

Mise en place

Donnez un Carton de départ, une Tuile de réserve et un lot de pions de couleur à chaque joueur.	
Ext 3 : Le Marchand ambulant : Donnez une tuile Marchand et 1 Habitant de chaque couleur à chaque joueur.	Chaque joueur choisit secrètement 3 habitants. L'excédent est rassemblé près du Chantier. Chaque joueur pose la tuile Marchand près de sa tuile de départ et les Habitants dessus.
Mettez les cartons Édifice dans le sac et en piocher 4 pour le Chantier.	Ext 2 : Les camps : ajoutez les tuiles dans la sac. Ext 4 : Le Bazar : ajoutez les tuiles Bazar dans le sac. Si pioché, poser la tuile à côté du Chantier (qui doit toujours avoir 4 Édifices).
Retirez les 2 cartes Monnaie de type comptage et mélanger les autres.	Ext 2 : Les diamants : Mélangez les cartes Diamants avec les cartes Monnaie.
Ext 4 : Les Architectes : Mélangez les cartes Architectes et distribuer en 2 face cachée par joueur. Chaque joueur pioche des carte jusqu'à obtenir 20 points ou plus. Le joueur ayant le moins de cartes Monnaie devient le premier joueur (puis le moins de points, puis le plus jeune). Les cartes Monnaie des joueurs restent maintenant en main et secrètes. Placez 4 cartes Monnaie face visible près du Chantier.	
Ext 2 : Les Portes de la ville : Prenez un pion Porte et une carte Porte par joueur.	
Divisez les cartes Monnaie restantes en 5 paquets, placer la carte Comptage A dans le 2e paquet, la carte Comptage B dans le 4e paquet, puis replacer les paquets les uns sur les autres, du 5e au 1er.	Ext 2 : Les Personnalités : Mettez 2 cartes Perso dans les piles 2, 3 et 4. Les autres Persos sont remis en boîte.
	Ext 2 Les Portes de la Ville : Placez une carte Porte dans chaque pile (ou de manière régulière).
	Ext 3 : Les Murs : Mélangez 2 cartes Mur dans les piles 2, 3, 4 et 5.
	Ext 4 : Les Architectes : Mélangez 3 cartes Architectes dans les piles 3 et 5 (1 carte dans la pile 5 si 6 joueurs).
	Ext 5 : Le Pouvoir du Sultan : Mélangez 3 cartes dans la pile 1, 2 cartes dans la 2 et 3 cartes dans la 3.
Ext 5 : Nouvelles cartes de décompte : Mélangez les cartes Décompte puis placer trois cartes piochées contre le Tableau des points.	
Ext 1 : La Faveur du Vizir : Donnez un pion Vizir à chaque joueur.	
Ext 1 : Le Bureau de change : Placez face cachée 2 cartes Bureaux de change dans les paquets 2, 3 et 4.	
Ext 1 : Les Abris de chantier : Triez par couleurs, mélangez les piles et revélez la première tuile à côté du Chantier.	
Ext 1 : Les Cartes de prime : Mélangez et distribuez les cartes Prime (2-3Joueurs = 3; 4-5J = 2; 6J = 1). Le résidu est remis en boîte.	
Ext 3 : Les Murs : Mettez les bâtons Murs près du chantier.	
Ext 3 : Les Voleurs : Mélangez les cartes voleurs et en distribuez aux joueurs (2-3Joueurs = 4 Voleurs; 4J = 3; 5-6J = 2).	
Ext 3 : La Petite Monnaie : Mettez le sac avec les pièces à l'intérieur près du Chantier.	
Ext 4 : La Chambre du trésor : Mettez les Coffres dans le sac, placez la Chambre du trésor près du Chantier et y placez 3x4 Coffres.	
Ext 4 : L'Attaquant : mélangez les cartes Attaque et Émissaire, puis retournez 2 Émissaires.	
Ext 5 : Le Pouvoir du Sultan : Donnez une carte d'aperçu pour chaque joueur, et placez les pions Marquage et le Dé près du Chantier.	
Ext 5 : Le Caravansérai : Placez les cartes et les pions à côté du Chantier.	
Ext 5 : L'Art mauresque : Classez les tuiles selon le dos près du Chantier, posez les marqueurs et les bandes de dépôt, et donnez un aperçu à chaque joueur.	
Ext 6 : Les Fauconniers : Triez les tuiles Faucons selon le type et les placez près du chantier face recto, et donnez un résumé à chaque joueur.	
Ext 6 : Les Portails : Triez par couleur et placez les tuiles près du chantier.	
Ext 6 : Les Sites de construction : Mettez les 8 tuiles dans le sac.	
Ext 6 : Les Certificats d'échange : Donnez à chaque joueur un plateau Certificat d'échange et faites une réserve de pions Devise en fonction du nombre de joueurs (2jrs = 1 pion de chaque couleur ; 3/4jrs = 2 pions; 5/6jrs = 3 pions).	

