



Alhambra

ROLL & WRITE

Un jeu de Dirk Henn
pour 1 à 5 joueurs



But du jeu

Vous incarnez des architectes et vous avez pour but de construire la célèbre Alhambra. Pour ce faire, vous devez barrer des bâtiments sur votre feuille de jeu et ainsi les construire. Ces bâtiments sont de 6 types différents: des pavillons, des sérails, des jardins, des arcades, des chambres et des tours. Les joueurs qui ont réussi à construire le plus de bâtiments de chaque type gagnent des points de victoire (PV) à la fin de la partie. Vous gagnez également des points si vous réussissez à construire tous les bâtiments d'une colonne ou d'une ligne de votre grille. Vous devez garder vos adversaires à l'œil et construire les différents bâtiments le plus habilement possible afin de gagner un maximum de points et de remporter la partie.

Matériel

• 1 bloc de joueur – 100 pages recto-verso

• 1 bloc de score – 25 pages recto-verso



• 12 Dés – 6 dés bleus et 6 dés jaunes

• 1 livret de règles



Mise en place – pour 3 à 5 joueurs

1.) Chaque joueur prend 1 feuille du bloc de joueur, 1 dé bleu et 1 dé jaune ainsi qu'un stylo (non fourni).



2.) Choisissez aléatoirement un premier joueur. Ce dernier prend une feuille du bloc de score et inscrit le nom de tous les joueurs dans la première colonne du tableau.



3.) En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur lance ses deux dés, les place sur les cases correspondantes et coche la case située à l'intersection des deux résultats sur sa feuille de joueur.



Note: A partir de maintenant, le fait de cocher une case bâtiment sera désigné par l'action "construire".

A chaque fois qu'un joueur coche une case sur sa feuille de joueur, le premier joueur doit indiquer le type de bâtiment qui a été construit sur la feuille de score (en remplissant les cases de gauche à droite). Ce sera ainsi plus facile par la suite de voir combien de bâtiments de chaque type ont été construits et par qui.



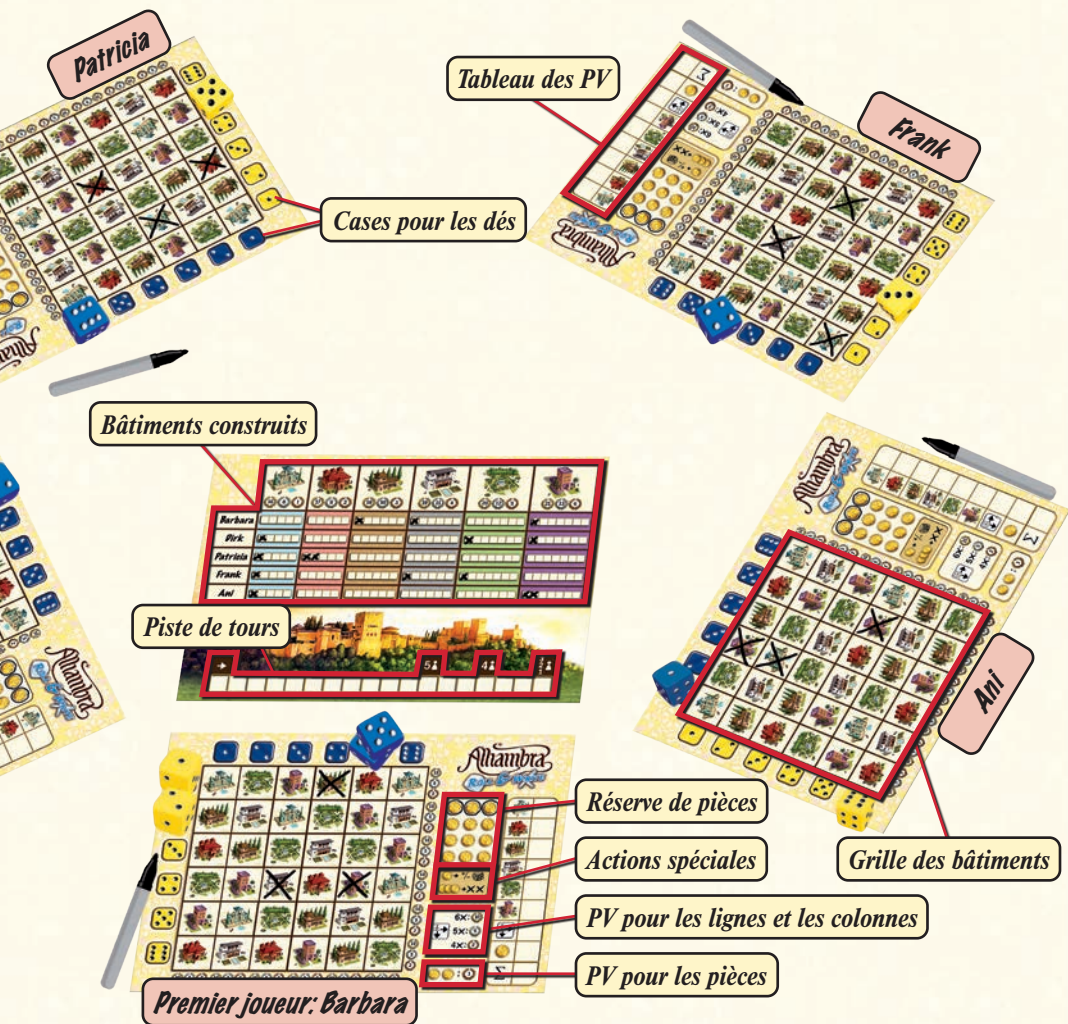
Répétez cette étape jusqu'à ce que tous les joueurs aient construit trois bâtiments sur leur feuille de joueur. Si à un moment un joueur doit cocher une case qu'il avait déjà cochée auparavant, il relance les dés jusqu'à pouvoir construire un nouveau bâtiment.



