

LEO COLOVINI

# ALEXANDROS

CHI OCCUPERÀ LE MIGLIORI PROVINCE?

per 2-4 giocatori dai 12 anni

## Premessa

Alessandro si muove col suo esercito attraverso l'impero Persiano, conquistando le province al suo passaggio. Per portare pace alle province appena conquistate e per ricompensare i suoi generali, egli concede loro il controllo di queste nuove terre. I generali stabiliscono

un'amministrazione sulle province e riscuotono tasse dalle popolazioni. Naturalmente ogni generale tenta di accaparrarsi le province migliori: in questo modo potrà riscuotere tasse più alte, dimostrando il suo valore ad Alessandro e vincendo la partita.

## Contenuto

1 pedina Alessandro Magno



16 guardie, le truppe delle armate di Alessandro, in 4 differenti colori



4 dischetti segnapunti, nei colori dei 4 giocatori



1 tavoliere con l'area di gioco divisa in caselle triangolari, molte senza simboli e con lo sfondo beige e le altre in 5 differenti colori e 5 differenti simboli



65 bastoncini di confine neri e 10 rossi

55 carte, 11 con ciascuno dei 5 simboli e colori usati nel tavoliere: tempio-amministrazione, anfora-alimentazione, cavallo-trasporti, lira-cultura, guerriero-sicurezza



## Preparazione

Ogni giocatore sceglie un colore e prende le 4 guardie e il dischetto segnapunti di quel colore (che piazza all'inizio dell'apposita corsia).

Porre Alessandro nella casella iniziale in alto a sinistra del tavoliere.

Separare i bastoncini di confine neri da quelli rossi e piazzarli vicino al tavoliere.

Mescolare le carte e distribuirne una coperta a ciascun giocatore.

Piazzare due carte scoperte vicino alla base del tavoliere. Mettere il mazzo con le carte restanti coperto a lato del tavoliere.

Scegliere il giocatore iniziale come si preferisce.



## Il gioco

Si gioca a turno in senso orario, cominciando dal giocatore iniziale. Al suo turno un giocatore deve per prima cosa muovere Alessandro e poi effettuare 2 ulteriori azioni.

In questo gioco il movimento di Alessandro è la chiave del successo, perciò è cruciale che i giocatori ne comprendano pienamente caratteristiche e possibilità.

### 1. Muovere Alessandro

Al suo turno un giocatore per prima cosa sceglie una delle 2 carte scoperte (che potrebbero anche essere uguali) e muove Alessandro verso la più vicina casella triangolare libera che abbia lo stesso simbolo della carta scelta:

- per casella **più vicina** si intende quella con la minor distanza (misurata in lati di triangoli) tra la posizione di Alessandro e il vertice più vicino della casella stessa;

- una casella è **libera** quando non ha bastoncini di confine in nessuno dei suoi lati e non vi si trovano guardie al suo interno né Alessandro nei suoi vertici; una casella è considerata libera anche se un suo vertice "tocca" un bastoncino di confine.

Muovendo Alessandro un giocatore può cercare di raggiungere obiettivi diversi, in considerazione della situazione di quel momento; molte volte semplicemente muove Alessandro nella direzione che preferisce, ma altre chiude una provincia che potrà occupare poi occupare (in quel turno o più tardi) o magari riduce le dimensioni di una provincia avversaria.



**Figura 1:** Alessandro si trova nella casella iniziale e le 2 carte scoperte mostrano un cavallo e una lira. Perciò il giocatore può muovere Alessandro verso la più vicina casella libera con una lira o con un cavallo. Le caselle contornate di rosso sono le 2 caselle verso le quali il giocatore può muovere Alessandro, a seconda di quale carta sceglie. Notare che se il giocatore sceglie la carta cavallo, non può muovere Alessandro verso la casella cavallo in basso a destra perché questa è più distante (3 lati di triangolo anziché 2) dalla sua attuale posizione.

Il giocatore aggiunge la carta scelta alla sua mano e gira un'altra carta dal mazzo per rimpiazzarla. Se ci sono varie caselle libere con lo stesso simbolo della carta scelta che si trovano alla stessa distanza da Alessandro, il giocatore può scegliere quella che preferisce. Poi muove Alessandro verso uno qualsiasi dei 3 vertici della casella triangolare scelta; non deve necessariamente essere il vertice più vicino ad Alessandro, ma qualunque dei 3.