Comptage des points :

Lorsqu'une carte Comptage apparait et à la fin de la partie.	Points des Édifices selon un classement des joueurs majoritaires du type d'Édifices dans un Alhambra.	Si égalité, les points des places correspondantes sont partagés et arrondis à l'inférieur.
	Points des Murs d'enceinte pour le tronçon le plus long de chaque joueur.	Ext 5 : Nouvelles cartes de décompte : ne pas tenir compte des cartes Décomptes mais du Tableau des points.
	Ext 1 : Les Abris de chantier : 1 pt par Édifice correspondant adjacent (sans mur).	
	Ext 2 : Les camps : 1 pt par Édifice sans le sens de la flèche.	Récupérez tous les Habitants sur les Édifices (sauf tuile Marchand).
	Ext 3 : Le Marchand ambulant :	Créez des groupes avec un pion par couleur. Valorisez chaque groupe en fonction du panachage : 6 pions de couleurs différentes = 21 pts; 5 = 15 pts; 4 = 10 pts; 3 = 6 pts; 2 = 3 pts; 1 = 1 pt.
	Ext 4 : La Chambre du trésor : Points selon la totalité des Coffres hors couleurs.	
	Ext 4 : L'Attaquant : retournez une carte Attaque et infligez les malus pour chaque Édifice non protégé. Puis remplacez les Émissaires par 2 nouvelles cartes.	Uniquement au 3e décompte.
	Ext 4 : Le Bazar :	Valeur du Bazar : Nb d'Édifices voisins correspondant aux couleurs (diagonales comprises) multiplié par le Nb de couleurs correspondantes. Bazar et Abri de chantier (Ext 1) : non considérés comme voisins.
	Ext 5 : L'Art mauresque : marquez les points validés par les gemmes (sauf Sites en construction Ext6).	
	Ext 6 : Les Fauconniers : marquez les points par type de faucons ; 1 faucon = 2 points, 2 f=6pts, 3 f=12pts, 4f=20pts, 5f=30pts.	
	Ext 6 : Les Portails : +2 points par Portail du mur le plus long.	

Tour de jeu

Ext 5 : Le Caravansérai : Possibilité d'avancer 1 marqueur d'une case sur une carte Caravansérai.

Prendre de l'argent : Prendre n'importe quelle carte OU plusieurs pour un total max de 5 en valeur.

Ext 1 : Le Bureau de change : Le Bureau de change doit être pris à la place de l'argent.

Ext 2 : Les Portes de la ville : Si une carte Porte est visible, possibilité de la prendre à la place de l'argent ou du Bureau de change.

Si faites l'appoint, possibilité de faire à une nouvelle action.

Ext 1 : Le Bureau de change : Le Bureau de change permet d'utiliser une devise en plus de celle demandée.

Si excès, piochez 1 pièce par 2 unités excédentaires (l'excès peut être volontaire).

Ext 3 :

La Petite Monnaie :

Si utilisé pour payé, 1 pièce vaut 1 et est remplacée dans le sac.

Les Pièces sont visibles de tous.

Ext 4 : Les Architectes : Si une carte Architecte est jouée, elle est retirée du jeu ensuite.

Ext 4 : L'Attaquant : Si paiement comptant et si Édifice de même couleur qu'un Émissaire visible, possibilité de regarder secrètement la prochaine carte Attaque. Puis cette carte Émissaire est retirée de la partie.

