

LEO COLOVINI

ALEXANDROS

WER EROBERT DIE ERTRAGREICHSTEN PROVINZEN?

Für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

Spielidee

Alexandros zieht mit seinem Heer kreuz und quer durch den Vorderen Orient bis nach Persien und erobert dabei weite Landstriche. Um die besetzten Gebiete zu befrieden und auch seine Heerführer bei Laune zu halten, setzt er sie in den neuen Provinzen als Statthalter ein. Sie

sollen dort die Verwaltung aufbauen und Steuern eintreiben. Jeder möchte natürlich möglichst viele einträgliche Provinzen für sich erobern. Denn nur dann kann er sich mit hohen Steuereinnahmen bei Alexandros ins rechte Licht setzen und das Spiel gewinnen

Spielmaterial

1 Spielfigur "Alexandros"



16 Spielfiguren, die Statthalter der Generäle, je 4 in verschiedenen Farben



4 Zählscheiben in den Farben der Spieler für die Punkteleiste



1 Spielplan, aufgeteilt in dreieckige Felder. Die meisten sind freie Felder (hellbraun), viele sind mit 5 verschiedenen Farben und Symbolen gekennzeichnet

55 Karten, je 11 in den 5 Farben und 5 Symbolen der auf dem Spielplan verteilten farbig markierten Felder. (Die Symbole bedeuten: Tempel – Verwaltung, Amphore – Ernährung, Pferd – Transport, Leier – Kultur, Hoplit – Sicherheit.)



65 schwarze Begrenzungsmauern und 10 rote



Vorbereitungen

Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren einer Farbe und die gleichfarbige Zählscheibe. Die Zählscheiben werden an den Anfang der Punkteleiste gelegt.

Die Spielfigur „Alexandros“ wird auf den markierten Startpunkt auf dem Spielplan oben links gesetzt.

Die Karten werden gut gemischt und an jeden Spieler eine verdeckt ausgeteilt. Zwei Karten werden offen neben oder auf den Spielplan gelegt, der Rest liegt als verdeckter Abnahmestapel daneben.

Die schwarzen und die roten Begrenzungsmauern werden getrennt neben den Spielplan gelegt.

Der Anfangsspieler wird wie üblich bestimmt.



2 aufgedeckte Karten

Punkteleiste

Spielablauf

Die Spieler ziehen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, **zieht** immer zuerst **Alexandros** und führt danach **2 weitere Aktionen** durch. Der Zug des Alexandros legt die Grundlage für Erfolg oder Mißerfolg und ist charakteristisch für dieses Spiel. Deshalb ist es wichtig, den Zugmechanismus genau zu kennen.

1. Alexandros Zug

Der Spieler am Zug kann Alexandros zu einem der nächstgelegenen freien Dreiecksfelder ziehen, das das gleiche Symbol zeigt wie eine der beiden aufgedeckten Karten. Dabei bedeutet

- **nächstgelegen**: die kürzeste Entfernung (= Anzahl Dreiecksseiten) zwischen den beiden Feldern, gemessen vom Standort (Dreiecksspitze) Alexandros bis zur nächstgelegenen Spitze des ausgewählten Symbolfeldes.

- **frei**: wenn an keiner Seite eines Symbolfeldes eine Begrenzungsmauer liegt, noch ein Statthalter auf dem Feld oder Alexandros auf einer der 3 Eckpunkte steht. Die Spitze kann eine Begrenzungsmauer berühren.



Abbildung 1: Alexander steht auf der Startposition und die beiden aufgedeckten Karten sind Leier und Pferd. Alexander kann also zum nächsten freien Feld mit einem dieser Symbole gezogen werden (rote Umrandung). Das untere Feld mit Pferd ist weiter entfernt als das obere (3 Dreiecksseiten statt 2 Dreiecksseiten oben), deshalb kann Alexandros nur zum oberen ziehen, falls er die Pferdekarte wählt.

Der Spieler wählt eines der beiden Felder aus, nimmt die Karte auf die Hand und deckt ersatzweise eine neue Karte auf. Sind mehrere der gewählten Karte entsprechende Felder gleich weit entfernt, so kann der Spieler wählen, zu welchem davon er Alexandros zieht. Dann stellt er Alexandros auf eine der 3 Ecken des neuen Feldes. Diese muss nun nicht mehr die nächstgelegene sein, jede Ecke kann besetzt werden. (Alexandros besetzt immer nur das Feld, zu dem er gezogen wurde,

auch wenn es aus Platzgründen manchmal so aussehen kann, als stünde er gleichzeitig auch in benachbarten Feldern.)

