

Leo Colovini

Alexandros

Wie verovert de rijkste provincies?

Voor 2-4 spelers vanaf 12 jaar.

Vertaling door Dries Van den Eynde.

Spelidee

Alexandros trekt met zijn legertroepen her en der door het Oosten tot aan Perzië en verovert daarbij verschillende landstreken. Om de bezette gebieden te bevrijden en om zijn legerleiders te vriend te houden, stelt hij in de nieuwe provincies een stadshouder aan. Deze zullen het bestuur organiseren en de belastingen innen. Ieder wil natuurlijk zoveel mogelijk provincies voor zich veroveren. Immers alleen dan kan hij zich met hogere belastingopbrengten in de gunst van Alexandros werken en zo het spel winnen.

Spelmateriaal

Alexandros

16 spelfiguren: 4 stadshouders in elk van de vier kleuren

4 telschijven: 1 in elk van de vier kleuren voor de puntentelling

1 spelplan met vrije velden (helbruin) en met velden in verschillende kleuren en symbolen

55 kaarten: 11 in de verschillende kleuren en symbolen: de symbolen hebben volgende betekenis: tempel:

bestuur – amfoor: voeding – paard: transport – lier: cultuur – hopliet: veiligheid

65 zwarte en 10 rode begrenzingsmuren

Voorbereidingen

Ieder speler krijgt de vier spelfiguren in zijn kleur en de bijhorende telschijf. Deze telschijven worden op het begin van de puntenlijst gelegd. De speelfiguur “Alexandros” wordt op het gemarkeerde startpunt, linksboven op het speelplan, gezet. De zwarte en rode begrenzingsmuren worden gesorteerd naast het spelbord gelegd. De kaarten worden goed gemengd en ieder speler krijgt verdekt één kaart. De rest van de kaarten worden als afneemstapel op of naast het bord gelegd. Twee kaarten worden getrokken en goed zichtbaar op of naast het spelbord gelegd. Er wordt bepaald wie de startspeler is.

Spelverloop

Het spelen gebeurt in uurwijzerszin. Wie aan de beurt is, verplaatst eerst Alexandros en voert daarna 2 verdere acties uit. De bewegingen van Alexandros is de basis voor winst of verlies en is karakteristiek voor dit spel. De speler kan hiermee zijn tactisch plan uitvoeren –in samenhang met de twee openliggende kaarten– en de begrenzing van lukratieve gebieden voorbereiden of zulke gebieden voor de medespeler verzwakken. Het is daarom van belang om het bewegingsmechanisme goed te kennen en voor de beurt de beweging van Alexandros goed te analyseren.

1. De tocht van Alexandros

De speler aan beurt kiest een van de openliggende kaarten uit (het kunnen twee dezelfde kaarten zijn) en trekt dan met Alexandros naar het driehoeksveld met een gelijkaardig symbool als op de gekozen kaart, dat het dichtste bij is en dat vrij is. Hierbij beduidt:

- het dichtstbijzijnde: de kortste afstand tussen een van de hoeken van het driehoeksveld, waarop Alexandros staat en de dichtstbijzijnde hoek van een driehoeksveld waarnaar Alexandros trekt.
- vrij: wanneer aan geen enkele zijde van het veld een begrenzingsmuur ligt, noch een speelfiguur of Alexandros op staat. De hoek van een vrij veld kan wel een begrenzingsmuur raken.

