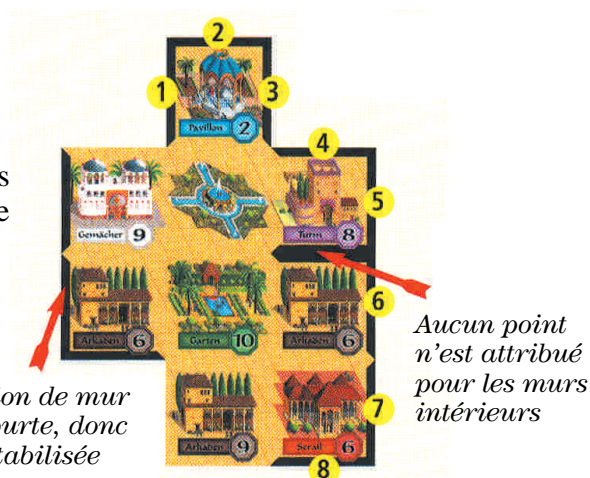
POINTS ATTRIBUÉS POUR LA FORTIFICATION

Lors de chaque décompte, chaque joueur reçoit également des points pour sa section de fortification extérieure la plus longue

- Chaque bord de tuile avec un mur extérieur vaut 1 point.
- Les murs doubles sont des murs intérieurs et ne rapportent aucun point.

Exemple : dans l'illustration ci-contre, le joueur obtient 8 points

Cette section de mur est plus courte, donc non comptabilisée



FIN DU JEU

Quand la dernière tuile est piochée du sac, le jeu est fini.

Les tuiles encore présentes sur le chantier sont alors attribuées : pour chaque monnaie, le joueur ayant le plus d'argent remporte la tuile concernée (même si la somme est inférieure au prix demandé sur la tuile). En cas d'égalité, la tuile reste sur le chantier.

Les joueurs ayant obtenu une ou plusieurs tuiles peuvent alors les ajouter à leur Alhambra, dans l'ordre qu'ils souhaitent, en respectant les règles de construction.

Les tuiles encore dans la réserve d'un joueur ne peuvent plus être placées.

On procède alors à un troisième et dernier décompte. Celui avec le score total le plus élevé est l'architecte le plus talentueux et il est déclaré vainqueur.

RÈGLES SPÉCIALES POUR DEUX JOUEURS

Les règles suivantes s'appliquent :

Chaque carte d'argent est présente dans le jeu en 3 exemplaires. Pour une partie à 2 joueurs, supprimer une carte de chaque valeur : vous aurez alors une pioche composée de 72 cartes (+2 cartes "décompte")

Il y a un troisième joueur imaginaire, appelé Dirk. :

- Dirk ne construit pas d'Alhambra, mais il rassemble des tuiles "bâtiment".
- Dirk n'a pas son propre tour de jeu
- Pendant les décomptes, Dirk reçoit aussi des points de victoire en fonction de ses majorités de premier, second ou troisième rang.
- Il n'obtient aucun point pour la fortification (puisque son Alhambra n'est pas agencé)

Avant le premier tour, piochez 6 tuiles pour Dirk et posez les à côté du jeu, bien visibles des joueurs.

Après le premier décompte, Dirk obtient Immédiatement encore 6 tuiles piochées au hasard dans le sac et placées à côté des bâtiments acquis en début de partie.

Après le second décompte, Dirk obtient immédiatement le tiers des tuiles encore dans le sac (arrondi vers le bas)

Chaque fois qu'un joueur achète un bâtiment, il a la possibilité - au lieu de le placer dans son Alhambra ou sa réserve - de le donner à Dirk.

Traduction par Vil Coyote - mai 2003

*Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.
<http://clube.free.fr>*