Danach legt der Spieler eine schwarze Begrenzungsmauer auf jede Linie zwischen Alexandros letztem und seinem neuen Standplatz. Die kürzeste Strecke muss ausgelegt werden. Oft gibt es mehrere gleich lange Möglichkeiten, dann wählt der Spieler nach Belieben.

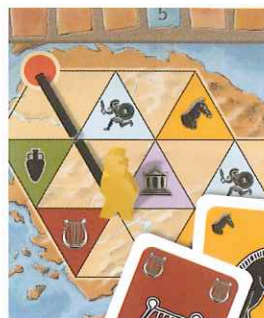


Abbildung 2: Der Spieler am Zug hat sich für die Leierkarte entschieden, diese auf die Hand genommen und wieder eine neue Karte aufgedeckt. Er muss Alexandros dann auf das nächsten freie Leierfeld ziehen und auf eine der 3 Ecken stellen.

Angenommen der Spieler wählt die „östliche“ Spitze. Dann geht er auf dem kürzesten Weg dorthin und legt die 2 Begrenzungsmauern. Es gibt hier nur diese eine Möglichkeit, jeder andere Weg ist mindestens 3 Dreiecksseiten lang.



Abbildung 3: Die gleiche Situation, aber diesmal zieht der Spieler auf die „südliche“ Spitze des Leierfeldes.

Dann legt er 3 Begrenzungen auf den kürzesten Weg zwischen Alexandros altem und neuem Standort. Damit hat er eine kleine Provinz mit 4 Feldern eingegrenzt, 2 Symbolfeldern und 2 freien Feldern.

Dies ist jedoch nicht der einzige „kürzeste“ Weg, es gibt noch 2 weitere Möglichkeiten, die 3 Begrenzungen zu legen, nämlich an der Küste entlang oder im Zickzack.



Solange die „kürzester Weg“-Regel eingehalten wird, kann ein Spieler jede mögliche Wegvariante wählen, z. B. auch entlang der äußeren Begrenzung des Spielfeldes, oder aber Strecken, die bereits mit Begrenzungen belegt sind. Im ersten Fall werden die Begrenzungen gelegt, im 2. Fall braucht natürlich keine zweite Begrenzung dazu gelegt werden.

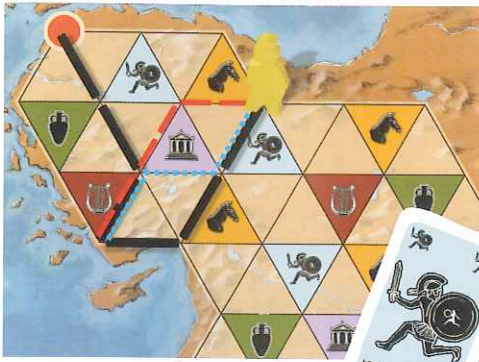


Abbildung 4: Ein Spieler wählt die Hoplitkarte. Er kann dann zwischen 9 Punkten wählen, auf die er Alexandros ziehen kann (rote Umrandung), denn 3 Hoplitfelder sind gleich weit entfernt (2 Dreiecksseiten von Alexandros Standort bis zur nächsten Spitze des Hoplitfeldes).



Abbildung 5: Der Spieler zieht wie in Abb. 5 gezeigt.

Dabei kann er zwischen 3 verschiedenen Wegen wählen. Er entscheidet sich für den, der die größtmögliche Provinz einschließt. Die beiden anderen Möglichkeiten sind gepunktet. Auf beiden liegt schon eine Begrenzungsmauer, so dass nur noch 2 weitere hätten gelegt werden müssen.



In Abbildung 6 wird Alexandros zu einem anderen der 9 möglichen Punkte gezogen. In diesem besonderen Fall zieht er einfach entlang der schon ausliegenden Begrenzungsmauern, ohne danach selbst welche zu legen. Die gepunktete Linie zeigt eine weitere Zugmöglichkeit, die durch die abgeschlossene Provinz führt.