Afbeelding 1: Alexandros staat op zijn startpositie en de beide openliggende kaarten zijn Lier en Paard. Alexandros kan naar het dichtstbijzijnde vrije veld met een van deze symbolen verplaatst worden (zie de markering). Het onderste veld met het paard is verder verwijderd van Alexandros (namelijk drie lijnen) dan het bovenste veld met het Paard (twee lijnen). Als Alexandros de kaart met het Paard kiest, moet hij derhalve naar het bovenste veld trekken

De speler neemt de gekozen kaart in de hand en trekt een nieuwe kaart die openligt. Als er meerdere mogelijke velden zijn, waarnaar Alexandros kan trekken, kiest hij één van deze velden. Vervolgens trekt Alexandros naar

één van de drie hoeken van het gekozen veld. Deze hoek moet niet de dichtstbijzijnde hoek zijn, elke hoek van het veld kan bezet worden. Vervolgens legt de speler zwarte begrenzingsmuren op alle lijnen tussen Alexandros vorige en nieuwe plaats. Als er meerdere mogelijkheden zijn, waarlangs Alexandros kan trekken, mag de speler zelf een van de mogelijke wegen kiezen. Het gekozen traject moet natuurlijk steeds de korste weg zijn.

Afbeelding 2: De speler aan de beurt heeft het veld met de Lier gekozen en zet Alexandros op de zuidelijke hoek. Dan legt hij drie begrenzingsmuren tussen de plaats waar Alexandros staat en deze zuidelijke hoek. Er zijn in dit geval drie mogelijke trajecten, waartussen de speler kan kiezen. De speler neemt de kaart met de Lier in de hand en trekt een nieuwe kaart, een kaart met een Hopliet.

Het speelt bij de beweging van Alexandros geen rol of de lijnen tussen de twee velden vrij zijn van begrenzingsmuren. Als er al een begrenzingsmuur ligt, moet er natuurlijk geen nieuwe worden gelegd. Begrenzingsmuren kunnen zich ook zonder problemen kruisen. In het begin worden enkel de zwarte begrenzingsmuren gebruikt. De rode komen enkel aan het einde van het spel in gebruik (zie Speleinde).

Speciale beweging van Alexandros

Het kan voorkomen dat de twee openliggende kaarten geen nuttige beurt toelaten of zelfs een beurt die een medespeler voordelen zal opbrengen, of dat een goede beurt mogelijk is, maar dat niet de geschikte kaarten met het juiste symbool open liggen. In dit geval kan de speler aan de beurt een van zijn handkaarten uitspelen en deze kaart op de aflegstapel leggen, in plaats van een van de openliggende kaarten te nemen. Dit is een verschil van twee kaarten: men neemt geen nieuwe kaart en moet er zelfs een afleggen. Daarom zal deze speciale beweging van Alexandros niet veel toepast worden.

2. Verdere acties

Na de beweging van Alexandros kan de speler nog twee bijkomende acties uitvoeren in een willekeurige combinatie. Hij kan kiezen uit volgende vier mogelijkheden:

- Een kaart nemen
- Een vrije provincie bezetten of een provincie overnemen
- Belastingen innen
- Een eigen stadshouder terugnemen

De speler kan ook tweemaal dezelfde actie uitvoeren, behalve het belastingen innen.

Actie 1: Een kaart nemen

Dit is de eenvoudigste en meest voorkomende actie. De speler trekt een kaart van de stapel of neemt een van de openliggende kaarten. De kaarten worden verdeckt in de hand gehouden. Wanneer de speler als eerste actie een van de openliggende kaarten heeft genomen en als tweede actie nog een kaart wil nemen, kan hij kiezen tussen een kaart van de stapel of de overgebleven openliggende kaart. Eerst na het uitvoeren van de twee acties worden de gekozen openliggende kaarten terug aangevuld met nieuwe kaarten. Als alle kaarten zijn opgebruikt wordt de aflegstapel gemengd en gebruikt als nieuwe trekstapel.

Actie 2: Een provincie bezetten

Een provincie is een samenhangende groep van driehoeksvelden, die volledig door begrenzingsmuren omsloten zijn. De rand van het veld telt hierbij als begrenzing, zonder dat er begrenzingsmuren moeten liggen. Provincies kunnen willekeurig groot zijn. Een nieuw ontstane provincie hoeft niet direct te worden bezet. Een provincie moet minstens een veld met een symbool omvatten, aangezien de provincie anders waardeloos is, aangezien ze dan niet kan worden bezet. Ook een provincie met slechts één symboolveld en geen andere veld si een provincie: deze kan wel worden bezet, maar zal bij het innen van de belastingen geen punten opbrengen, zodat zulk een provincie slechts in uitzonderlijke gevallen zal worden bezet.