Infine il giocatore piazza bastoncini di confine neri sui lati dei triangoli tra la nuova e la precedente posizione di Alessandro. Bisogna seguire il percorso più breve. Se ci sono diversi percorsi più brevi, si può scegliere liberamente fra loro.



**Figura 2:** Nella situazione di figura 1, il giocatore sceglie la carta lira, la aggiunge alla sua mano e pesca un'altra carta per rimpiazzarla. Poi muove Alessandro verso qualsiasi vertice della casella lira indicata.

Diciamo che sceglie quella più a est; poi piazza due bastoncini neri tra le posizioni di Alessandro prima e dopo il movimento nell'unico modo possibile, dato che ogni altro percorso avrebbe richiesto 3 passi anziché due.



**Figura 3:** la situazione è la stessa dell'esempio precedente, ma il giocatore muove Alessandro nel vertice più a sud della casella scelta. Poi piazza tre bastoncini di confine neri tra la vecchia e la nuova posizione di Alessandro. Notare che in questo caso è stata formata una piccola provincia con 4 caselle, 2 con e 2 senza simboli. Quella indicata non è l'unica via più corta per effettuare la connessione, è anche possibile, per esempio, seguire la linea costiera.

Se la regola della strada più corta è rispettata, un giocatore può scegliere qualsiasi strada, anche un percorso lungo la costa (o sul bordo dell'area di gioco dove non c'è costa) o una strada che comprende bastoncini di confine già presenti sul tavoliere. In questi casi, lungo i bordi vengono comunque piazzati bastoncini, ma non viene mai messo un secondo bastoncino in un tratto dove già ne esiste uno.



**Figure 4-5:** Il giocatore di turno prende la carta guerriero. Egli può scegliere tra 9 diversi vertici perché ci sono 3 caselle guerriero alla stessa distanza, che è di due lati, e decide di andare verso il punto indicato in figura 5. A questo punto ha 3 diversi modi di piazzare i bastoncini di confine; egli decide, come illustrato, di tagliare una provincia più grande possibile. I due percorsi alternativi sono

indicati con le linee tratteggiate; notare che entrambi i percorsi sarebbero passati sopra un precedente bastoncino di confine. In questo caso sarebbero state piazzati solo i rimanenti 2 bastoncini.



I giocatori possono piazzare bastoncini di confine che si incrociano e pure passare attraverso province già chiuse. Come vedrete, questo è un punto molto importante, perché si può decidere di “tagliare” le province avversarie.

La **figura 6** mostra un altro possibile movimento. Qui il giocatore ha deciso rimuovere Alessandro verso un altro dei 9 possibili vertici indicati in figura 4. In questo particolare caso semplicemente muove Alessandro seguendo il percorso esistente senza inserire nuovi bastoncini. La linea tratteggiata mostra l'unico altro percorso alternativo (come si vede corre all'interno di una provincia già chiusa).



Normalmente i giocatori usano sempre i bastoncini neri; quelli rossi sono usati solamente per l'ultimo movimento di Alessandro della partita (vedere “fine del gioco”)

### La mossa speciale di Alessandro

Può succedere che entrambe le 2 carte scoperte costringano il giocatore ad effettuare un movimento di Alessandro poco conveniente o addirittura favorevole per gli avversari. Può anche succedere che il giocatore veda una possibile buona mossa, ma il simbolo richiesto non sia tra i due delle carte scoperte. In questo caso può giocare una carta dalla sua mano e muovere Alessandro verso la più vicina casella con lo stesso simbolo. Ma così facendo perde 2 carte, quella che gioca e quella scoperta che non prende; e dunque, a causa dell'alto costo, non ci si può permettere la mossa speciale troppo spesso.

## 2. Effettuare le altre azioni

Dopo aver mosso Alessandro, un giocatore può eseguire altre 2 azioni, in ogni combinazione e ordine. Queste possono essere qualsiasi 2 delle seguenti 4 azioni. Un giocatore può anche effettuare due volte la stessa azione, con l'eccezione della riscossione delle tasse, ammessa una sola volta per turno.

- Prendere una carta
- Occupare una provincia libera o conquistarne una avversaria
- Riscuotere le tasse
- Ritirare una guardia

### - Prendere una carta

Questa è l'azione più semplice e più comune. Il giocatore prende la prima carta del mazzo o una delle due carte scoperte e la aggiunge alla sua mano (che resta sempre coperta).

