



Cette variante présuppose que les joueurs connaissent les règles du jeu de dés de base et du jeu « Alhambra ».

Variante Alcazaba - matériel de jeu

• 1 plateau de jeu – le verso est utilisé pour la variante Alcazaba.

• 8 dés blancs



• 1 jeton « Premier joueur »



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



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



• 6 pions de décompte – pour marquer les points de victoire



• Tuile « Tour » supplémentaire – avec cette tuile, le nombre de tours passe à 12 !



• 1 cornet à dés en cuir

Matériel supplémentaire

(du jeu de base « Le Palais de l'Alhambra »)

• Les 54 tuiles « Édifice »

• 1 sac en toile

• 1 tuile « Fontaine de départ » par joueur

• 1 case de réserve par joueur

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

Verso du plateau de jeu

En haut, la zone des édifices

Cases « Bonus » pour le jeton « Premier joueur »

En bas, la zone des dés



Piste de score (0-100)



La nouvelle tuile « Tour » peut naturellement être aussi utilisée avec « Le Palais de l'Alhambra » (en plus ou en échange d'une autre tuile « Tour »). C'est pourquoi un prix est indiqué sur la nouvelle tuile « Tour ».

But du jeu

Pour la variante Alcazaba, chaque joueur construit son Alhambra exactement comme dans le jeu de base, sauf que les tuiles « Édifice » ne sont pas achetées avec de l'argent, mais jouées aux dés.

Le joueur qui, au bon moment, c.-à-d. à chaque fois qu'un décompte est imminent, a posé le plus de tuiles « Édifice »

d'un type dans son Alhambra reçoit différents points selon le type d'édifice. Chaque joueur reçoit en outre des points pour le tronçon le plus long de sa muraille extérieure.

Lors de chaque décompte, il y a plus de points de victoire à distribuer. Le joueur qui a pu obtenir le plus de points à la fin a gagné.

Préparation

Le **plateau de jeu** est placé au milieu de la table, verso 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,

le **pion de décompte** de la couleur de son choix ainsi qu'une **tuile « Fontaine de départ »** et une case de réserve. Le pion de décompte est posé sur la case « 0 » de la piste de score.

Les **8 dés blancs** et le **cornet** sont posés sur la table.

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

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

Les **tuiles « Édifice »** du jeu de base sont triées selon les types d'édifice et mélangées. 1 tuile de chacun des six types d'édifice est tirée et une pile face cachée respective est constituée avec ces 6 tuiles. 5 piles sont formées de cette manière. Les tuiles « Édifice » restantes et la **nouvelle tuile « Tour »** sont mélangées et mises dans le sac en toile.



Déroulement du jeu

Cinq tours sont jouées. 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 par des tuiles « Édifice », que les joueurs posent immédiatement dans leur Alhambra. Après le premier, le troisième et le cinquième tour, on procède aux trois décomptes selon la table du tableau de réserve et à l'attribution des points de victoire.

Placer les tuiles « Édifice » et le jeton « Premier joueur »

Les **tuiles « Édifice »** d'une pile sont tout d'abord posées ouvertement et bien visibles pour tous sur les colonnes du plateau de jeu qui conviennent.

Cinq tuiles « Édifice » supplémentaires sont tirées du sac à chaque tour et également réparties bien visibles sur les colonnes correspondantes. On lance ensuite les dés pour savoir sur quelle case « Bonus » est placé le **jeton « Premier joueur »**. Au cinquième (et dernier) tour, on ne place plus le jeton « Premier joueur ».

Jouer des coups

Le « Premier joueur » lance jusqu'à trois fois les dés et place l'un de ses pions à poser selon les règles du jeu de dés de base. Puis c'est au tour des autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, de jouer leur coup respectif.



Le jeton « Premier joueur » est placé dans la colonne tirée aux dés (arcades). 11 tuiles « Édifice » (5 de la pile et 6 du sac) sont réparties sur les colonnes correspondantes.

Remarque : il est ainsi très probable qu'à chaque tour, un mélange différent d'édifices soit attribué.

Remarque : les 5 autres cases « Bonus » restent libres.

Une fois que tous les joueurs ont placé leurs pions à poser, on compte les résultats pour ce tour.

Action de transformation

Si, après son premier ou son deuxième lancé de dés, un joueur **renonce à placer** son pion à poser dans la zone des dés, il a le droit d'exécuter **une action de transformation** unique selon les règles de transformation connues de l'Alhambra.

Dans ce cas, le pion à poser n'est pas placé sur le tableau des dés, mais sur la case de réserve.

Remarque : le joueur qui décide de lancer une troisième fois les dés ne peut plus utiliser ce coup pour exécuter une action de transformation.

Résultats d'un tour

Tour à tour, en commençant par les pavillons, on contrôle quel joueur a obtenu les meilleurs résultats dans chaque catégorie.

Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat a le droit de prendre en **prime** une tuile « Édifice » quelconque dans la colonne correspondante et doit ensuite la poser **immédiatement** dans son Alhambra ou dans sa réserve (les règles de construction connues de l'Alhambra s'appliquent).

Si le jeton « **Premier joueur** » se trouve dans la colonne « Édifices » concernée, le joueur a aussi le droit de prendre ce pion **au lieu d'une tuile « Édifice »**. Il décide alors immédiatement qui sera le « Premier joueur » au prochain tour.

Le joueur reprend ensuite son pion à poser compté.

Si quelque chose (tuile « Édifice » ou jeton « Premier joueur ») se trouve encore dans cette colonne, le joueur choisit une tuile qui peut maintenant donner ici le meilleur résultat.