Afbeelding 3: De speler aan de beurt heeft gekozen voor de Hoplietkaart. Er zijn drie mogelijke velden met dit symbool, in het noorden, in het oosten en in het zuidoosten. Alle 3 van deze velden liggen op 2 lijnen van Alexandros. De speler kan dus vrij kiezen en kiest het veld in het Oosten. Hij zet Alexandros op de noordelijke hoek. Na het leggen van de begrenzingsmuren (waarvan er al één ligt) heeft hij een nieuwe provincie gecreëert, dat uit vier vrije velden en drie symboolvelden bestaat. Links daarvan ligt nog een kleine provincie met twee vrije en twee symboolvelden.

Opbrengst: de waarde van een provincie hangt af van het aantal vrije helbruine velden, die elk voor 1 punt tellen (zie belastingen innen). Een grote provincie brengt bijgevolg meerdere punten op, maar is ook moeilijker

te bezetten. De verhouding tussen de symboolvelden en de vrije velden zo gunstig mogelijk te scheppen, is de eigenlijke uitdaging van de spelers bij de begrenzing van de provincies, ervan uitgaande dat de speler de provincie zelf wil bezetten en overlaat aan een medespeler. Hoe meer vrije velden en hoe minder symboolvelden, hoe beter: de provincie brengt dan meer op en kost minder.

Een vrije provincie bezetten: De speler moet trachten om provincies te bezetten, omdat enkel door het innen van belastingen in bezette provincies, punten kunnen gewonnen worden. Om een vrije (nog niet door een medespeler bezette) provincie te bezetten, moet men minstens één stadshouder op een willekeurig symboolveld zetten. Voor alle andere symboolvelden moet de speler met een overeenkomstige symboolkaart betalen. Deze kaarten gaan op de aflegstapel. Wanneer iemand niet alle nodige kaarten heeft, kan men ook meer stadshouders op symboolvelden zetten. Men kan zelfs 3 of 4 stadshouders inzetten om een provincie te bezetten en enkel voor de overblijvende symboolvelden kaarten inzetten. Dit is echter enkel in uitzonderingsgevallen nuttig (bijvoorbeeld om de overname van een lonende provincie door een medespeler te verhinderen), aangezien men zonder stadshouders geen andere provincies kan bezetten en aangezien provincies waar meer dan een stadshouder staat, geen belastingen kunnen innen.

Afbeelding 4: Rood bezet deze provincie met 9 vrije velden en 6 symboolvelden: hij zet een stadshouder op een veld met een Paard en een andere stadshouder op een veld met een Tempel. Voor de andere vier symboolvelden legt Rood de overeenkomende kaarten (Amfoor, Hopliet, Lier en Tempel). Had hij nog een Paard- of Tempelkaart had gehad, had hij slechts één stadshouder moeten inzetten.

Een provincie overnemen: Het overnemen van een provincie van een medespeler verhoogt niet enkel het eigen puntenaantal, maar vermindert tegelijk ook het puntenaantal van de medespeler. Daardoor kost deze actie ook meer kaarten. Voor elke stadshouder in de provincie moet de speler twee kaarten met de overeenkomende symbolen (waarop de stadshouder staat) afgeven en geeft dan de stadshouder(s) aan de medespeler terug. De vrije provincie moet dan in dezelfde beurt worden bezet, zoals boven beschreven. Het overnemen en bezetten van een provincie stelt als één actie.

Voorbeeld 5: Geel neemt deze provincie van Rood over, als hij twee Tempelkaarten en twee Paardkaarten aflegt en de rode stadshouders aan Rood teruggeeft. Vervolgens zet hij een stadshouder op het Lierveld en legt voor de andere symboolvelden een overeenkomstige kaart af.