Pour finir, chaque joueur relance ses dés une nouvelle fois et les place sur les cases correspondantes de sa feuille de joueur: le dé jaune sur la gauche et le dé bleu en haut.



La mise en place est différente pour les parties à 1 ou 2 joueurs, voir page 10.



4.) Le premier joueur prend un dé bleu et un dé jaune en plus de ceux qu'il vient de placer, les lance, et les place également sur les cases correspondantes de sa feuille de joueur. Si une des cases désignées est déjà occupée, le deuxième dé est placé au-dessus du premier.

5.) Les joueurs commencent la partie avec 3 pièces, qui sont déjà représentées sur les feuilles de joueur.

Lorsqu'un joueur utilise une pièce pour effectuer une action spéciale, il barre simplement une de ses pièces entourées.

Les dés restants à ce stade ne sont pas utilisés et doivent être replacés dans la boîte avec les blocs de score et de joueur.



Déroulement de la partie

Une partie d'Alhambra Roll & Write est divisée en un nombre précis de tours qui dépend du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	5	4	3, 2, 1
Nombre de tours	12	15	18

Lors de chaque tour, le premier joueur débute et les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque fois que le premier joueur effectue son tour, il coche la première case vide de la piste de tours sur la feuille de score.



A son tour, le joueur actif a le choix entre les deux actions suivantes:

✗ Construire un bâtiment ou **✗ Gagner des pièces**

En plus de son action, le joueur actif peut dépenser des pièces afin d'effectuer une action spéciale. Le tour du joueur actif se termine une fois qu'il a effectué son action (et éventuellement une action spéciale) et c'est ensuite au tour du joueur suivant. La partie s'achève à la fin du dernier tour et le décompte final des points a ensuite lieu.

Un tour de jeu en détails

Le joueur actif doit choisir et effectuer une des deux actions suivantes:

✗ Construire un bâtiment

Le joueur choisit une case située à l'intersection d'un dé bleu et d'un dé jaune – si les 4 dés se trouvent sur des cases différentes, il aura donc le choix entre 4 cases différentes.

Le joueur n'a pas le droit de choisir une case sur laquelle le bâtiment a déjà été construit. Si tous les bâtiments situés aux intersections des dés ont déjà été construits, le joueur doit choisir l'action **✗ Gagner des pièces**

Le joueur barre (*construit*) ensuite le bâtiment situé sur la case choisie et le premier joueur coche la première case vide (*de gauche à droite*) dans la colonne correspondant à ce type de bâtiment sur la rangée du joueur actif sur la feuille de score.



