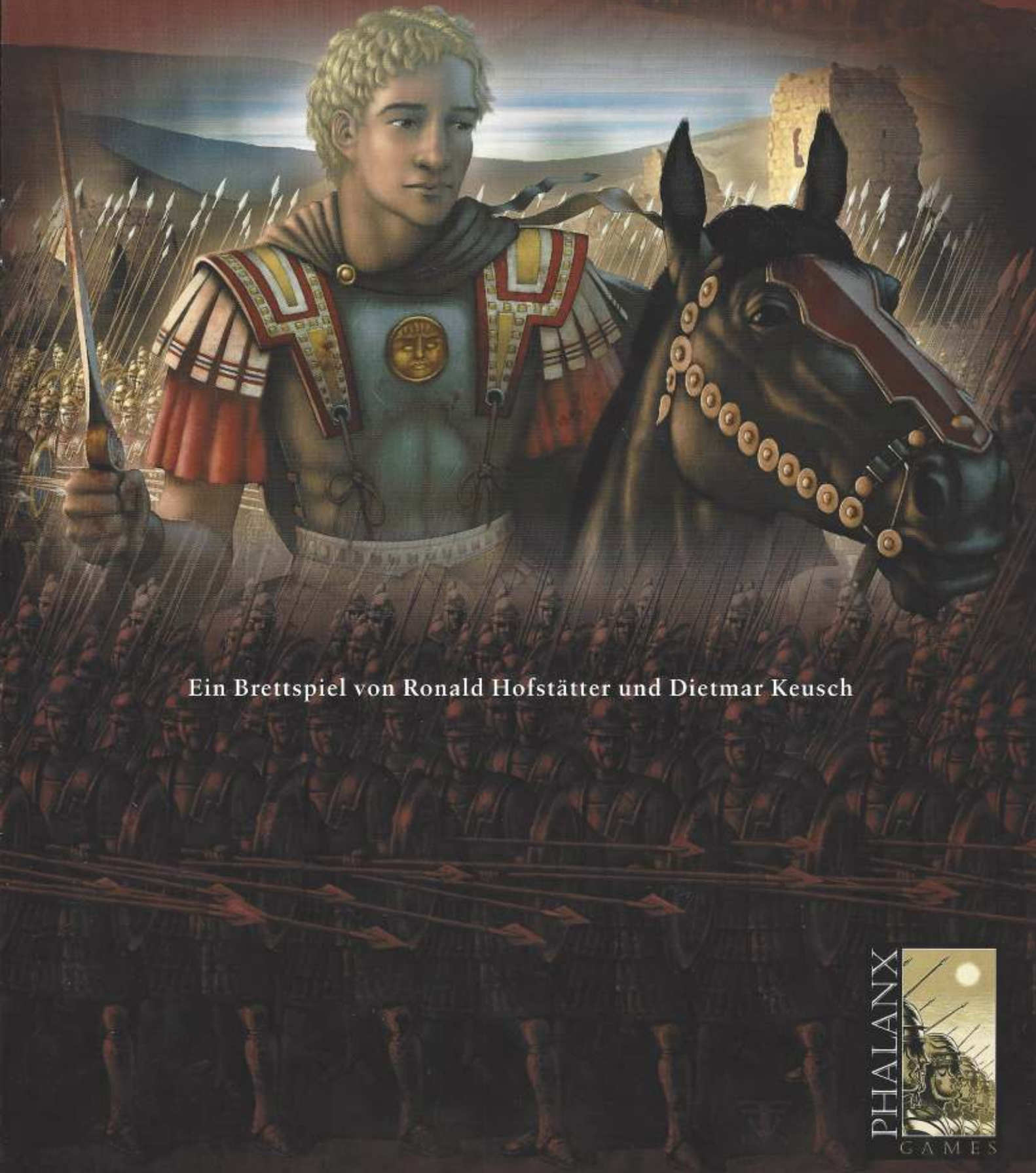



ALEXANDER DER GROSSE

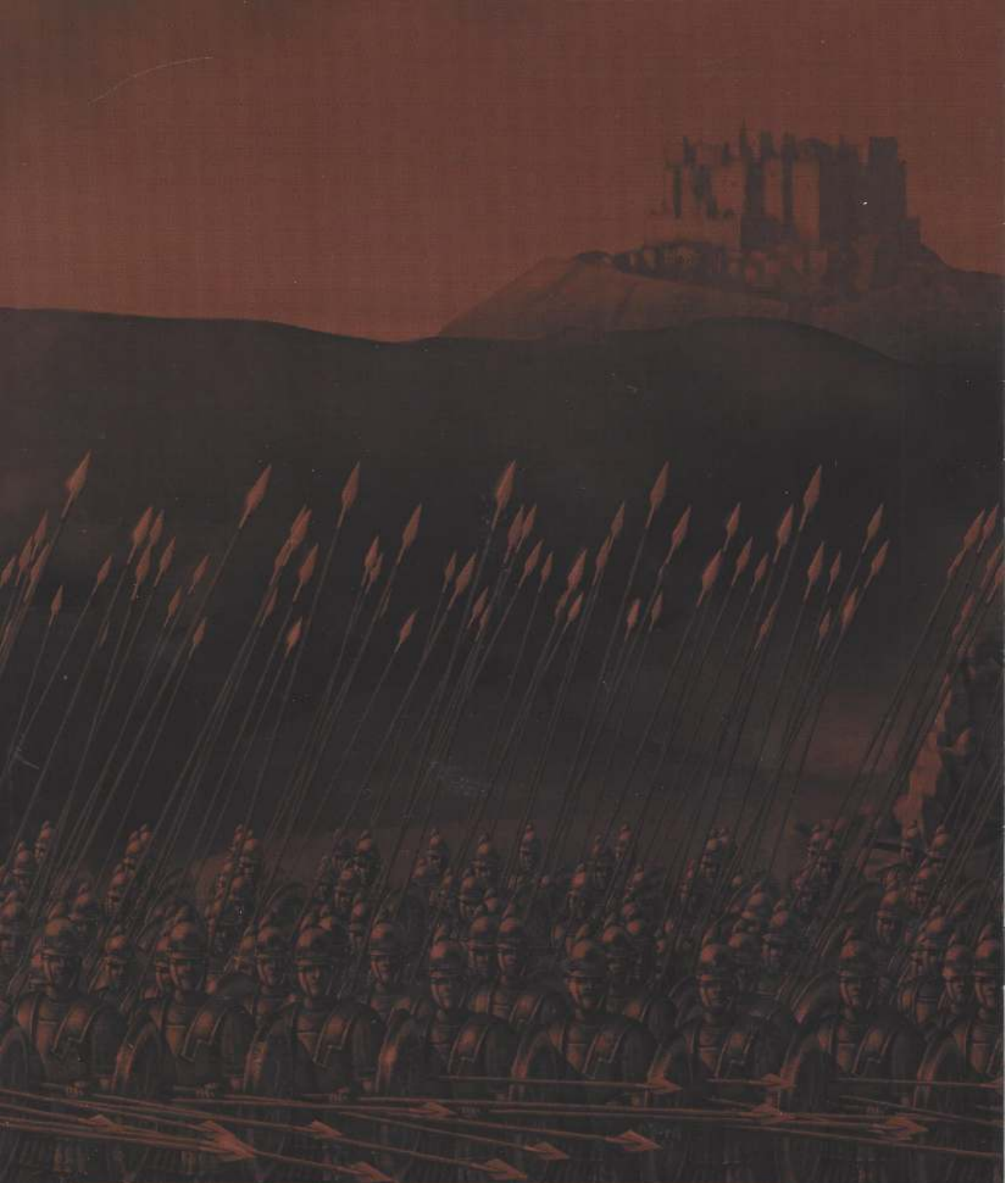
GEBURT EINES WELTREICHS



Ein Brettspiel von Ronald Hofstätter und Dietmar Keusch

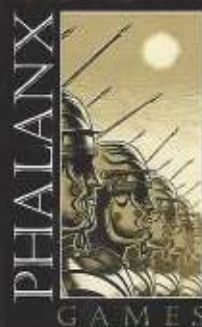
PHALANX
GAMES





Autoren: Ronald Hofstätter,
Dietmar Keusch
Lizenz: White Castle Games
www.whitecastle.at
Produktion: Michael Bruinsma,
Ulrich Blennemann
Graphik: Franz Vohwinkel
Layout: Lin Lütke-Glanemann

Vielen Dank für tolle Testrunden an:
Andreas Pelikan, Gerhard und Elisabeth Kodys,
Roland Spindler, Christian Hofstätter, André
Reininger, Christian Auerith, Karl Kichtreiber,
Brigitte Pokornik, Georg und Florian Furlic, Kurt
Johann sowie die gesamte *White Castle Games-*
Familie - allen voran Kurt Györög, unserem
nimmermüden Regel-Testleser.



Inhalt

- 1.0 Einleitung
- 2.0 Spielmaterial
- 3.0 Spielvorbereitung
- 4.0 Spielablauf
- 5.0 Spielablauf in Runden
- 6.0 Spielende
- 7.0 Kurzspiel „Perserfeldzug“

1.0 EINLEITUNG

In *Alexander der Große: Geburt eines Weltreichs* folgen die Spieler dem Weg des berühmten Königs von Makedonien. Sie ziehen mit seiner Armee bis nach Persien und gründen mächtige Städte und großartige Tempel. Schließlich wird Alexander ein Weltreich beherrschen, das sich von der Donau, über die Adria, bis nach Ägypten, den Kaukasus, Persien und Indien erstreckt.