De medespeler die de provincie verliest, bekommt de helft van de kaarten, die de overnemer (volgens eigen keus) bij deze actie inzet. Bij oneven aantal kaarten wordt dit naar beneden afgerond. De rest van de kaarten wordt op de aflegstapel gelegd.

Actie 3: Belastingen innen

Om belastingen te kunnen innen, moet de speler aan de beurt één kaart met een symbool afleggen, van een veld waarop een van zijn stadshouders in een van zijn provincies staat. Belastingen kunnen echter alleen provincies worden geïnd, waar slechts één stadshouder staat. Provincies met meerdere stadshouders worden bij het innen van de belastingen niet in rekening gebracht. Als een speler de passende kaart heeft afgelegd, telt hij alle vrije helbrune velden in al zijn provincies met slechts één stadshouder. Het totaal aantal velden telt als punten. De speler zet zijn puntenschijf op de puntenlijst verder.

Belangrijk: Belastingen innen telt altijd voor alle spelers, dus wanneer de speler aan de beurt belastingen int, moeten tegelijk alle andere spelers belastingen innen en hun puntenschijven op de puntenlijst verder zetten. Derhalve is het innen van belastingen niet altijd een goede actie: men verliest een kaart, verspeelt een actie en ook de andere spelers profiteren mee. Enkel wanneer bij het belastingen innen, meer punten kan behalen als de voornaamste concurrenten, loont zich deze actie.

Het innen van belastingen mag slechts één maal per beurt.

Voorbeeld 6: Rood wil belastingen heffen en legt een Hoplietkaart neer, aangezien een van zijn stadshouders op een Hoplietveld staat (provincie 3). Rood behaalt 8 punten voor de provincie in Egypte (1), en vier punten voor de provincie in Syrië (2), in totaal 12 punten. De provincie in het Noorden (3) met 8 punten telt niet, aangezien er daar 2 stadshouders staan. Tegelijkertijd behaalt Geel 4 punten voor zijn provincie (4), Blauw 9 opunten (6) en Groen 6 punten (5). Rood heeft op een goed moment belastingen geïnd. Ondanks dat één van zijn provincies niet werd gewaardeerd, behaalt hij toch duidelijk meer punten als de andere spelers. Was Geel aan de beurt geweest, had die beter geen belastingen gehoffen.

Actie 4: Een stadshouder terugroepen

Men kan steeds een van zijn stadshouders uit een van de bezette provincies terugroepen, bijvoorbeeld wanneer in een provincie meer als een stadshouder staat en die provincie bijgevolg geen belastingen kan opbrengen, of wanneer een speler geen stadshouder meer heeft om andere provincies te bezetten. Men moet om een stadshouder terug te roepen, geen kaarten afleggen

Speleinde en winnaar

Het spel eindigt wanneer

- Wanneer de speler aan beurt, nadat Alexandros naar een nieuwe plaats werd verplaatst, niet genoeg zwarte begrenzingsmuren meer aantreft, om de weg te markeren en hij dus rode begrenzingsmuren moet nemen.
- Of wanneer een of meerdere spelers meer als 100 punten heeft.

In het eerste geval beëindigt de speler aan beurt eerst zijn twee bijkomende acties. De speler met de meeste punten wint het spel.

Bijzondere situatie

Het kan voorkomen dat er geen vrij veld meer voorkomt met een symbool dat overeenkomt met een van de openliggende kaarten. In dit geval gelden de kaarten als Joker, dat wil zeggen dat de speler Alexandros naar een willekeurig symboolveld kan verplaatsten en één van de kaarten kan nemen.

Zeer uitzonderlijk kan het gebeuren dat de rode begrenzingsmuren niet voldoen om de laatste beweging van Alexandros uit te voeren. In dit geval moet een ander symbolenveld worden gekozen, dat Alexandros met de voorhanden rode begrenzingsmuren nog kan bereiken.