Exemple: Frank peut construire trois bâtiments différents lors de son tour. La quatrième intersection comporte un bâtiment déjà construit.

Si un joueur construit le dernier bâtiment d'un des différents types - ce qui est indiqué lorsque la dernière case bâtiment de ce type est cochée sur la feuille de score - il gagne les PV correspondant à la 1ère place pour ce type de bâtiment (s'ils n'ont pas déjà été attribués) à la fin du tour. Si plusieurs joueurs construisent le dernier bâtiment d'un même type au cours du même tour, additionnez les PV de toutes les places à égalité et répartissez-les ensuite équitablement entre les joueurs, en arrondissant à l'inférieur. Si un joueur construit le dernier bâtiment de ce même type lors d'un tour suivant, il gagne les points de la deuxième place, puis ceux de la troisième place en suivant le même procédé. Les PV de chaque joueur sont indiqués à côté du type de bâtiment concerné sur le tableau de score des feuilles de joueur.

Note: Nous vous conseillons de rayer les PV déjà attribués sur la feuille de score de façon à ne pas les recompter en fin de partie.

Pour finir, le joueur actif retire les deux dés qui lui ont servis à construire son bâtiment de sa feuille de joueur.

Il passe ensuite les deux dés restants sur sa feuille au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, en faisant attention à ne pas en changer les résultats.

Le nouveau joueur actif doit placer les dés qu'il a reçus sur les cases correspondantes de sa feuille de joueur.

Si une des cases est déjà occupée, il place le nouveau dé par dessus le premier. Le joueur actif lance maintenant les deux dés qu'il avait posés devant lui et les place sur les cases correspondantes de sa feuille de joueur.

Le joueur effectue son tour de jeu et passe ensuite ses deux dés restants au joueur suivant (*le joueur actif est le seul à avoir 4 dés sur sa feuille de joueur*).

			
	16 8 1	17 9 2	
Barbara	☒		
Dirk	☒☒	☒☒	
Patricia	☒☒	☒☒☒☒	
Frank	☒	☒☒☒☒☒	
Ani	☒	☒	


 +

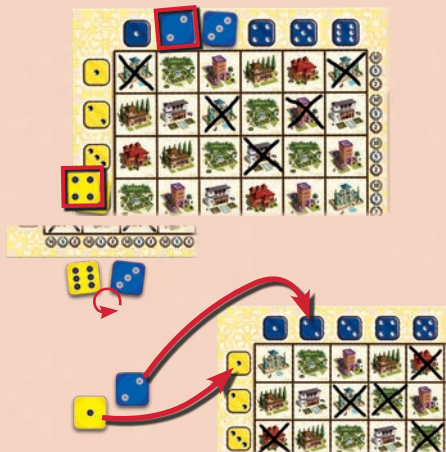
 = 26

 26/2 = 13 PV

Exemple: Patricia et Frank ont réussi à cocher toutes les cases des serrals au cours du même tour de jeu. Ils partagent donc les points pour les premières et deuxièmes places et gagnent chacun 13 points de victoire.



Exemple: Patricia passe les deux dés qu'elle n'a pas utilisés lors de son tour à son voisin de gauche Frank. Ce dernier place ces dés sur les cases correspondantes de sa feuille de joueur sans en changer le résultat.



Gagner des pièces

Le joueur actif regarde combien de bâtiments sont construits aux intersections de ses dés et gagne une pièce pour chaque bâtiment déjà construit.

Note: Si un même bâtiment construit se situe à 2 ou 4 intersections (si plusieurs dés sont sur la même case), alors ce bâtiment rapporte 2 ou 4 pièces.

Le joueur entoure ensuite un nombre de pièces correspondant à celles qu'il a gagnées sur sa feuille de joueur.

Lorsqu'un joueur a entouré toutes les pièces de sa feuille de joueur, il ne peut plus en gagner de nouvelles.



Le joueur lance ensuite la totalité de ses quatre dés.

