Mention légale
Le jeu dans sa version originale ainsi que les graphismes utilisés ici sont la propriété de la société d'édition de jeux Queen Games, établie à Troisdorf, Allemagne. La présente règle de jeu est une variante non-officielle mise à disposition gratuitement par Silveric (Pseudonyme de Eric Lukac-Kuruc et Silvana Recchia - silveric@laposte.net) pour un usage exclusivement privé. Le téléchargement de cette extension vous attribue un droit d'utilisation et non pas un droit d'exploitation. Tout téléchargement ou impression à des fins autres que privées (incluant entre autre la vente de cette règle, sa livraison conjointe ou non en relation avec l'achat du jeu original, la distribution au cours de manifestations publiques) sont interdits sans l'autorisation des auteurs. Cette règle est protégée par la loi sur les droits d'auteurs. Toute attribution de la présente doit faire référence à ses auteurs et non pas Queen Games en tant que distributeur.

Alhambra Das Würfelspiel (Alhambra - Le jeu de dés)

Variante Silveric - Version 1.0 - Nov 2006
Jeu de base uniquement



Présentation

La présente variante vise à offrir un jeu à la fois plus tactique, plus dynamique, et d'une durée totale moindre que dans la règle originale. Cette variante conçue pour 3 à 6 joueurs est une règle complète qui remplace intégralement la règle d'origine. Attention: certains termes sont utilisés ici avec un sens différent de l'original!

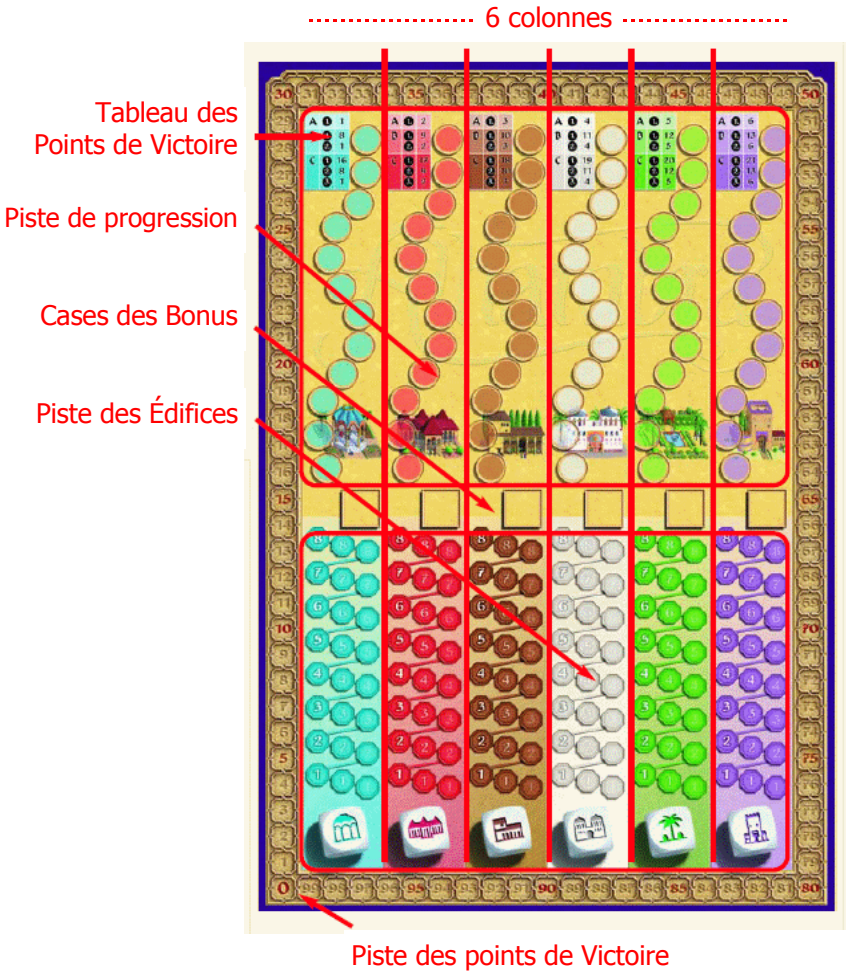
Matériel

Les jetons de Bonus



Les différents pions



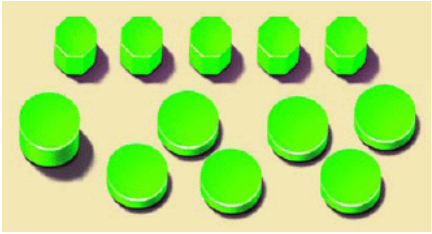


But du jeu

Par une bonne gestion de lancers de dés, chaque joueur va essayer de placer au mieux ses pions Édifices, ceux-ci lui permettront de progresser sur les pistes de scores et ainsi espérer remporter un maximum de points de victoire à chaque décompte. Le gagnant sera celui qui aura le plus de points de victoire en fin de partie.

