



Un jeu de Dirk Henn pour 2 à 6 personnes



Ce jeu offre deux possibilités différentes !
Le jeu de dés de base et la variante Alcazaba.



supplémentaire à disposition.
En utilisant les tuiles « Édifice », vous pouvez jouer à la variante Alcazaba, qui est un jeu

Le jeu de dés de base est un jeu indépendant de la famille Alhambra et contient tout le matériel nécessaire. Les règles en sont expliquées dans ce dépliant. Si vous possédez déjà le jeu de l'année 2003 « Le Palais de l'Alhambra », vous avez alors un jeu

totallement différent et très tactique.

Vous trouverez les adaptations de règles nécessaires ainsi que les règles pour jouer à deux sur le deuxième dépliant.

Matériel pour le jeu de dés de base

• 1 plateau de jeu – le recto est utilisé pour le jeu de dés de base.

• 8 dés blancs et 1 dé noir



• 26 jetons « Bonus »



• 1 jeton « Premier joueur »

• 1 pion « Calife » octogonal – signalant le « Premier joueur » actuel



• 30 pions octogonaux à poser – indiquent les résultats des dés



• 36 pions « Édifice » – indiquent combien d'édifices chacun a



• 6 pions de décompte – marquent les points de victoire



• 1 cornet à dés en cuir

Colonne « Édifices » Pavillon
Colonne « Édifices » Arcades
Colonne « Édifices » Séraï
Colonne « Édifices » Chambres
Colonne « Édifices » Jardin
Colonne « Édifices » Tour

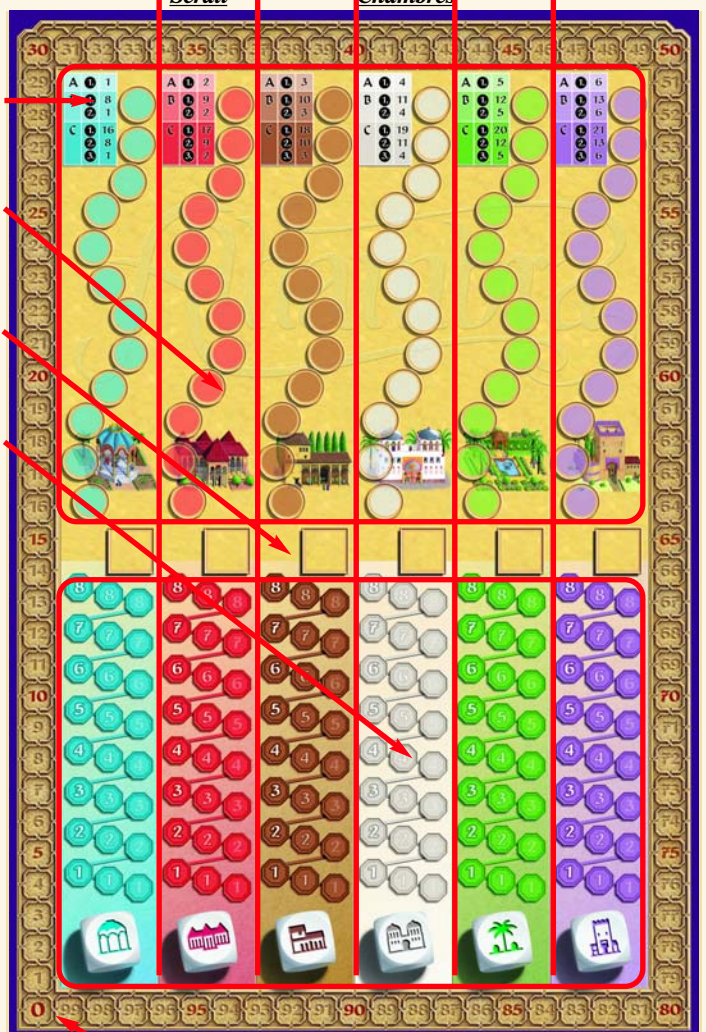
Recto du plateau de jeu

Tables de décompte

Zone des édifices pour marquer les points « Édifice »

Cases de bonus pour jetons « Bonus » et « Premier joueur »

Zone des dés pour le placement des pions à poser



Piste de score pour le marquage des points de victoire

- 1 règle du jeu pour le jeu de dés de base
- 1 dépliant avec les règles de la variante Alcazaba et les règles pour jouer à deux pour les deux jeux différents

But du jeu

Chaque joueur tente d'acquérir, en obtenant de bons résultats aux dés, la majorité des six types d'édifice et, ainsi, de décrocher des points de victoire.

Préparation

Le **plateau de jeu** est placé au milieu de la table, recto vers le haut.

Chaque joueur reçoit, selon le nombre de joueurs, à

- 6 et 5 joueurs3 pions à placer
- 4 joueurs4 pions à placer
- 3 et 2 joueurs5 pions à placer

ainsi que **6 pions « Édifice »** (un pour chaque colonne « Édifices ») et **1 pion de décompte** de la couleur de son choix.