Se come prima azione sceglie di prendere una carta scoperta e vuole poi prendere un'altra carta come sua seconda azione, può solo scegliere tra la prima carta coperta del mazzo e la rimanente carta scoperta; le carte scoperte non vengono cioè rimpiazzate fino alla fine del turno.

Se il mazzo di carte finisce, si rimescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo coperto.

### - Occupare province

Una provincia è un gruppo connesso di caselle triangolari racchiuso tra bastoncini di confine e il bordo dell'area di gioco. Le province possono essere di qualsiasi dimensione, grandi o piccole. Una provincia

appena creata non deve necessariamente essere subito occupata; ciò può avvenire anche più tardi da parte di qualunque giocatore durante il suo turno o può anche non venire mai occupata. È possibile creare anche province senza simboli, ma non possono essere occupate. È anche possibile creare una provincia formata da una singola casella con simbolo; in questo caso le tasse sono pari a zero ed è improbabile che una tale provincia possa risultare utile.

Il **valore** di una provincia è determinato dal numero di caselle senza simbolo che contiene; ognuna vale 1 punto al momento della riscossione delle tasse. Naturalmente una provincia grande vale di più, ma è anche più difficile da occupare perché sono presenti più simboli e sono necessari più carte e pezzi per occuparla.

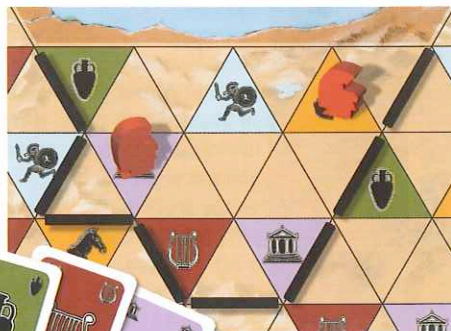
Quando un giocatore muove Alessandro, dovrebbe farlo cercando di creare province con un'alta proporzione di caselle senza simboli, in modo da poterle poi occupare. Più caselle senza simboli sono presenti, più vale la provincia; meno caselle con simboli, meno costa la provincia. Naturalmente bisogna fare attenzione, perché le migliori province saranno appetibili per la conquista da parte degli avidi avversari.

### Occupare una provincia vuota

I giocatori occupano le province per riscuotere le tasse e guadagnare i punti necessari per vincere la partita.

Per impadronirsi di una provincia non occupata da nessun giocatore, si piazza almeno una propria guardia su una qualsiasi delle caselle con simboli presenti nella provincia. Per ciascun'altra casella con simbolo si paga (piazandola scoperta nella pila degli scarti) una carta dalla mano che corrisponda al simbolo della casella.

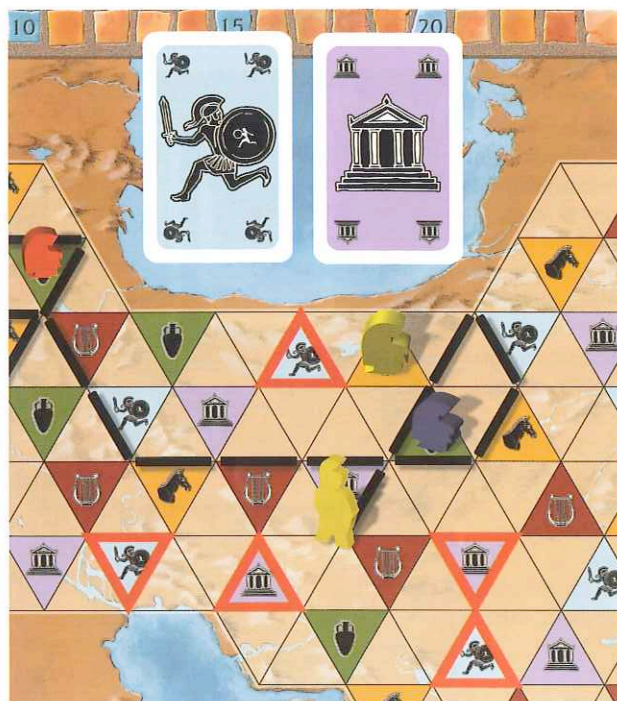
Se un giocatore non ha tutte le carte richieste per occupare la provincia (o non le vuole usare), può usare altre guardie al posto delle carte mancanti. Infatti per occupare una provincia può usare quante guardie vuole, fra quelle che ha a disposizione. Egli pone ciascuna delle guardie che intende usare in una casella con simbolo di quella provincia e poi paga una carta (come sopra) per ciascuna casella con simbolo eventualmente ancora presente nella provincia. Una mossa di questo tipo dovrebbe comunque essere riservata per casi speciali, come quando un giocatore ha l'occasione di occupare una provincia di grande valore, ma non ha tutte le carte necessarie. Senza guardie non potrà occupare altre province e inoltre non potrà riscuotere tasse e guadagnare punti con province nelle quali abbia più di una guardia. (vedi riscuotere tasse)



