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

# Alhambra
Revised Edition

*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.*

## 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*



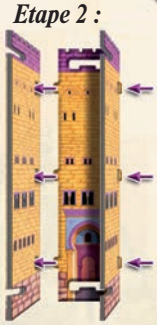
- **1 Tour à tuiles –** elle sert à ranger et à distribuer facilement les tuiles Bâtiment



*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)*.



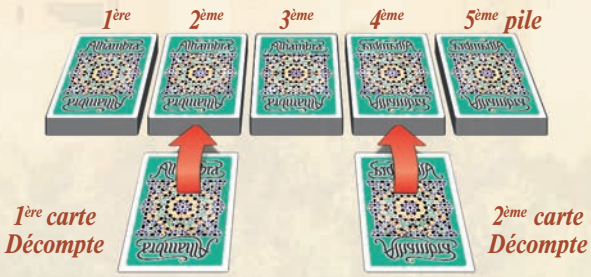


*Tuile de départ*



*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 4).*
- 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

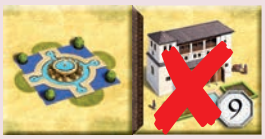
Vous devez construire votre Alhambra en respectant les règles de placement suivantes :

- 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.***

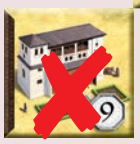


***Le bord d'une tuile qui comporte un mur est placé adjacent au bord d'une tuile qui n'en comporte pas.***



***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.*

### 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. 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.*

### 2 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