Préparation

- Le recto du plateau de jeu est utilisé.
- Chaque joueur reçoit les 5 pions Édifices (octogonaux) à sa couleur (indépendamment du nombre de joueurs)
- Chaque joueur reçoit les 6 pions Progression (plats) à sa couleur.
- Chaque joueur place son pion de Score (cylindrique) en empilement sur la case zéro de la piste des points de Victoire (en périphérie du plateau)
- La tuile Calife (octogonale) est attribuée aléatoirement à un joueur qui sera Premier Joueur.
- On mélange les 20 jetons bonus à dos clair, desquels on prépare deux piles de 5 jetons face cachée. Les 10 jetons restants retournent dans la boite sans être révélés.
- On prépare en une pile face cachée les 6 jetons bonus à dos foncé, préalablement mélangés.
- Le jeton Premier joueur est utilisé lors du placement des jetons Bonus.







Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en trois phases, chacune clôturée par un décompte. Au terme d'une phase, chaque joueur aura placé 4 ou 5 édifices.
Chaque phase est divisée en trois tours de table. A chacun de ces tours, chaque joueur pourra effectuer un maximum de 3 lancers de dés.

Décomposition d'une Phase

Tour de table	**Objectif**
1er	Placer 2 édifices (obligatoire)
2ème	Placer 2 édifices (obligatoire)
3ème + Décompte	Placer 1 édifice + Tenter d'améliorer le positionnement d'un édifice déjà sur le plateau ou Tenter d'améliorer le positionnement de deux édifices déjà sur le plateau

À aucun moment, un joueur n'est tenu de révéler ses intentions de jeu.
Contrairement aux 1er et 2ème tour où deux édifices devront être obligatoirement placés, lors du 3ème tour, il peut arriver qu'un joueur ne place pas d'édifice et n'améliore aucun positionnement.

Déroulement d'une Phase

Début d'une Phase

- En début de 1ère et 2ème phase, on lance un dé pour savoir dans quelle colonne ira le jeton Premier Joueur. Une pile de jeton bonus de couleur claire est utilisée pour garnir, de gauche à droite, les 5 emplacements de bonus vacants.
- En début de 3ème phase, on ne place plus le jeton Premier Joueur. La pile de 6 jetons Bonus à dos foncé est utilisée pour garnir les 6 emplacements de Bonus, de gauche à droite.
  Note : Les jetons Bonus sont toujours placés face visible.

Texte protégé par des droits intellectuels - Lisez les mentions légales incluses

Premier et deuxième tour de table

Lors de ces tours, chaque joueur aura droit à un maximum de 3 lancers de dés successifs pour placer deux édifices par tour.
Le joueur avec la tuile Calife commence, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.
A son tour, le joueur reçoit les 8 dés blancs pour réaliser son premier lancer.
Après chaque lancer, il applique les actions possibles en rapport avec le tour en cours.
Ensuite, l'ensemble des dés qui n'ont pas été utilisés pour le placement d'édifices ou mis de côté sont utilisés pour le lancer suivant. On peut toutefois y rajouter un ou plusieurs dés précédemment mis de côté.

Troisième tour de table

Après que tous les joueurs aient placé 4 édifices, le 3ème tour commence, en reprenant par le Premier Joueur.
Au cours de ce tour, à l'aide de ses 3 lancers, chaque joueur va tenter de placer un 5ème édifice et/ou améliorer le positionnement d'édifices déjà en place.

Détail des actions possibles après un lancer de dés

Mettre des dés de côté
Tout au long de la partie, après son 1er et 2ème lancer, un joueur peut choisir librement un nombre de dés du résultat obtenu et les mettre de côté pour un usage ultérieur (durant son tour en cours).