**Figura 7:** il Rosso occupa una provincia con 6 caselle con simbolo e 9 caselle libere piazzandovi due guardie (una sulla casella tempio e una sulla casella cavallo) e giocando 4 carte corrispondenti agli altri 4 simboli: anfora, lira, tempio e guerriero. Se avesse avuto una carta cavallo o un'altra carta tempio, avrebbe potuto usare una di queste al posto della seconda guardia.

Una provincia può essere divisa dal movimento di Alessandro.

*In figura 8 il Giallo ha appena conquistato una grande provincia del valore di 11 punti, sperando di riuscire a mantenerla fino al prossimo turno, quando conta di riscuotere le tasse; ma gli altri giocatori cercheranno di dividerla, guidando Alessandro al suo interno. Per esempio ora è il turno del Rosso, che può decidere di muovere Alessandro verso una delle 5 caselle evidenziate in figura (ciò significa 14 diversi vertici - uno è in comune tra due simboli).*





Egli decide di danneggiare il Giallo e muove come in **figura 9**. In questo modo la ricca provincia gialla è tagliata in due province più piccole: quella a est è ancora dominata dal Giallo, ma vale solo 3 punti, e l'altra è libera (forse il Rosso la conquisterà nella prossima azione del suo turno)

**Figura 10.** Considerando che una delle carte scoperte era il guerriero, il Giallo avrebbe fatto meglio a mettere la sua guardia su una casella guerriero anziché su una cavallo. In questo caso infatti, la casella guerriero non sarebbe stata libera e Alessandro non sarebbe stato mosso all'interno della provincia. Il Rosso avrebbe potuto dividere la provincia solo con la mossa speciale, cioè giocando dalla mano una carta cavallo, ma in questo caso gli effetti del taglio sarebbero stati molto meno dannosi per il Giallo e la mossa speciale sarebbe stata molto più costosa per il Rosso.



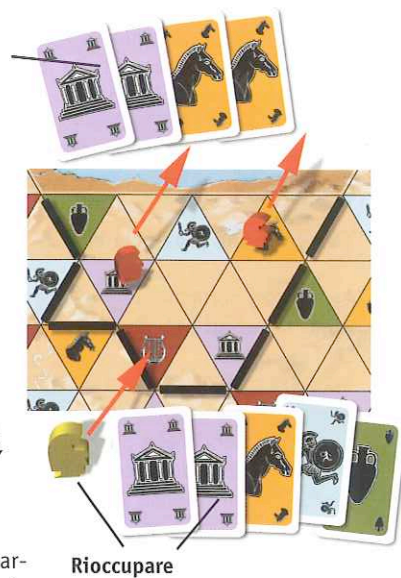
## Conquistare una provincia occupata

Quando un giocatore conquista una provincia occupata, non solo aumenta i suoi punti, ma riduce quelli di un avversario. Perciò è più difficile conquistare una provincia piuttosto che semplicemente occuparne una libera.

Per conquistare una provincia un giocatore deve prima rimuovere tutte le guardie che vi si trovano. Per far ciò per ciascuna guardia deve giocare 2 carte con lo stesso simbolo della casella dove si trova la guardia.

Dopo aver così rimosso tutte le guardie (restituendole all'avversario), egli occupa la provincia con le stesse modalità di quando è libera, piazzando cioè una o più delle sue guardie e giocando eventuali altre carte.

La rimozione delle guardie avversarie e **Liberare** l'occupazione della provincia liberata vanno fatte nel corso della stessa azione e, a tutti gli effetti, contano come un'unica azione.



**Figura 11:** Il Giallo conquista questa provincia dal Rosso. Per rimuovere le due guardie rosse gioca due carte tempio e due carte cavallo. Poi piazza una guardia gialla nella casella lira e gioca le carte corrispondenti agli altri simboli nelle caselle di quella provincia: 2 templi, 1 cavallo, 1 guerriero e un'anfora.