Während des gesamten Spiels legen die Spieler nur die schwarzen Begrenzungsmauern aus. Die roten kommen erst im letzten Zug ins Spiel (siehe Spielende).

Alexandros Spezialzug

Es kann vorkommen, dass keine der beiden aufgedeckten Karten einen vernünftigen Alexandros-Zug ermöglicht oder nur einen, der einem Mitspieler große Vorteile brächte. Oder der Spieler könnte einen guten Zug machen, aber die offenen Karten zeigen nicht das richtige Symbol. In einem solchen Fall kann der Spieler am Zug auch eine seiner Handkarten auswählen und ablegen, statt eine der offenen Karten zu nehmen - natürlich nur, wenn er die passende Symbolkarte auch hat. Dafür bezahlt er aber mit 2 Karten: er nimmt keine auf und muss eine ablegen. Deshalb sollte sich ein Spieler dieser Zug nicht zu oft leisten.

2. Weitere Aktionen

Nach dem Zug des Alexander kann der Spieler **2 weitere Aktionen** in beliebiger Kombination durchführen. Diese kann er aus folgenden 4 Möglichkeiten auswählen:

- eine Karte nehmen
- eine freie Provinz besetzen oder eine besetzte übernehmen
- Steuern erheben
- einen eigenen Statthalter ablösen

Es kann auch 2 x die gleiche Aktion gewählt werden (außer „Steuern erheben“).

- Eine Karte nehmen

Dies ist die einfachste und häufigste Aktion. Der Spieler nimmt eine Karte entweder vom Stapel oder eine der beiden aufgedeckt ausliegenden Karten. Die Karten werden verdeckt auf der Hand gehalten. Hat ein Spieler als erste Aktion eine der beiden aufgedeckten Karten genommen und will als zweite wieder eine Karte nehmen, so kann er nur zwischen Stapel und der verbliebenen aufgedeckten Karte wählen. Erst danach werden die aufgedeckten Karten wieder auf 2 ergänzt. Ist der Stapel erschöpft, werden die abgelegten Karten gemischt und wieder als Abnahmestapel verwendet.

- Provinzen besetzen

Eine Provinz ist eine zusammenhängende Gruppe von Dreiecksfeldern, die vollständig von der Begrenzungsmauer und der Spielfeldumrandung eingeschlossen sind. Provinzen können jede beliebige Größe haben.

Eine Provinz muss nicht gleich nach ihrer Entstehung besetzt werden, sondern kann auch erst zu einem späteren Zeitpunkt von jedem Spieler während seines Zuges besetzt werden.

Eine Provinz braucht kein Symbolfeld enthalten, sollte aber zumindest eines einschließen, denn sonst ist sie nutzlos, weil sie nicht besetzt werden kann.

Andererseits könnte auch ein einzelnes Symbolfeld als Provinz umgrenzt und besetzt werden, zählt dann aber keine Punkte und ist deshalb fast immer sinnlos.

Die Spieler müssen versuchen, Provinzen besetzen, weil sie nur durch Erhebung von Steuern in den besetzten Provinzen zu Punkten kommen und gewinnen können.

Ertrag einer Provinz: Die Anzahl der freien (hellbraunen) Felder bestimmt den Ertrag einer Provinz: jedes zählt beim Steuern erheben 1 Punkt.

Die Spieler sollten also mit dem Zug des Alexandros immer versuchen, Provinzen mit vielen freien und wenig Symbolfeldern einzugrenzen – vorausgesetzt sie können diese Provinz dann auch irgendwann übernehmen und überlassen diesen Vorteil nicht einem Mitspieler. Große und ertragreiche Provinzen laden aber auch besonders dazu ein, von einem Gegenspieler geteilt oder übernommen zu werden.

Eine freie Provinz besetzen: Um eine freie Provinz zu übernehmen, muss ein Spieler mindestens einen seiner Statthalter auf ein beliebiges Symbolfeld in dieser Provinz stellen. Für alle anderen Symbolfelder muss er durch Ablegen einer Karte mit dem entsprechenden Symbol „bezahlen“. Diese Karten kommen auf einen Ablagestapel.

