

Un jeu de Dirk Henn pour 2 à 6 joueurs



rémunération dans la monnaie de leur pays d'origine.

Ils érigeront alors pour vous des tours, dessineront des jardins, construiront des pavillons, des arcades et aménageront des

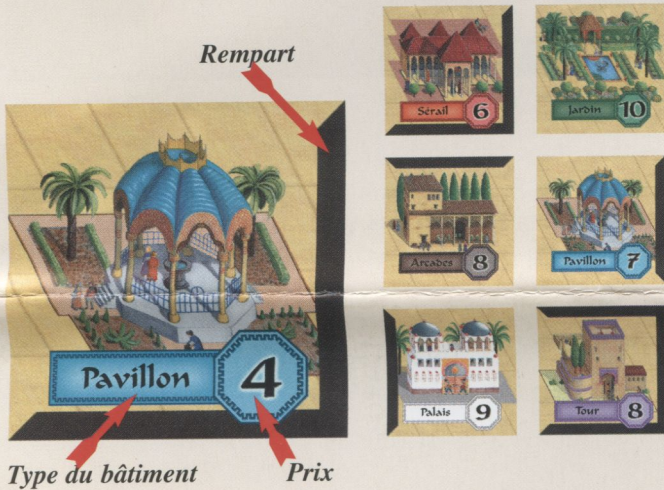
séails et des palais. Lancez-vous dans la course à la construction d'ALHAMBRA !

Matériel de jeu

- 6 bases de départ – où figure la célèbre Fontaine aux Lions.



- 54 bâtiments – représentant 6 types de bâtiments. Ce sont les éléments qui composeront votre propre Alhambra. Certains bâtiments comportent jusqu'à 3 sections de remparts.



- 108 billets dans 4 monnaies différentes – qui permettent d'acheter sur le chantier les éléments pour la construction de son Alhambra.



Billets en 4 monnaies : Dinar, Dirham, Ducat et Gulden, de valeur 1 à 9.

- 2 cartes "bilan" – elles apparaîtront en cours de partie.

1. decompte	
	1. classement
Pavillon	1
Sérail	2
Arcades	3
Palais	4
Jardin	5
Tour	6

2. decompte		
	1. classement	2. classement
Pavillon	8	1
Sérail	9	2
Arcades	10	3
Palais	11	4
Jardin	12	5
Tour	13	6

- 1 chantier – ses 4 cases peuvent accueillir chacune 1 bâtiment. Chaque case dépend d'une monnaie différente
- 1 compteur – on y indique les points de victoire de chaque joueur avec les ...
- 12 marqueurs – 1 destiné au compteur et 1 à la base de départ, ceci pour chaque joueur.

- 6 cartes de réserve
- 1 sac de lin
- 1 règle du jeu

But du jeu

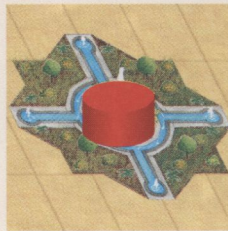
Lors d'un bilan, le joueur qui a posé le plus de bâtiments d'un même type, reçoit des points de victoires en fonction du type de bâtiments construits.

Chaque joueur gagne également un certain nombre de points de victoire en fonction de sa plus grande section de remparts.

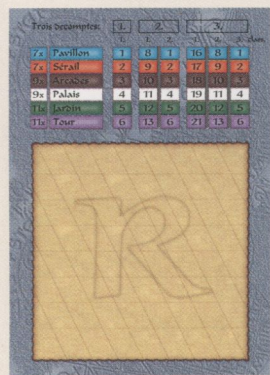
À chaque bilan, les points de victoire distribués augmentent. Le vainqueur est le joueur qui a accumulé le plus de points de victoire au cours de la partie.