Ext 4 : Le Bazar :

Chaque tuile Bazar vaut le même coût que l'Édifice posé sur le Chantier.

Doit être payé comptant et permet un coup supplémentaire.

Ext 5 :

Le Caravansérai :

Achat :

Le prix dépend de la variété de types d'Édifice dans l'Alhambra (types d'Édifice de base).

1ère carte = 4 types différents; 2e carte = 5 types différents.

Une seule devise.

2 cartes max par joueur.

La carte est posée devant le joueur avec un marqueur sur 0.

Coup supplémentaire si paiement comptant.

Usage : Descendez le marqueur à 0 si consommé pour achat.

Payez au minimum le prix indiqué sans recevoir la monnaie.

Faire une action parmi toutes celles disponibles : (début...)

Acheter une tuile Édifice ou une carte et la placer : (début...)

Ext 6 : Les Portails :

avec chaque achat d'Édifice, possibilité d'acheter un Portail de la même couleur (**sauf Abris de chantier Ext1, Camps Ext2, Bazars Ext4 et Site de construction Ext6**).

Coût : +6 avant 1er comptage, +4 avant 2e et +2 avant 3e.

Placez le Portail adjacent à un Édifice de même couleur ; non adjacent à un mur, un Abri de chantier, un Bazar ou un Camp, et ne pas créer de trou.

Ext 6 : Les Sites de construction :

Possibilité de payer la moitié et de piocher 1 tuile du sac (en piocher 2 et en garder qu'une); **sauf avec Vizir Ext1, pour Camps Ext2 et Bazars Ext4, et si achat de Portails Ext6.**

Possibilité de placer l'édifice avec le jeton Site de construction choisi. Édifice ne compte pas mais le Mur compte.

Possibilité de construire définitivement l'Édifice en payant la totalité selon le type de Monnaie du jeton Site de construction; si paiement comptant possibilité de rejouer.

Ext 6 : Les Certificats d'échange :

Si un excédent lors du paiement (**jusqu'à 6**), possibilité de prendre un pion de n'importe quelle couleur et le placer selon le reste-dû ; **1 seul pion par Certificat.**

Possibilité d'utiliser ce montant (en totalité) pour payer un édifice ; défausser le pion Devise dans la réserve.

Le carton doit être dans le même sens que les autres, adjacent à au moins un carton, avec des bords identiques, sans impossibilité d'y accéder depuis le carton de départ, et sans créer d'espace vide.

Placez l'Édifice dans son Alhambra (une seule fois par tour) ou dans sa réserve (pas de limite). (début...)

Ext 1 : Les Cartes de prime : Si l'Édifice placé correspond à la carte de prime, possibilité de présenter cette carte (peut être fait plus tard).

Ext 2 : Les Portes de la ville : Jouez une carte Porte pour placer un carton Édifice qui sera isolé par un mur et mettre un pion Porte sur le double mur (hors bâton Mur).

Ext 2 : Les diamants : Utiliser les Diamants pour payer un Édifice mais sans être combinés avec d'autres devises.

Ext 2 : Les camps : la tuile doit être placée soit Bastion contre Fortification, soit bord vert contre bord vert d'un autre camp.