Il doit sélectionner un dé bleu et un dé jaune et les placer sur les cases correspondantes de sa feuille de joueur et passer ensuite l'autre paire de dés à son voisin de gauche sans en changer les résultats.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.



Exemple: Patricia gagne 3 pièces car elle a trois bâtiments construits situés aux intersections de ses dés.



Exemple: Il n'y a que deux intersections formées par les combinaisons de dés. Comme les bâtiments situés à ces intersections sont construits, Patricia gagne 4 pièces.



Exemple: Patricia lance les 4 dés et en choisit deux qu'elle garde. Elle donne ensuite les deux dés restants à son voisin de gauche.

Dépenser des pièces pour effectuer des actions spéciales

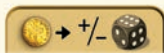
Les joueurs ont la possibilité de dépenser leurs pièces afin d'effectuer des actions spéciales.

Lorsqu'un joueur dépense une pièce, il l'indique en barrant une des pièces entourées de sa réserve de pièces sur sa feuille de joueur.

Si un joueur n'a plus de pièces ou pas suffisamment pour effectuer une action spéciale, il ne peut pas effectuer cette action.

Les actions spéciales

1. Changer le résultat d'un dé



Vous pouvez décider au début de votre tour d'utiliser une pièce afin d'augmenter ou de réduire le résultat d'un de vos dés de 1. Vous avez le droit d'utiliser plusieurs pièces afin de changer le résultat de plus de 1 ou encore de modifier les deux dés, mais vous n'avez pas le droit de transformer un 1 en 6 et vice versa.

Une fois que vous avez changé le résultat d'un de vos dés (ou des deux), vous devez choisir laquelle des deux actions vous allez effectuer:

(Construire un bâtiment) (Gagner des pièces)

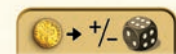
2. Construire deux bâtiments



Vous avez le droit de dépenser trois pièces afin de construire un deuxième bâtiment après en avoir construit un premier en utilisant l'action

Construire un bâtiment Vous devez prendre les deux dés non-utilisés sur votre feuille de joueur pour construire ce second bâtiment. Le premier joueur doit ensuite cocher pour vous les deux cases bâtiment correspondantes sur la feuille de score.

Lancez ensuite la totalité de vos quatre dés et sélectionnez-en un bleu et un jaune que vous placez sur les cases correspondantes de votre feuille de joueur, puis passez la paire restante à votre voisin de gauche sans en changer les résultats. Ce dernier devra ensuite placer les dés reçus sur sa feuille de joueur comme expliqué précédemment.



Exemple: Frank utilise trois pièces pour réduire le résultat du dé jaune de 2 et celui de dé bleu de 1.



Exemple: Ani dépense 3 pièces afin de construire deux Tours lors de son tour de jeu.

Fin de partie et Décompte final

Après le dernier tour (*indiqué par la piste de tours*) la partie se termine et un décompte final des points a lieu durant lequel tous les joueurs notent les PV obtenus sur le tableau de score de leurs feuilles de joueur.



Décompte final

1. Les différents types de bâtiments

Pour commencer, des PV sont attribués pour chaque type de bâtiment.

Le premier, le deuxième et le troisième joueur qui ont construit le plus de bâtiments de chaque type gagnent les PV correspondants à la première, la deuxième et la troisième place, comme indiqué sur le récapitulatif des PV sur la feuille de score.

En cas d'égalité, les points des différentes places sont additionnés et répartis équitablement entre les joueurs, arrondis à l'inférieur.

Note: Un joueur doit avoir construit au moins un bâtiment du type évalué afin de gagner des points de victoire.

Cependant, si les PV pour un type de bâtiment ont déjà été attribués au cours de la partie, ils ne sont pas redistribués en fin de partie. Seuls les PV des places restantes (*ceux qui n'ont pas encore été gagnés*) sont attribués lors du décompte final.

Un joueur qui a gagné des points pour avoir construit tous les bâtiments d'un même type au cours de la partie, ne gagne pas ces points de nouveau en fin de partie.