Préparation du jeu

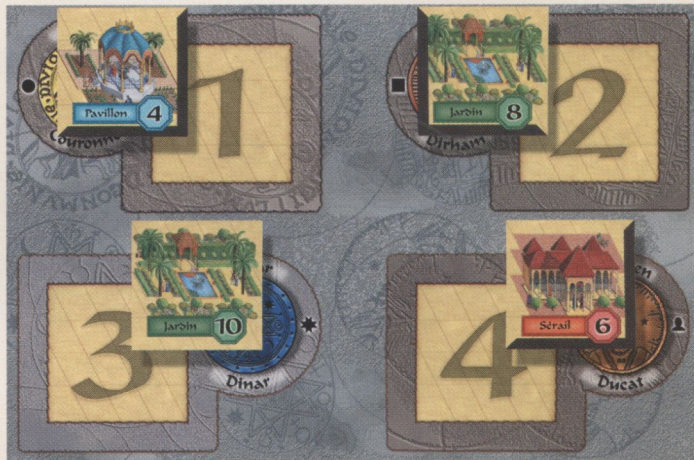
- Chaque joueur reçoit une base de départ qu'il pose devant lui sur la table de jeu, ainsi que 2 pions de la couleur qu'il a choisie. L'un de ceux-ci est placé sur sa base de départ, et l'autre dans le coin en bas à gauche du compteur.
- On dépose les 54 bâtiments dans le sac qui reste à portée de main.
- Le chantier de construction est placé au milieu de la table et le compteur à côté.
- On pioche au hasard 4 bâtiments du sac et on les dépose sur les cases du chantier, de la case 1 à la case 4.



Base de départ



Chacun reçoit une carte de réserve qu'il pose face visible devant lui. Elle permet de repérer d'un coup d'œil le nombre de bâtiments de chaque type et le nombre de points que chacun peut rapporter.



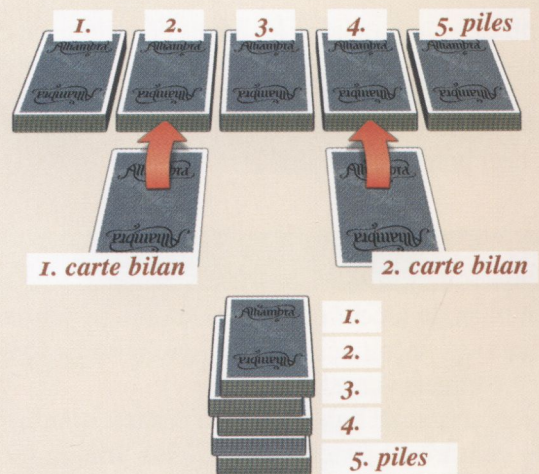
Chantier

- Les 2 cartes "bilan" sont séparées de la pile de billets et mises de côté, puis on mélange la pile.
- Chaque joueur reçoit maintenant son capital de départ. On pioche les billets un par un dans la pile et on les pose devant le joueur, face visible, jusqu'à atteindre la somme minimum de 20, indépendamment des différentes monnaies. C'est ensuite au joueur suivant de recevoir son argent.

Remarque : on est ainsi certain que chaque joueur possède au départ une somme totale comprise entre 20 et 28.

Lorsque tous les joueurs ont reçu leur capital de départ, ils peuvent prendre leurs billets en main. Le portefeuille de chacun sera désormais secret.

- Le joueur qui a reçu le plus petit nombre de billets commence. En cas d'égalité, c'est celui qui a reçu la plus petite somme. S'il y a encore égalité, le plus jeune débute la partie.
- On retourne ensuite 4 autres billets, face visible, près du chantier.
- Les billets restants sont divisés en 5 piles de hauteur à peu près égale. On mêle la première carte "bilan" à la deuxième pile, et la deuxième à la quatrième pile. Puis la liasse est recomposée, face cachée, pile n° 5 au-dessous, sur laquelle on pose la pile n° 4, puis la troisième et ainsi de suite. La pile est alors posée, face cachée, à côté du chantier.



Remarque : de cette façon, on s'assure que les cartes "bilan" n'apparaîtront ni trop tôt ni trop tard, ni trop proches l'une de l'autre.

Déroulement du jeu

Le premier joueur débute la partie, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur actif décide d'effectuer une des trois actions suivantes :

- Recevoir de l'argent
- Acheter et placer des bâtiments
- Transformer son Alhambra

À la fin de chaque tour, on complète le chantier afin qu'il contienne 4 bâtiments, et on recomplete le nombre de billets à 4.