	<p>Acheter une tuile Édifice ou une carte et la placer : (...fin)</p> <p>Placez l'Édifice dans son Alhambra (une seule fois par tour) ou dans sa réserve (pas de limite). (...fin)</p>	<p>Ext 3 : Le Marchand ambulant :</p>	<p>Si Édifice ou Abri de chantier posé sur tuile Marchand, retirez la tuile Marchand.</p> <p>Si Habitant de même couleur que l'Édifice (sauf Abri de chantier ou Site en construction Ext6), possibilité de poser un seul habitant de cette couleur sur l'Édifice et de prendre n'importe quel autre Habitant de la réserve.</p> <p>Si Habitants de couleurs différentes, possibilité d'échanger un Habitant avec la réserve sans pouvoir placer le nouvel Habitant.</p> <p>La tuile Marchand est remplacée sur une place libre à côté d'un Édifice.</p> <p>Ext 4 : Le Bazar : pas d'Habitant sur le Bazar mais possibilité d'échanger un Habitant.</p>
<p>Faire une action parmi toutes celles disponibles : (...fin)</p>	<p>Transformer son Alhambra (une seule action) :</p> <p>Ajoutez un Édifice provenant de sa réserve.</p> <p>Enlevez un Édifice pour le mettre dans la réserve.</p> <p>Remplacez un Édifice de l'Alhambra par un de la réserve (sauf celui de départ).</p>	<p>Ext 1 : Les Cartes de prime : Si l'Édifice placé correspond à la carte de prime, possibilité de présenter cette carte. Si l'Édifice retiré correspond à la carte de prime, la carte de prime doit être reprise en main.</p> <p>Ext 2 : Les Portes de la ville : Jouez une carte Porte pour placer un carton Édifice qui sera isolé par un mur et mettre un pion Porte sur le double mur. Si pion Porte déjà placé, pas de possibilité de retirer les Édifices concernés.</p> <p>Ext 3 : Le Marchand ambulant : Si Habitant sur un Édifice détruit, l'Habitant rejoint la réserve.</p> <p>Ext 4 : La Chambre du trésor : Si Édifice détruit avec Coffre, le Coffre retourne dans le sac.</p>	<p>Ext 5 : L'Art mauresque : mettre à jour les tuiles Culture (Alhambra et réserve).</p>
	<p>Ext 1 : La Faveur du Vizir : Activez son pion Vizir.</p> <p>Ext 1 : Les Abris de chantier : Construire un Abri de chantier.</p> <p>Ext 3 : Les Murs : Construire des murs.</p> <p>Ext 4 : La Chambre du trésor : Acheter des Coffres.</p> <p>Ext 5 : Le Pouvoir du Sultan :</p> <p>Ext 5 : L'Art mauresque :</p> <p>Ext 6 : Les Fauconniers: <i>unique action du tour ; ne peut être une action bonus.</i></p>	<p>Prenez un des Abris visibles et placez-le dans l'Alhambra ou dans la réserve.</p> <p>Action gratuite, pas de tour supplémentaire et 3 Abris max (Alhambra + réserve).</p> <p>Prenez une carte Mur visible.</p> <p>Construisez comme illustré les murs sur une tuile (Alhambra ou réserve) sauf sur mur imprimé.</p> <p>Le Mur fait partie de l'Édifice jusqu'à la fin de la partie.</p> <p>Payez au minimum 8 avec n'importe quelle combinaison de devises (pas de coup supplémentaire si paiement comptant).</p> <p>Posez chaque coffre (un seul) sur un Édifice (sauf Site en construction Ext6) de même couleur dans l'Alhambra.</p> <p>Si coffres en surplus, ils sont offerts au joueur de gauche, et ainsi de suite puis remis dans le sac.</p> <p>Placez 4 nouveaux coffres dans la Chambre du trésor ; pas de placement si moins de 4 disponibles dans le sac.</p> <p>Achetez une carte Sultan (comme une tuile Édifice).</p> <p>Placez la carte devant soi.</p> <p>Si le type marqué ne convient pas, possibilité de relancer le dé Édifice et de choisir soit le résultat ou la face opposée.</p> <p>développez toutes les tuiles Cultures en les tournant d'un cran, sauf si déjà sur marqueur.</p> <p>Achetez un Faucon pour 1 carte Monnaie (ou avec Diamant Ext2 ou Architecte Ext4).</p> <p>Placer le Faucon dans le même tour sur une intersection correspondant aux couleurs demandées.</p> <p>Faucons en excès remis dans la réserve. Ne peuvent pas être gardés ou remplacés.</p> <p>Si configuration des bâtiments modifiée, le Faucon retourne dans la réserve.</p>	<p>Ext 1 : La Faveur du Vizir : Activez son pion Vizir.</p> <p>Ext 1 : Les Abris de chantier : Construire un Abri de chantier.</p> <p>Ext 3 : Les Murs : Construire des murs.</p> <p>Ext 4 : La Chambre du trésor : Acheter des Coffres.</p> <p>Ext 5 : Le Pouvoir du Sultan :</p> <p>Ext 5 : L'Art mauresque :</p> <p>Ext 6 : Les Fauconniers: <i>unique action du tour ; ne peut être une action bonus.</i></p>