		18 10 3
Barbara	XX	10 3 :2 = 6 PV
Dirk	XX	10 3 :2 = 6 PV
Patricia	XXXX	18
Frank	X	
Ani		

Exemple: Patricia a construit le plus de bâtiment de ce type et gagne donc les 18 PV de la première place. Barbara et Dirk sont ensuite à égalité et se partagent les points de la deuxième et de la troisième place (arrondis à l'inférieur). Ils gagnent tous les deux 6 PV. Frank ne remporte aucun point de victoire.

		21 13 6
Barbara	XXXXX	13
Dirk	XXXX	6
Patricia	X	
Frank	XXX	
Ani	XXXXXXXX	 21

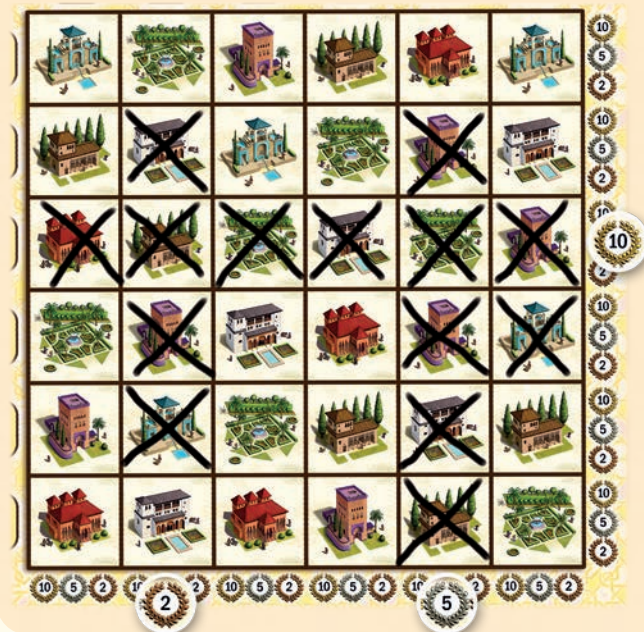
Exemple: Ani ne gagne pas de PV pour la première place car elle les a déjà marqués en cours de partie. Barbara gagne 13 PV pour la seconde place et Dirk reçoit 6 PV pour la troisième place.

2. Les lignes et les colonnes

Vous gagnez des points de victoire si vous avez construit au moins quatre bâtiments dans une même ligne ou une même colonne (*ils n'ont pas besoin d'être adjacents*). Tous les joueurs comptent le nombre de bâtiments qu'ils ont construits dans chaque ligne et chaque colonne de leurs feuilles de joueur et marquent les points correspondants, comme indiqué ci-dessous :

Nombre de bâtiments construits dans une même ligne/colonne	4	5	6
PV obtenus	2	5	10

Les joueurs additionnent les PV obtenus pour les différentes lignes et colonnes et indiquent le total ainsi obtenu dans le tableau de score sur leurs feuilles de joueur.



Exemple: Dirk a réussi à construire suffisamment de bâtiments dans une ligne et dans deux colonnes pour remporter un total de 17 PV.

3. Les pièces

Pour finir, vous gagnez 1 PV pour chaque série de 2 pièces encore en votre possession (*les pièces doivent être entourées mais pas barrées*). Reportez également ces points dans votre tableau de score.



Exemple: Dirk gagne 1 PV pour ses trois pièces restantes en fin de partie.

Les joueurs additionnent ensuite leurs différents PV et le joueur avec le total le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



Règles spéciales pour 1 et 2 joueurs

Lors des parties à deux joueurs ou des parties solo, un ou deux joueurs fictifs sont respectivement introduits (*il doit toujours y avoir au moins trois joueurs dans une partie*). Les joueurs fictifs ne gagnent pas de PV, mais à chaque tour une case est cochée pour eux dans une des colonnes de la feuille de score, ce qui affecte les positions des autres joueurs et donc les PV qu'ils obtiennent lors du décompte final.

Changements lors de la Mise en place – 1 ou 2 joueurs

1.) Prenez une paire de dés (*un jaune et un bleu*) pour chaque joueur fictif.  

2.) Le premier joueur note chaque joueur fictif dans une des rangées de la feuille de score, comme pour des joueurs réels, et lance les dés trois fois pour chaque joueur fictif afin de noter les trois premiers bâtiments construits dans leurs colonnes de la feuille de score.