Wenn man nicht alle benötigten Karten hat (oder nicht alle einsetzen möchte), darf man weitere Statthalter auf Symbolfelder stellen. Man kann auch alle Statthalter einsetzen, um eine Provinz zu übernehmen, und nur für die restlichen Symbolfelder Karten ablegen (falls noch nötig). Allerdings ist das nur in Ausnahmefällen ratsam, etwa um die Übernahme einer lohnenden Provinz nicht einem Mitspieler zu überlassen. Denn ohne Spielfigur kann man ja keine weiteren Provinzen übernehmen und in Provinzen mit mehr als einem Statthalter können keine Steuern erhoben werden, sie zählen also keine Punkte. (siehe „Steuern erheben“)

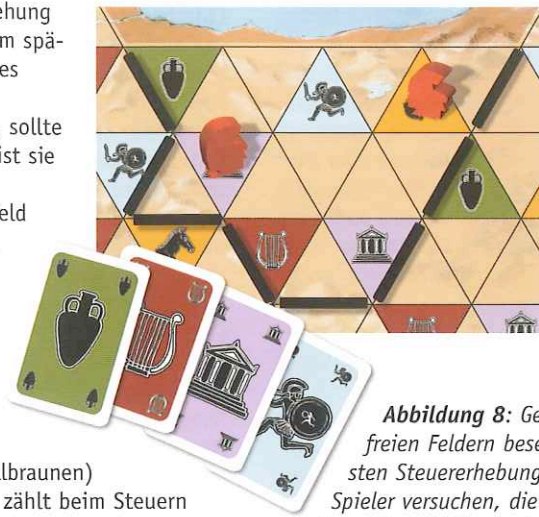


Abbildung 7: Rot erobert eine große Provinz mit 6 Symbolfeldern und 10 freien Feldern, wobei er 2 Statthalter einsetzt (für ein Tempelfeld und ein Pferdefeld) und 4 Karten mit den passenden Symbolen (Amphore, Leier, Tempel und Hoplit). Hätte er noch eine Tempelkarte oder eine Pferdekarte, könnte er auch noch eine davon anstelle eines Statthalters einsetzen.

Eine Provinz kann mit dem Zug des Alexandros auch geteilt werden.

Abbildung 8: Gelb hat gerade eine große Provinz mit 11 freien Feldern besetzt. Er hofft, dass sie ihm bei der nächsten Steuererhebung 11 Punkte einbringt, aber die anderen Spieler versuchen, die Punktzahl zu verringern, indem sie mit Alexandros hindurch ziehen und die Provinz teilen.

Rot hat den Hoplit gewählt und könnte z.B. bei seinem Zug zu einem der 5 markierten Felder ziehen und einen der 14 möglichen Eckpunkte besetzen.

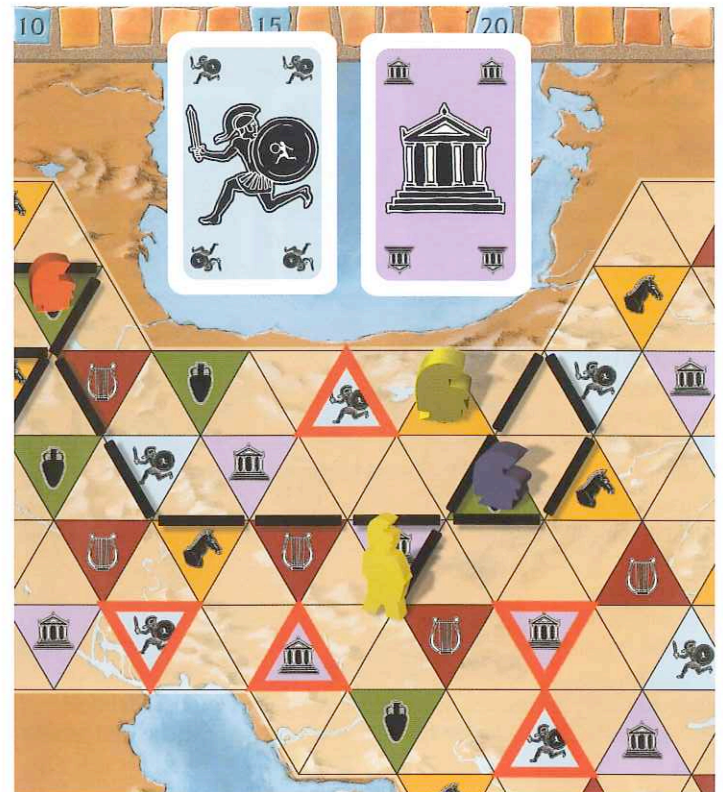
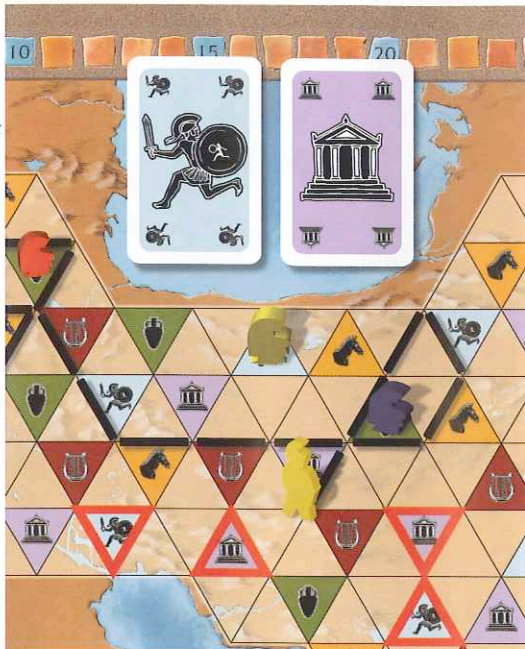