Recevoir de l'argent

Le joueur a le droit de choisir un des quatre billets placés à côté du chantier, ou plusieurs tant qu'il ne dépasse pas la somme totale 5, indépendamment des différentes monnaies.



Exemple : vous pouvez ici prendre les deux billets de gauche, ou un seul des deux autres.

Acheter et placer des bâtiments

Acheter

Le joueur peut prendre un bâtiment du chantier. Il doit alors payer, au minimum, le prix qu'il affiche, dans la monnaie indiquée par la case où il se trouve. Prenez garde, on ne rend jamais la monnaie.

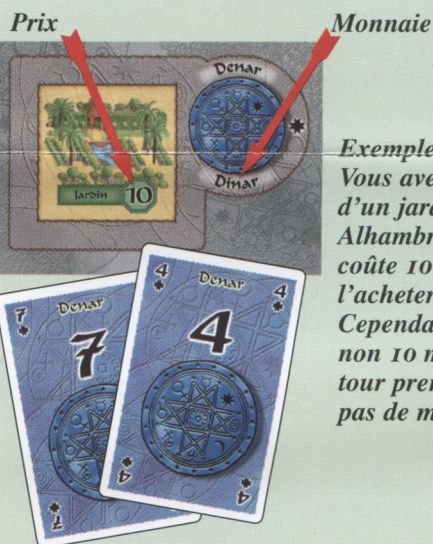
Les sommes versées forment une pile de défausse à côté du chantier.

Si vous pouvez payer le prix exact, votre tour continue et vous pouvez à nouveau choisir une des trois actions possibles.

Les bâtiments manquants du chantier ne sont remplacés qu'à la fin de votre tour.

Placer

À la fin de votre tour, vous devez placer votre nouveau bâtiment : soit en l'intégrant à votre Alhambra, soit en le plaçant dans votre réserve. Celle-ci peut contenir autant de bâtiments que vous le désirez.



Exemple :

Vous avez absolument besoin d'un jardin dans votre Alhambra. Le jardin disponible coûte 10 Dinars. Vous pouvez l'acheter grâce à vos 2 billets. Cependant, puisque vous versez non 10 mais 11 Dinars, votre tour prend fin ; vous ne recevez pas de monnaie.



Trois comptes:		1.	2.	3.	
		1.	2.	3.	4.
7x Pavillon		1	8	1	16
7x Sérail		2	9	2	17
9x Arcades		3	10	3	18
4x Palais		4	11	4	19
5x Jardin		5	12	5	20
6x Tour		6	13	6	21

Règles de construction de l'Alhambra

Vous devez respecter les règles suivantes lors de la construction de votre Alhambra :

- Tous les bâtiments doivent être orientés comme votre base de départ (tous les toits en haut).
- Seuls les côtés de même type (avec ou sans rempart) peuvent se toucher.
- Chaque nouveau bâtiment doit être accessible "à pied" (sans avoir à franchir de rempart) en partant de la base de départ et en se déplaçant de bâtiment en bâtiment.
- Chaque nouveau bâtiment doit avoir au moins 1 côté commun avec votre Alhambra (on ne peut pas "construire en diagonale").
- Vous n'avez pas le droit de former un "trou" (espace vide non-construit).

Les placements suivants sont interdits :



Mauvaise orientation



Un côté muni d'un rempart touche 1 côté qui en est dépourvu



Vous n'avez pas respecté la "règle du piéton" : on ne peut pas accéder à la tour sans avoir à franchir de rempart.



Les bâtiments n'ont aucun côté commun.



La position des arcades fait apparaître 1 espace vide.



Transformer son Alhambra

3 possibilités s'offrent à vous pour transformer votre Alhambra :

- Intégrer un bâtiment provenant de votre réserve.
- Retirer un bâtiment pour le placer dans votre réserve.
- Échanger un bâtiment de votre réserve avec un bâtiment de votre Alhambra. Le nouveau bâtiment doit être compatible avec l'emplacement que vous libérez.