<p>Ext 4 : Les Architectes : Jouer une carte Architecte pour Transformer son Alhambra (carte Architecte retirée du jeu ensuite).</p> <p>Ext 5 : L'Art mauresque :</p>	<p>Si le joueur possède 2 Édifices du jeu de base ou plus de même valeur (Alhambra et réserve) et aucune tuile Culture, il prend une tuile Culture de valeur correspondante et une bande de dépôt.</p> <p>Si le joueur possède 2 Édifices du jeu de base ou plus de même valeur (Alhambra et réserve) et aucune tuile Culture de valeur correspondante, il prend une tuile Culture de valeur correspondante.</p> <p>Les tuiles Édifices 12 et 13 sont comptés ensemble.</p>		<p>Posez la tuile Culture sur la valeur 0 et un marqueur pour le nombre d'Édifices de cette valeur.</p>
<p>Compléter les cartes Paiement (toujours 4 quelle que soit l'extension) et les cartons Édifices du Chantier si nécessaire (toujours 4).</p>	<p>Ext 1 : Le Bureau de change : Placez la carte Bureau de change près du Chantier.</p> <p>Ext 2 : Les Portes de la ville : Placez la carte Porte près des pions Porte s'il n'y en a pas déjà une.</p> <p>Ext 2 : Les Personnalités : Le joueur actif ouvre une Phase d'enchères pour l'achat du Perso.</p> <p>Ext 3 : Les Murs : Mettez la carte près du Chantier (plusieurs possible).</p> <p>Ext 5 : Le Pouvoir du Sultan : Carte Sultan</p> <p>Ext 5 : Le Pouvoir du Sultan : Nouvel Édifice</p>	<p>Une seule devise utilisable pour payer ; La Petite Monnaie Ext3 : excès remboursée selon règle.</p> <p>Un joueur qui passe ne peut plus enchérir.</p> <p>Si remportée, la carte est placée face visible et utilisable à tout moment (pas de limite).</p> <p>Si non remportée, la carte est retirée de la partie.</p> <p>Placez la carte près du Chantier (plusieurs possibles).</p> <p>Lancez le dé Édifice et marquez le résultat sur la carte.</p> <p>En révélant un nouvel Édifice, si le type correspondant au marquage d'une carte Sultan, le joueur peut prendre la tuile Édifice gratuitement.</p> <p>L'Édifice peut être placé normalement dans l'Alhambra ou la réserve.</p> <p>La carte Sultan est retirée du jeu.</p> <p>Si plusieurs joueurs, à partir du joueur suivant.</p>	<p>Sauf joueur venant de jouer.</p> <p>Si plusieurs joueurs, le joueur suivant en premier.</p> <p>Chaque carte prise est remplacée de suite.</p>
<p>Ext 3 : Les Voleurs : Quand le tour d'un joueur est terminé, un joueur peut jouer un ou plusieurs Voleurs et prend une carte Argent de la même couleur.</p> <p>Ext 1 : La Faveur du Vizir : Possibilité d'acheter un Édifice et de le placer (si Vizir activé et paiement comptant; sauf Abri de chantier; pas de coup supplémentaire; selon l'ordre de table).</p>			

Fin de partie :

Ext 6 : Les Sites de constructions :

Chaque joueur révèle les jetons Sites de construction encore en place et défausse les cartes Monnaie correspondantes.

Les derniers Édifices sur le Chantier sont donnés aux joueurs majoritaires dans la devise demandée.

Ext 3 : La Petite Monnaie : les Pièces comptent pour définir la majorité.**Ext 5 : Le Caravansérail :** L'argent des Caravansérails comptent pour définir la majorité.

Si égalité, pas de distribution.

L'Édifice peut être placé normalement.

Ext 1 : La Faveur du Vizir : Pas de possibilité d'acheter un Édifice.**Ext 2 : Les diamants :** Les Diamants ne comptent pas.

Quand il n'y a plus d'Édifices dans le sac.

Procéder à un dernier comptage.