Abbildung 9: Um Gelb aber ein bißchen zu ärgern, zieht er zum oberen Hoplitfeld. Dadurch wird die große Provinz in 2 kleinere aufgeteilt. Die östliche ist zwar immer noch von Gelb besetzt, bringt ihm aber nur noch 3 Punkte ein. Die westliche hingegen, 8 Punkte wert, ist frei und kann von Rot oder den anderen Spielern besetzt werden.

Abbildung 10: Hätte Gelb jedoch beim Besetzen der Provinz seinen Statthalter auf das Hoplitfeld gesetzt, wäre eine Teilung für ihn in jedem Fall glimpflicher abgelaufen.

Denn in diesem Fall wäre das Hoplitfeld nicht frei gewesen und Alexandros hätte nicht in die Provinz hinein ziehen können. Nur mit Alexandros Spezialzug hätte Rot die Provinz teilen können, indem er eine Pferdekarte gespielt und Alexandros auf das Pferdfeld gezogen hätte. Der Schaden für Gelb wäre aber viel geringer ausgefallen.



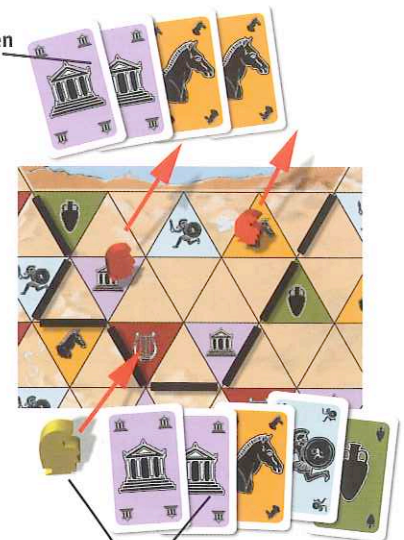
Eine besetzte Provinz übernehmen: Das Übernehmen einer Provinz von einem Mitspieler erhöht nicht nur die eigene Punktzahl, sondern schwächt gleichzeitig den Mitspieler. Deswegen kostet diese Aktion auch mehr.

Der Spieler am Zug muss für jeden Statthalter in dieser Provinz 2 Karten mit der entsprechenden Farbe des Symbolfeldes, auf dem er steht, ablegen und gibt dann den Statthalter dem Mitspieler zurück. Die jetzt freie Provinz muss er dann im gleichen Zug wieder besetzt werden, wie oben beschrieben. **Dies zählt als eine Aktion.**

Abbildung 11:

Gelb übernimmt diese Region von Rot, indem er 2 Tempelkarten und 2 Pferdekarten ablegt und die roten Figuren entfernt. Dann stellt er einen seiner Statthalter auf ein Leierfeld und legt für die restlichen Symbolfelder je eine entsprechende Karte ab: 2 Tempel, 1 Pferd, 1 Hoplit und 1 Amphore.