Les règles de construction doivent impérativement être respectées lors d'une transformation. On n'a pas le droit de retirer ni de déplacer sa base de départ.

Exemple :

vous achetez 1 bâtiment et vous payez le prix exact ; votre tour continue. Vous optez pour l'achat d'un autre bâtiment et vous possédez encore la somme exacte nécessaire. Vous décidez alors de transformer votre Alhambra. Vous pouvez par exemple retirer un bâtiment et l'échanger avec un bâtiment de votre réserve. Votre tour prend alors fin et vous n'avez plus qu'à intégrer vos nouveaux bâtiments à votre Alhambra ou à les placer dans votre réserve.

Fin d'un tour de jeu

À la fin de votre tour, ou après une éventuelle transformation, il vous reste à placer vos nouveaux bâtiments en les intégrant à votre Alhambra ou en les mettant en réserve.

Le joueur situé à votre gauche devient alors le joueur actif. Avant qu'il ne joue, on remplace les bâtiments et billets manquants (jusqu'au nombre de 4 chacun).

Lorsque la pile est épuisée, on en forme une autre en mélangeant la pile de défausse.



Exemple : les cases 2 et 4 ont été vidées lors du tour précédent. On les comble dans l'ordre : 2, puis 4.

Bilans

Au cours d'une partie, on procède à 3 bilans. Les 2 premiers ont lieu lorsqu'on pioche une carte "bilan" de la pile des billets. Le troisième et dernier bilan a lieu en fin de partie.

Lorsqu'une carte "bilan" est retournée, on la met de côté et on la remplace par un nouveau billet. Le bilan a lieu immédiatement, avant le tour du joueur suivant.

On distribue alors des points de victoire pour les majorités de bâtiments, et pour les remparts de chaque Alhambra.

Les points de victoire pour les majorités de bâtiments

On distribue des points de victoire pour chaque type de bâtiment. Chaque joueur reçoit des points s'il possède le plus grand nombre de bâtiments d'un type.

On lui attribue alors pour ce premier rang le nombre de points indiqué sur la carte "bilan".

Seuls les joueurs de premier rang pour un type de bâtiment gagnent des points lors du premier bilan.

Lors des bilans suivants, les joueurs de rang inférieur en reçoivent également : pour le deuxième bilan (qui a lieu lorsque la deuxième carte "bilan" est retournée), on attribue des points de victoire aux joueurs de rang 1 et 2 pour chaque type de bâtiment.

Si 2 joueurs ont le même nombre de bâtiments d'un type, ils se partagent les points des rangs concernés : on arrondit leur nombre, si nécessaire, au chiffre pair juste inférieur et on le divise par 2 (voir les exemples).

On procède au troisième bilan à la fin de la partie; les joueurs de rang 3, pour chaque type de bâtiment, gagnent les points correspondants indiqués sur les cartes de réserve.

Attention : lors des bilans, on ne tient pas compte des bâtiments placés en réserve.

Remarque : on ne tient pas compte du prix des bâtiments, mais uniquement de leur nombre. Il va de soi qu'il faut posséder au moins 1 bâtiment de chaque type pour gagner des points.

1. décompte

	1. classement
Pavillon	1
Sérail	2
Arcades	3
Palais	4
Jardin	5
Tour	6

Exemple : le joueur possédant le plus grand nombre de palais reçoit 4 points.

2. décompte

	1. classement	2. classement
Pavillon	8	1
Sérail	9	2
Arcades	10	3
Palais	11	4
Jardin	12	5
Tour	13	6

Exemple : celui qui possède le plus grand nombre de tours gagne 13 points. Le joueur de deuxième rang reçoit 6 points

Exemple : Inès et Dominique possèdent chacun 4 tours. Ils se partagent alors les points des premiers et deuxième rangs : $13+6=19$. Ils arrondissent à l'inférieur et reçoivent donc 9 points chacun..

	1.	2.	3. class.
Pavillon	16	8	1
Sérail	17	9	2
Arcades	18	10	3
Palais	19	11	4
Jardin	20	12	5
Tour	21	13	6

Ces points sont distribués lors du troisième bilan.