Placer un édifice sur la piste de score
Pour ce faire, un nombre de dés présentant l'édifice choisi est défaussé. Ces dés sont pris dans le lancer obtenu et/ou parmi ceux mis de côté précédemment.
Le pion édifice (octogonal) est alors placé en respectant les 3 points suivants :

- dans la piste correspondant au type d'édifice
- au rang correspondant au nombre de dés défaussés
- de gauche à droite suivant le lancer de dés après lequel le placement a lieu (1er, 2ème ou 3ème)

Notes sur le placement :

- Si un pion tombe sur une case déjà occupée, il sera placé sur la première case libre précédente.
- Tous les édifices placés par un même joueur doivent être de types différents.
- On n'est pas obligé d'attribuer la totalité des dés adéquats pour le placement d'un édifice. (Par ex. Sur un total de 5 dés présentant le jardin, un joueur peut décider de n'en utiliser que 4 pour placer son pion jardin)
- Si deux édifices doivent être placés, il est autorisé de les placer au cours d'un même lancer.
- Les dés utilisés pour le placement d'un édifice ne peuvent plus servir lors du tour du joueur en cours

Après les 1er et 2ème lancer, les deux actions ci-dessus peuvent être combinées

Tenter d'améliorer le positionnement d'un édifice (Uniquement possible au 3ème tour !)
Les résultats des dés peuvent être attribués à un (ou deux) types d'édifices déjà en place. Pour ce faire, les dés requis sont défaussés et leur total est affecté au repositionnement d'un pion édifice déjà sur le plateau. Le total des dés utilisés n'est pas additionné à la position actuelle. L'édifice est placé suivant les mêmes règles que si c'était un nouvel édifice. (voir « Placer un édifice sur la piste de score», ci-dessus)
Un score aux dés inférieur à la position actuelle d'un pion édifice n'oblige pas à le rétrograder ; il garde la place acquise précédemment.

Fin du troisième tour = Fin d'une phase = Décompte

Lorsque tous les joueurs ont fini leur 3ème tour, on procède au décompte.

1. Les édifices

En commençant par la colonne d'édifice la plus à gauche (Pavillon), on regarde, pour chaque colonne, quel est le joueur dont le pion édifice est le plus avancé sur la piste Édifice. Ce joueur peut choisir une des deux primes suivantes :

- 2 points de progression dans la catégorie correspondante
- 1 point de progression dans la catégorie correspondante et le jeton Bonus de cette colonne

Le joueur dont le pion édifice est placé en second dans cette colonne reçoit automatiquement l'autre prime. Si un joueur termine seul avec un édifice dans une colonne, l'autre prime n'est pas attribuée

Texte protégé par des droits intellectuels - Lisez les mentions légales incluses



2. Les points de Progression

Les points de progression sont comptabilisés à l'aide d'un jeton de Progression (plat) de la couleur du joueur, sur la piste sinueuse de la colonne correspondante.
Au premier point acquis, le joueur place son jeton de Progression sur la première case au bas de la piste (près des cases Bonus). Chaque point de Progression supplémentaire déplace le jeton d'une case vers le haut.

Notes :

- Un joueur ne peut avoir plus d'un jeton à sa couleur sur une piste de Progression.
- Si un pion de Progression arrive sur une case occupée, il est empilé sur le ou les pions présents.

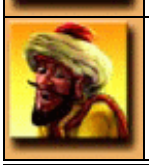
3. Les points de Victoire

Au sommet des pistes de Progression se trouvent les tables qui déterminent l'attribution de points de Victoire. A, B, C, dans l'ordre des 3 décomptes clôturant les 3 phases.
Au premier décompte (A), seul le joueur le mieux placé dans chaque colonne de Progression recevra les points de Victoire indiqués ; les deux premiers joueurs au deuxième décompte (B), et les trois premiers joueurs au décompte final (C).
En cas d'empilement de jetons de Progression, le jeton le plus en dessous est considéré comme le mieux placé.
Les points indiqués dans les tables sont reportés sur la piste de points de Victoire.
Lors des trois décomptes, des points de Victoire sont attribués pour les jetons Bonus gagnés. Un jeton Bonus gagné lors de la 1ère Phase sera donc comptabilisé 3 fois.
Lorsque le troisième décompte a eu lieu, la partie est terminée, sinon, on passe au point suivant :

Préparation de la Phase suivante

- Tous les joueurs reprennent leurs pions Édifices (octogonaux).
- Les jetons Bonus non alloués sont défaussés.
- On reprend ensuite au chapitre Début d'une Phase