Chaque joueur pose ses pions « Édifice » devant lui et place son pion de décompte sur la case « 0 » de la piste de score.

Les **8 dés blancs** et le cornet sont posés sur la table, le dé noir ne sert que plus tard.

Le **jeton « Premier joueur »** est posé sur la table.

Les six jetons « Bonus » ayant un verso foncé sont mélangés et posés près du plateau de jeu en une pile face cachée pour le dernier tour.

Les jetons restants sont mélangés et constituent 4 piles faces cachées de respectivement 5 jetons « Bonus ».

Avant le début du jeu, le « Premier joueur » est tiré au sort et reçoit le **pion « Calife »**.

5 pions à poser (à deux et trois joueurs)



1 pion de décompte

6 pions « Édifice » (un de chaque type)



Jeton « Premier joueur »



La pile des jetons « Bonus » renseigne sur le tour en cours puisque, à chaque tour, 1 pile est répartie.

Déroulement du jeu

Cinq tours sont joués. À chaque tour, chaque joueur a le droit de jouer exactement autant de coups qu'il possède de pions à poser. Quand tous les joueurs ont fini leurs coups, les pions à poser les mieux placés sont récompensés avec des points « Édifice ». Après le premier, le troisième et le cinquième tour, on procède aux décomptes A, B et C et, donc, à la distribution des points de victoire.

Placer les jetons « Bonus »

Au début de chaque jour, les jetons correspondants sont posés sur les cases « Bonus ».

On détermine tout d'abord avec un dé dans quelle colonne « Édifices » est placé le jeton « Premier joueur ».

Les 5 jetons « Bonus » d'une pile sont ensuite posés de gauche à droite sur les cases « Bonus » restantes.

Au **cinquième et dernier** tour, on ne place plus le jeton « Premier joueur », mais on répartit à la place les 6 jetons avec verso foncé de gauche à droite.

Exemple : avant chaque tour, on pose tout d'abord le jeton « Premier joueur », puis les 5 jetons « Bonus » sur les cases « Bonus ».



Au dernier tour, on utilise les jetons « Bonus » qui ont un verso foncé.



Jouer des coups

Le joueur possédant le pion « Calife » commence, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour **doit placer l'un de ses pions à poser et, pour cela, il a le droit de lancer trois fois les dés.** Pour le premier lancé, il prend les 8 dés blancs.

Avant chaque coup suivant, il a le droit de **retirer** un nombre quelconque de dés avant de relancer les dés.

Il a également le droit de reprendre pour un lancé un nombre quelconque des dés qu'il a retirés auparavant. Le symbole représenté sur les dés ne joue aucun rôle à cette occasion.

À la fin de son tour, le joueur choisit un **type d'édifice** dont il souhaite compter les symboles. Il marque le nombre de ces symboles avec l'un de ses pions à poser dans la zone des dés du plateau de jeu :

- dans la colonne « Édifices » correspondante,
- dans la ligne (1 à 8) qui correspond au nombre des symboles,
- sur la case gauche de la ligne pour un lancé, sur la case du milieu pour 2 lancés, sur la case de droite pour 3 lancés.

1 seul pion à poser peut se trouver sur **chaque case** de la zone des dés. Si un pion atterrit sur une case déjà occupée, il est alors placé juste derrière sur la prochaine case libre. C'est maintenant le tour du joueur suivant. Une fois que tous les joueurs ont placé tous leurs pions à poser, le tour est terminé et les primes sont distribuées selon les résultats.

Résultats d'un tour

Tour à tour, en commençant par la colonne « Édifices » de gauche, les pavillons, on contrôle qui a obtenu le **meilleur résultat dans chaque catégorie**. Le meilleur joueur est à cette occasion celui dont le pion à poser est placé sur une case se trouvant plus haut.

Le joueur avec le meilleur résultat dans une catégorie peut choisir l'une des deux primes suivantes :

- **2 points « Édifice »** de la catégorie correspondante,
- **1 point « Édifice »** et le **jeton « Bonus »** de cette colonne.

Les points « Édifice » sont **immédiatement** marqués, ce n'est qu'ensuite que le joueur ayant obtenu le deuxième meilleur résultat dans cette catégorie reçoit l'autre prime.

Les points « Édifice » sont indiqués sur les cases rondes de la colonne « Édifices » respective. Pour le premier point, un pion « Édifice » est placé sur la case la plus basse. Pour chaque point supplémentaire, le pion est avancé d'une case vers le haut.

Exemple : Barbara lance les dés et retire 3 séraïls du 1^{er} lancer.

Le 2^e lancé (avec 5 dés) donne 2 autres séraïls qu'elle place près des autres.

Au 3^e lancé (avec 3 dés), elle n'obtient malheureusement plus de séraïls et son résultat final est : 5 séraïls au 3^e lancé.



Remarque : il peut être judicieux de ne pas procéder aux trois lancés. Car, en cas d'ex æquo, le meilleur joueur est celui qui a obtenu son résultat avec le moins de lancés.