Exemple :

Le joueur possédant le plus de pavillons gagne 16 points, le joueur de deuxième rang 8 points, et le joueur de troisième rang 1 point.

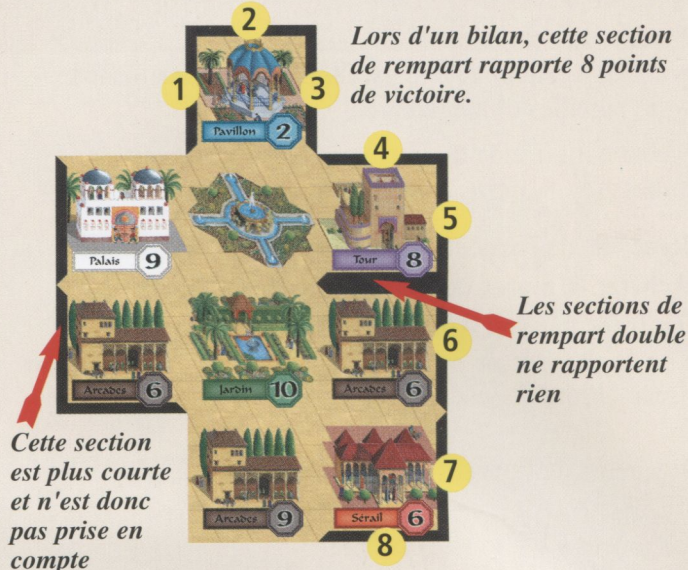
Les points de victoire pour les remparts

Chaque joueur reçoit également des points de victoire pour sa section de remparts continu la plus longue.

Chaque côté de bâtiment où figure un rempart rapporte 1 point.

Les sections de rempart double n'en font gagner aucun.

Chaque joueur déplace son marqueur sur le compteur d'autant de cases qu'il a obtenu de points.



Fin de la partie

La partie prend fin lorsque, à la fin du tour d'un joueur, on ne peut plus remplir entièrement le chantier avec des bâtiments puisqu'ils ont tous été utilisés.

Ceux qui s'y trouvent encore sont attribués aux joueurs possédant le plus d'argent dans la monnaie correspondante (le prix des bâtiments ne joue à ce moment plus aucun rôle). En cas d'égalité, le bâtiment reste sur le chantier. Les bâtiments peuvent être intégrés à son Alhambra en respectant les règles de construction.

On procède alors au troisième et dernier bilan.

Le gagnant est celui qui a le plus progressé sur le compteur; en cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Remarque : à la fin, on remplit le chantier au maximum

Règles spéciales pour le jeu à 2

On applique les règles d'Alhambra avec les modifications suivantes :

Chaque billet existe en 3 exemplaires; on en retire un de chaque type et l'on joue donc avec 72 billets.

La partie se déroule avec un troisième joueur imaginaire que nous appellerons Nicolas.

Nicolas ne construit bien sûr pas d'Alhambra, mais il collectionne les bâtiments. Il n'effectue aucune action.

Au début de la partie, on lui pioche au hasard 6 bâtiments que l'on pose, face visible, sur le côté du plateau de jeu.

Lors des bilans, Nicolas ne reçoit de points de victoire que pour les majorités de bâtiments et jamais pour les remparts.

Immédiatement après le premier bilan, il reçoit 6 autres bâtiments piochés également au hasard, que l'on dispose près de ses autres bâtiments.

Après le deuxième bilan, on lui attribue un tiers des bâtiments restants, en arrondissant à l'inférieur.

Une seule chose change pour les deux joueurs : ils peuvent placer leurs bâtiments dans leur Alhambra ou dans leur réserve, et peuvent aussi les offrir à Nicolas s'ils le désirent.

TILSIT
ÉDITIONS

8, place Marcel Rebuffat
ZA N°7 - Villejust
91 971 Courtabœuf cedex France
e.mail : contact@tilsit.fr

Développement pour la version française : TILSIT Team
Maquette pour la version française : TILSIT Studio
Traduction : Ines Richter

Infos en direct : www.tilsit.fr

© 2003 TILSIT Éditions pour la version française
© 2003 Queen Games

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