Usage des jetons Bonus

	La valeur du jeton sera comptabilisée comme points de Victoire lors de chaque décompte. Ce jeton est acquis jusqu'en fin de partie.
	Lors d'un prochain tour, 1 point de Progression pourra être appliqué à une colonne différente de celle où il a été gagné. Ce jeton est défaussé après avoir servi.
	Si on atterrit sur une case Édifice déjà occupée, le pion présent pourra être repoussé vers la case précédente (poussant d'autres pions en cascade si nécessaire). Ce jeton est défaussé après avoir servi.
	Permet soit un 4ème lancer soit la validation du résultat en cours pour un lancer de moins que réellement effectué. Ce jeton est défaussé après avoir servi.
	Permet d'ajouter le dé noir, forcé sur une valeur libre, au résultat du 1er lancer. Un seul jeton de ce type par tour de joueur. Le dé noir n'est jamais lancé. Ce jeton est défaussé après avoir servi.
	Impose de désigner immédiatement qui sera le prochain Premier Joueur. La tuile Calife octogonale reste à son possesseur actuel tant que ce jeton n'est pas pris.

Texte protégé par des droits intellectuels - Lisez les mentions légales incluses

Exemples de tour d'un joueur

1er exemple

C'est le 1er tour de table, Aline va devoir placer ses deux premiers édifices.
Elle effectue son 1er lancer avec les 8 dés. Le résultat ne la satisfait pas et décide donc de reprendre tous les dés pour effectuer son 2ème lancer.

Ce second lancer lui rapporte les symboles suivants : 5 jardins, 2 arcades et 1 pavillon. Elle décide d'allouer 4 dés « jardin » au placement d'un pion Édifice dans la colonne « jardin ».
Son pion ira au rang 4 sur la case centrale car le placement du pion est effectué après le 2ème lancer.
Elle défausse 4 dés « jardin » qui ne seront plus disponible pour elle à ce tour.
De ce 2ème lancer, elle met de côté les 2 dés « arcade ».
Elle reprend en main le dé « pavillon » ainsi que le 5ème dé « jardin » pour tenter d'obtenir plus de symboles « arcade ».

Ce 3ème lancer lui rapporte 1 arcade et 1 jardin.
Le jardin n'est pas utilisable car le placement a déjà été effectué.
Par contre, le dé « arcade » peut être rajouté au deux dés « arcade » déjà mis de côté, pour obtenir un total de 3.
Elle peut alors placer un pion Édifice dans la colonne « arcade », au rang 3, sur la case la plus à droite (qui correspond au 3ème lancer).

2ème exemple

Au terme du 2ème tour, les pions Édifice de Boris sont placés comme suit :

- En sérail : rang 4, position 1
- En arcade : rang 3, position 3
- En chambre : rang 1, position 1 (son résultat aux dés lui permettait de se placer au rang 2 position 2, mais cette case étant déjà occupée, ainsi que la précédente, il a dû se placer sur la première case libre inférieure, 2 cases plus bas qu'espéré.)
- En jardin : rang 3, position 3
- Il est donc absent des colonnes pavillon et tour

Il espère placer son dernier pion en bonne place dans la colonne tour, et améliorer son placement soit en arcade soit en chambre. Au 1er lancer, il obtient :

- 3 sérail
- 2 arcade
- 2 chambre
- 1 jardin

Il décide de rejouer les 3 dés sérail car son pion sérail est déjà très bien placé.
N'ayant obtenu aucune tour après ce lancer, il choisit de mettre de côté les 2 dés arcade et les 2 dés chambre dans l'espoir d'améliorer le placement de ces édifices.
Il relance donc 4 dés et obtient pour ce 2ème lancer :

- 1 chambre
- 2 jardin
- 1 tour

Il met de côté le dé chambre ; il en a à présent 3, ce qui est mieux que son placement actuel.
Il ne souhaite toutefois pas placer son pion chambre car la case où il devrait se placer est déjà occupée, le rétrogradant ainsi d'une case.

Il relance 3 dés pour son 3ème lancer et obtient :

- 2 chambre
- 1 sérail

Il a maintenant devant lui :

- 1 sérail
- 2 arcade
- 5 chambre

Le résultat des arcades étant moins bon que ce qu'il avait déjà, il garde sa place acquise.
Avec 5 chambre, par contre, il peut déplacer son pion vers le 5ème rang, à la 3ème position, prenant ainsi la tête dans cette colonne.

Texte protégé par des droits intellectuels - Lisez les mentions légales incluses