Il giocatore che perde la provincia ottiene la restituzione delle sue guardie e metà (arrotondata per eccesso) di tutte le carte usate dall'avversario nel corso della conquista (sia per rimuovere le guardie che per occupare la provincia). Il giocatore che ha conquistato la provincia sceglie quali carte dare al precedente possessore. Le altre carte vengono scartate.

**Eccezione.** Giocando in 2 il giocatore che perde la provincia riceve solo la restituzione delle sue guardie: tutte le carte usate vengono scartate.

## - Riscuotere tasse

Per riscuotere le tasse un giocatore deve giocare una carta corrispondente al simbolo della casella in cui si trova almeno una delle sue guardie in una delle province occupate.

Un giocatore può riscuotere le tasse solamente in una provincia da lui

occupata e solamente se ha esattamente una guardia in quella provincia; cioè nessun reddito gli può derivare da una provincia occupata con due o più guardie.

Dopo aver giocato (scartato) la carta necessaria, conta le caselle senza simbolo in tutte le sue province con una sola guardia. Il totale sono i punti guadagnati, che vengono segnati muovendo in avanti di altrettante caselle il dischetto segnati.

**Importante.** La riscossione delle tasse viene effettuata da tutti i giocatori. Perciò, dopo che il giocatore che ha scelto come azione la riscossione delle tasse ha annotato i suoi punti, tutti gli altri giocatori riscuotono le loro tasse segnandosi tanti punti quante sono le caselle senza simbolo nelle province da loro occupate con una sola guardia e ciò senza che debbano giocare alcuna carta. La riscossione delle tasse non sempre è un'azione saggia: costa al giocatore una carta e un'azione ed inoltre guadagnano punti anche i suoi avversari. Dunque in linea di massima ha senso solo quando permette di guadagnare più punti degli avversari.

**Figura 12:** il Rosso sceglie di riscuotere le tasse e per farlo gioca una carta guerriero, dato che nella provincia 3 ha una guardia su di una casella guerriero. Egli guadagna 8 punti per la provincia in Egitto (1) e 4 punti per la provincia in Siria (2), un totale di 12 punti. La provincia rossa nel nord (3) non gli fa guadagnare punti perché il Rosso vi ha due guardie. Similmente, il Giallo guadagna 4 punti per la sua provincia (4), il Blu ne guadagna 9 (per la 6) ed il Verde 6 (per la 5).



## - Ritirare una guardia

Questa azione consiste nel rimuovere una delle proprie guardie da una provincia occupata. Si può farlo perché si ha più di una guardia in quella provincia (e dunque non si possono riscuotere le tasse) o magari perché non si hanno più guardie a disposizione per conquistare altre più lucrose province.

In pratica, chi decide di effettuare questa azione, semplicemente si riprende dal tavoliere una guardia senza giocare alcuna carta.

## Fine del gioco

Il gioco finisce:

- quando un giocatore, dopo aver mosso Alessandro, trova che non ci sono abbastanza bastoncini neri di confine da piazzare sul percorso – e usa uno o più bastoncini rossi per completare la mossa; in questo caso il giocatore ha comunque la possibilità di effettuare le sue due azioni (fra le quali può anche esserci una riscossione di tasse), oppure
- quando almeno un giocatore raggiunge 100 o più punti; in questo caso il gioco finisce immediatamente al termine dell'azione di riscossione in corso.

In entrambi i casi vincitore è il giocatore con più punti.

## Situazioni speciali

Può succedere che non ci siano più caselle libere con un simbolo che corrisponde a quello di una delle due carte scoperte. In questo caso, il giocatore può prendere una delle due carte e usarla come jolly, muovendo Alessandro verso la più vicina casella con un simbolo di sua scelta. Non si può effettuare la mossa speciale utilizzando una carta corrispondente ad un simbolo del quale non ci siano più caselle libere. Se non ci sono abbastanza bastoncini di confine rossi per completare l'ultima mossa, il giocatore deve trovare un'altra mossa, che consenta di utilizzare meno bastoncini.

**autore** Leo Colovini

**grafica** Studio Krüger, Düsseldorf + s mondini, Venezia

**codice** 6.4

© 2003 Venice Connection - Venezia

**Venice Connection**

S. Polo 3083

30125 Venezia

www.venice-connection.com

Venice  
Connection