Comme les joueurs fictifs ne construisent pas de bâtiments sur une feuille de joueur, ils cochent la case suivante dans la colonne correspondante de la feuille de score dans le cas où ils obtiennent deux fois le même résultat.

Exemple:

1^{er} lancer: 2^{ème} lancer: 3^{ème} lancer:



	15	6	1	17	9	2	18	10	5	19	11
Barbara											
Ani											
Virtual Dirk											

Exemple de mise en place lors d'une partie à 2 joueurs:



Joueur fictif Dirk

Premier joueur: Barbara

Changements pendant la partie – 2 joueurs

Les joueurs se passent les paires de dés entre eux mais ils ne les passent pas au joueur fictif. Ce dernier ne reçoit jamais aucun dé d'un autre joueur.

Le joueur fictif effectue son tour de jeu une fois que les deux joueurs ont fini leurs tours.

Lorsque c'est au tour du joueur fictif, le premier joueur lance les dés pour lui et coche la première case vide dans la colonne bâtiment correspondant au résultat obtenu sur la feuille de score.

Si le joueur fictif a coché toutes les cases d'un type de bâtiment, il ne gagne pas de points de victoire mais les points correspondants à cette place ne peuvent plus être attribués à un autre joueur.

Si le joueur fictif doit cocher une case dans une colonne qui a déjà été entièrement complétée, le premier joueur relance les dés pour lui jusqu'à ce qu'il obtienne un autre type de bâtiment.

Le joueur fictif ne gagne pas de PV lors du décompte final mais sa position a un impact sur celles des autres joueurs et donc sur leurs PV.

Exemple:



	
	 8 
Barbara	 
Ani	
Joueur fictif Dirk	    

Exemple: Les dés doivent être relancés car Dirk (le joueur fictif) a déjà construit tous les pavillons.

							Barbara	Ani
	 8 	 17 	 18 	 19 	 20 	 21 	 1	 8
Barbara		  		  	 	  	 17	 9
Ani		 		 	 	  	 6	 18
Joueur fictif Dirk	   			  	 	  	 11	 4
—							 12	 12
—							 21	 13

Changements pendant la partie – 1 joueur

La partie se déroule comme lors d'une partie à 2 joueurs, sauf que le joueur doit lancer les dés pour les deux joueurs fictifs.

Le joueur ne passe pas la paire de dés non-utilisée à son voisin mais relance les dés utilisés lors de son tour et les place sur sa feuille de joueur pour son prochain tour.

Le but d'une partie solo est de marquer un maximum de points.

Plus le joueur réussit à marquer de points et plus sa performance est bonne.



Exemple: Barbara relance sa paire de dés utilisée précédemment et place les dés sur sa feuille de joueur.

Variantes en mode solo

Afin d'augmenter la difficulté, le joueur peut décider de faire face à 3 ou 4 joueurs fictifs.

Le nombre de tours de jeu est ajusté en conséquence.

Barbara
Joueur fictif Dirk
Joueur fictif Dirk
Joueur fictif Dirkelson

Exemple de variante en mode solo avec 3 joueurs fictifs.



Le joueur peut aussi choisir, au lieu d'essayer de faire le plus grand score possible, de jouer contre les joueurs fictifs.

Dans ce cas, les joueurs fictifs gagnent les points pour les majorités de bâtiments comme des joueurs réels, plus les points suivants qui remplacent les points pour les lignes et les colonnes ainsi que les points pour les pièces:

2 joueurs fictifs	21 points supplémentaires chacun
3 joueurs fictifs	18 points supplémentaires chacun
4 joueurs fictifs	15 points supplémentaires chacun

	1	2	3	4	5	6
Barbara						
Joueur fictif Dirk						
Joueur fictif Dirk						
Joueur fictif Dirkelson						

Barbara	Joueur fictif Dirk	Joueur fictif Dirk	Joueur fictif Dirkelson
16	16	4	4
13	1	13	1
6	6	18	18
11	2	19	2
20	8	8	1
21	9	9	9
16	18	18	18
Σ 87	Σ 60	Σ 62	Σ 52

est. 1989