Le résultat « 5 séraïls au 3^e lancé » est marqué. Si la place est déjà occupée par un pion (personnel ou adverse), on place le pion sur la prochaine case libre en dessous.

Remarque : un joueur a tout à fait le droit de placer plusieurs pions à poser sur une colonne « Édifices ».

Exemple : Bleu a obtenu le meilleur résultat et choisit en prime 2 points « Édifice ». Il place son pion « Édifice » sur la deuxième case. Orange reçoit l'autre prime : 1 point « Édifice » et le jeton « Bonus ».



Remarque : un seul et même joueur peut obtenir les premier et deuxième meilleurs résultats. Dans ce cas, il reçoit les deux primes.

Remarque : si un seul pion à poser se trouve dans la colonne « Édifices », la deuxième prime est supprimée. Si la colonne ne contient aucun pion, toutes les primes sont supprimées pour ce tour.

Si, pendant le jeu, un pion atterrit sur une case déjà occupée, il est tout simplement posé **au-dessus**.

Celui qui reçoit un jeton le pose ouvertement devant lui. Le tableau ci-après indique comment ces jetons sont placés.

Remarque : on peut ainsi constituer des tours également avec des pions « Édifice ». Si un pion est retiré ultérieurement d'une telle tour et à nouveau joué, il convient de veiller à ce que l'ordre des pions restants ne soit pas modifié.

Tableau des jetons « Bonus » et « Premier joueur »



Lors de **chaque** décompte, ces jetons représentent autant de **points de victoire** que la valeur qui y est imprimée. On les garde jusqu'à la fin de la partie [total disponible: 16x]



Lorsque l'on reçoit un point « Édifice », on a le droit d'**échanger** ce point contre 1 point d'un autre type (ne vaut pas pour le point « Édifice » que l'on vient juste de recevoir en même temps que ce jeton.) Le jeton est ensuite rendu. [2x]



Lorsque l'on place un pion à poser dans la zone des dés, on a le droit de **pousser** sur la prochaine case inférieure un pion adverse qui se trouve déjà à cette position (si cette case est elle aussi occupée, tous les pions concernés sont décalés d'une case en arrière. Leur ordre reste inchangé). Le jeton est ensuite rendu. [2x]



On a le droit d'**annuler** un lancé de dés, c.-à-d. de le déclarer non valide. On peut alors décider soit de réitérer le lancé annulé soit de placer son pion à poser. Le jeton est ensuite rendu. [3x]



Après le premier lancé de dés d'un tour, on a le droit d'indiquer un symbole quelconque avec le dé noir. Ce symbole est ajouté au résultat des dés. On n'a le droit de jouer qu'1 seul jeton de ce type par coup. Le jeton est ensuite rendu. Le **dé noir n'est, lui, jamais lancé**. [3x]



Le joueur qui reçoit ce jeton décide **immédiatement** qui sera le prochain « Premier joueur » (qui reçoit le pion « Calife »). Si ce jeton n'est **pas** attribué dans un tour, l'ancien « Premier joueur » le reste **pour les tours suivants**. [1x]

Une fois les primes distribuées, **tous les joueurs reprennent leurs pions à poser**. Les jetons « Bonus » non distribués sont retirés du jeu. Le jeton « Premier joueur » est de nouveau posé sur la table. Si l'on vient juste de terminer le **premier, le troisième ou le cinquième tour**, on procède à un **décompte** des points « Édifice », sinon, on passe au tour suivant.

Décompte des points « Édifice »

Des **points de victoire** sont attribués dans **chaque type d'édifice**. Le joueur qui possède le **plus de points « Édifice »** d'un type reçoit le nombre de points indiqués pour la première place dans la table de décompte.

Dans le **décompte B** (à la fin du 3^e tour), les deux premières places reçoivent des points et, dans le **décompte C** (à la fin du 5^e tour), les trois premières places.

On ajoute lors des trois décomptes les points de victoire pour des jetons « Bonus ».

Si les pions de plusieurs joueurs se trouvent sur la même case, c'est le **joueur dont le pion se trouve le plus bas** qui **l'emporte** et reçoit donc les points correspondants.

Une fois le décompte A ou B effectué, on passe au prochain tour.

Exemple : on procède au 2^e décompte. Bleu possède le plus de points « Édifice » (5) dans la colonne « Pavillons » et reçoit pour cela 8 points de victoire. Orange et Vert ont tous les deux 3 points « Édifice » dans cette colonne. Comme Orange se trouve plus bas, il reçoit le point de victoire pour la deuxième place.

Table de décompte pour les pavillons en haut du plateau de jeu.

A	1	1
B	1	8
	2	1
C	1	16
	2	8
	3	1

Remarque : il y a donc toujours un ordre défini, si bien que des points ne doivent jamais être partagés.



Fin du jeu

Le jeu se termine après le troisième décompte. Le joueur ayant obtenu le maximum de points a gagné.