Übernehmen



Wiederbesetzen

Der Spieler, der die Provinz verliert, bekommt außerdem die Hälfte aller Karten, die der Übernehmende bei dieser Aktion einsetzen mußte (nach Wahl des übernehmenden Spielers). Bei ungerader Anzahl wird aufgerundet. Die andere Hälfte kommt auf den Ablagestapel.

Ausnahme: bei 2 Spielern bekommt der, der die Provinz verliert, keine Karten, sondern es werden alle abgelegt.

- Steuern erheben

Um Steuern erheben zu können, muss der Spieler am Zug 1 Karte mit einem Symbol ablegen, auf dem einer seiner Statthalter in einer seiner Provinzen steht.

Steuern können aber nur erhoben werden in Provinzen, in denen **nur 1 Statthalter steht**. Provinzen mit 2 oder mehr Statthaltern werden bei der Steuererhebung nicht berücksichtigt.

Hat der Spieler eine passende Karte abgelegt, zählt er alle freien Felder in allen seinen Provinzen mit nur 1 Statthalter. Die Gesamtzahl dieser freien Felder erhält er als Punkte gutgeschrieben und rückt seine Zählscheibe entsprechend auf der Zählleiste vor.

Wichtig: Steuern erheben gilt immer für alle Spieler, d.h. wenn der Spieler am Zug Steuern erhoben hat, müssen sofort danach alle anderen Spieler ebenfalls Steuern erheben (ohne aber dafür eine Karte abzulegen) und rücken ihre Zählscheibe ebenfalls um die entsprechende Punktzahl weiter vor.

Deshalb ist Steuern erheben nicht immer eine gute Aktion: es kostet eine Karte, eine Aktion und die anderen Spieler profitieren ebenfalls. Nur wenn man beim Steuern erheben mehr Punkte erzielen kann als die wichtigsten Konkurrenten, lohnt sich die Aktion „Steuern erheben“.

Steuern erheben darf man nur einmal pro Zug.



Abbildung 12: Rot will Steuern erheben und legt eine Hoplitkarte ab, weil ein Statthalter in einer seiner Provinzen auf einem Hoplitfeld steht (Provinz 3). Rot bekommt 8 Punkte für die Provinz in Ägypten (1) und 4 für die Provinz in Syrien (2), also 12 insgesamt. Denn seine Provinz im Norden (3) mit 8 Punkten zählt nicht, weil er Statthalter darin stehen hat. Gleichzeitig bekommt aber Gelb 4 Punkte für seine Provinz (4), Blau 9 Punkte (6), und Grün bekommt ebenfalls 6 Punkte (5).

- Einen eigenen Statthalter in einer Provinz ablösen

Man kann jederzeit einen seiner Statthalter aus einer besetzten Provinz zurücknehmen, z. B. weil in einer Provinz mehr als ein Statthalter steht und deshalb keine Steuern erhoben werden können, oder weil man keinen Statthalter mehr zur Verfügung hat, um eine lukrative Provinz zu besetzen.

Um einen Statthalter abzulösen, braucht man keine entsprechende Karte ablegen, man nimmt ihn einfach wieder zu sich.

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet

1. wenn ein Spieler am Zug, nachdem er Alexander gezogen hat, nicht mehr genügend schwarze Begrenzungsmauern vorfindet und rote dazu nehmen muss, um den Zug zu vollenden,
2. oder wenn einer oder mehr Spieler 100 Punkte oder mehr erreicht haben.

Im ersten Fall vollendet der Spieler Alexandros Zug und seine beiden Aktionen und es gewinnt in beiden Fällen der Spieler, der die meisten Punkte erreicht hat.

Besondere Situationen

Es kann vorkommen, dass es keine entsprechenden freien Felder mehr zu den offen liegenden Karten gibt. Dann werden die gewählte Karte wie ein Joker benutzt, d.h. der Spieler kann Alexander zu einem beliebigen farbigen Symbolfeld ziehen.

Sehr selten kann es passieren, dass die roten Begrenzungen nicht ausreichen, um den letzten Zug Alexanders zu vollenden. Dann muss ein anderes Feld gewählt werden, das Alexander mit den vorhandenen roten Begrenzungsmauern noch erreichen kann.