

Objectif

- Obtenir le plus de points après 3 comptage et en contrôlant la majorité du nombre de bâtiments suivant leur type.

Mise en place

Chaque joueur

- Une tuile « fontaine » de départ.
- Un pion de sa couleur sur sa tuile « fontaine »
- Un pion de sa couleur sur le zéro du plateau de score.
- Cartes « devise » au hasard jusqu'à un montant ≥ 20
- Joueur débutant la partie : celui qui a le moins de cartes « devise », sinon celui qui a le plus petit montant, sinon battez-vous.

Commun

- Plateau de « chantier »
- Placer 4 tuiles « bâtiment » visibles sur le « chantier ».
- Placer 4 cartes « devise » visibles sous le « chantier ».
- Plateau de score au centre de la table.
- Diviser le paquet des cartes « devises » en 5 tas. Placer la carte « comptage » 1 dans le 2ème tas. Placer la carte « comptage » dans le 4ème tas. Rempiler les tas dans l'ordre (1 au-dessus)



Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

Phases

1. Choix d'une action

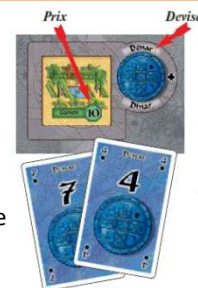
Prendre de l'argent

- Le joueur peut prendre une carte « devise » parmi celles visibles.
- Il peut en prendre plusieurs à condition que le montant ne dépasse pas 5.



Acheter une tuile « bâtiment »

- Le joueur dépense une ou plusieurs cartes « devise » de la couleur indiquée sur le « chantier » pour acheter une tuile « bâtiment ».
- La monnaie n'est pas rendue.
- Si le joueur fait l'appoint, il peut réaliser une autre action (répétable plusieurs fois).



Transformer son Alhambra : le joueur peut choisir une des 3 transformations suivantes, en respectant les règles de construction

- Placer une tuile « bâtiment » de sa réserve dans son Alhambra.
- Placer une tuile « bâtiment » de son Alhambra dans sa réserve.
- Échanger une tuile « bâtiment » de son Alhambra « bâtiment » avec une tuile « bâtiment » de sa réserve.

2. Placer les tuiles « bâtiment » achetées en respectant les règles de construction

3. Fin de tour

- Compléter le chantier jusqu'à 4 tuiles « bâtiment ».
- Compléter le chantier jusqu'à 4 cartes « devise » → Si une carte « comptage » est tirée : on effectue un comptage des points.

Règles de construction

- Toutes les tuiles « bâtiment » doivent être orientées dans le sens de la fontaine.
- Toutes les tuiles « bâtiment » doivent être connectées par au moins un côté (côté ouvert contre côté ouvert, mur contre mur).
- Chaque tuile « bâtiment » doit être accessible depuis la « fontaine » sans traverser de mur.
- Il ne peut pas y avoir de trou non construit entouré de tuiles « bâtiment ».

Comptage des points : 3 tours de comptage. Les 2 premiers signalés par cartes de « comptage ». Le 3ème en fin de partie

Majorité des bâtiments

- Majorité des tuiles « bâtiment » : pour chaque type de bâtiment, le joueur qui possède la majorité de tuiles « bâtiment » dans son Alhambra marque les points de la 1ère position, le 2ème marque les points de la 2ème position, le 3ème marque les points de la 3ème position.
- En cas d'égalité, les joueurs se partagent la somme des points des places correspondantes, arrondie à l'inférieur.

1. Wertung		1. Platz
Pavillon	1	1
Serail	2	2
Arkaden	3	3
Gemächer	4	4
Garten	5	5
Turm	6	6

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

Wertung = Comptage, Platz = Place

Murs extérieurs

- Chaque joueur marque autant de points que de murs sur la plus longue enceinte extérieure de son Alhambra.

Fin de partie

Condition : dès qu'il n'est plus possible de réapprovisionner complètement le « chantier »

- Chaque tuile « bâtiment » restante est distribuée au joueur ayant le plus de monnaie dans la devise correspondante.
- Les joueurs placent les tuiles « bâtiment » ainsi obtenues.
- On effectue un dernier comptage des points (Cf. ci-dessus).

Vainqueur : joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points.

Égalité : victoire partagée