Il peut tout à fait s'agir encore une fois du même joueur.

On poursuit ainsi tant qu'il y a encore quelque chose à prendre dans la colonne « Édifices ».

Après la distribution des primes, tous les pions à poser restants sont repris.

Mais si une colonne contient plus de tuiles « Édifice » que de pions à poser, les édifices non répartis sont retirés du jeu et posés ouvertement sur le côté. Si l'on vient juste de terminer le **premier, le troisième ou le cinquième tour**, on procède à un **décompte**, sinon, on passe au tour suivant.

Remarque : le joueur n'a pas le droit d'attendre jusqu'à ce qu'il reçoive un autre édifice !

Exemple : Bleu a obtenu le meilleur résultat pour les jardins et choisit une tuile « Jardin » en prime. Il la pose immédiatement dans son Alhambra. Jaune reçoit en prime la tuile « Édifice » restante et la pose immédiatement dans son Alhambra. Dans ce cas, Rouge, troisième, repart les mains vides.

Remarque : si le jeton « Premier joueur » n'est pas attribué, l'ancien « Premier joueur » le reste pour le prochain tour. La place de ce jeton est de nouveau tirée aux dés au début du prochain tour.



Décompte

L'attribution des points de victoire s'effectue exactement comme dans le jeu original de l'Alhambra (avec partage des points en cas d'ex æquo pour le nombre d'édifices et les points de mur !).

Un aperçu des points de victoire (table de décompte) se trouve sur chaque case de réserve.

	A	B	C
7a	1	8	16
7b	2	9	17
8a	3	10	18
8b	4	11	19
9a	5	12	20
9b	6	13	21

Fin du jeu

Le jeu se termine après le troisième décompte. Le joueur ayant obtenu le plus de points gagne la partie.

Règles spéciales à 2 joueurs

À deux joueurs, on joue, tout comme dans le jeu de base de l'Alhambra, avec un troisième joueur fictif, que nous appellerons ici aussi Dirk.

JEU DE DÉS DS BASE

Dirk reçoit 5 pions à poser, 6 tuiles « Édifice » et un pion de décompte d'une couleur.

Placement des pions à poser de Dirk avant chaque tour

Les pions à poser de Dirk sont placés dans la zone des dés au début de chaque tour. La colonne pour le premier pion à poser de Dirk est tirée aux dés, les autres suivent selon la table :

- 1^{er} pion...case « 2 » droite de la colonne tirée aux dés,
- 2^e pion...case « 3 » droite de la colonne tirée aux dés,
- 3^e pion...case « 4 » droite de la colonne tirée aux dés,
- 4^e pion...case « 5 » droite de la colonne tirée aux dés,
- 5^e pion...case « 6 » droite de la colonne tirée aux dés,

S'il se produit à cette occasion qu'un pion à poser soit placé sur les tours, le prochain est placé près des pavillons.

Remarque : comme Dirk, tout comme les autres joueurs, ne dispose que de 5 pions à poser, une colonne reste vide.

Résultats d'un tour

Lorsqu'on compte les résultats d'un tour, Dirk reçoit aussi des points « Édifice ». S'il obtient le meilleur résultat, il prend toujours deux points « Édifice » en prime.

Si Dirk reçoit le jeton « Premier joueur », il désigne comme premier joueur celui qui ne l'était pas au tour précédent. Si Dirk reçoit un jeton « Bonus », il ne garde que les jetons chiffrés, les autres sont retirés du jeu.

Décompte

Lors d'un décompte, Dirk reçoit des points de victoire pour des points « Édifice » et des jetons « Bonus » comme n'importe quel autre joueur.

VARIANTE ALCAZABA

Dirk reçoit 5 pions à poser et un pion de décompte d'une couleur.

Placement des pions à poser de Dirk avant chaque tour

Une fois que toutes les tuiles « Édifice » d'une pile ont été distribuées au début d'un tour, cinq tuiles « Édifice » supplémentaires (comme décrit à la page 2) sont encore tirées du sac et posées dans la colonne correspondante.

C'est exactement dans cet ordre que les pions à poser de Dirk sont aussi placés dans les colonnes correspondantes.

Dans la colonne de la première tuile « Édifice » tirée, un pion à poser est placé

sur la case « 2 » droite,	
pour la deuxième,	sur la case « 3 » droite,
pour la troisième,	sur la case « 4 » droite,
pour la quatrième,	sur la case « 5 » droite,
pour la cinquième,	sur la case « 6 » droite.

Remarque : plusieurs pions à poser de Dirk peuvent être placés dans la même colonne.

Résultats d'un tour

Si Dirk reçoit une tuile « Édifice », il choisit respectivement la partie la plus basse. Cette tuile est posée sur le côté bien visiblement.

Avec la variante Alcazaba également, les deux joueurs ont le droit d'offrir des tuiles « Édifice » à Dirk.

Décompte

Dirk reçoit uniquement les points de victoire pour des majorités d'édifices.

Cas spéciaux

- *Un résultat avec 9 symboles identiques compte comme 8 symboles identiques au premier lancé de dés (s'obtient uniquement par jeton « Bonus »).*
- *Si un pion à poser est placé derrière la dernière case dans la zone des dés du plateau de jeu (car il été évincé ou que la case « 1 » est déjà occupée), ce pion est retiré du jeu pour le reste du tour, il ne rapporte pas non plus de prime, même si le pion est en deuxième position.*
- *Si un joueur obtient plus de 12 points « Édifice », son pion « Édifice » reste sur la dernière case de l'échelle. Les points « Édifice » en trop ne comptent pas.*