Die Spieler erhalten Punkte für das Besetzen von

Provinzen und für das Gründen von Tempeln und Städten. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl am Spielende gewinnt. Er darf sich *Alexander der Große* nennen.

2.0 SPIELMATERIAL

Jedes *Alexander der Große*-Exemplar enthält:

- ☛ 1 Spielplan
- ☛ 10 I-Kegel
(Holzfiguren; je 2 pro Farbe)
- ☛ 75 Ressourcen
(kleine Würfel, je 15 pro Farbe)
- ☛ 50 Tempel
(Häuser; je 10 pro Farbe)
- ☛ 40 Städte
(Würfel; je 8 pro Farbe)
- ☛ 5 Tableaus
- ☛ 5 Sichtschirme
- ☛ 1 Spielerhilfsblatt
- ☛ 1 Regelheft



Der Spielplan

Sollte eins der obigen Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich für ein Ersatzteil an uns.

Schreiben Sie an:

Phalanx Games B.V.

Attn.: Customer Service

Postbus 32

1380 AA Weesp

Niederlande

E-Mail: customerservice@phalanxgames.nl

3.0 SPIELVORBEREITUNG

3.1 Der Spielplan

Der Spielplan ist in 6 farblich voneinander abgesetzte *Regionen* unterteilt. Jede Region besteht aus einer unterschiedlichen Anzahl von nummerierten *Provinzen*. Diese Nummern geben die Reihenfolge der Rundenwertung an, haben ansonsten aber keine Bedeutung. Von Region zu Region können unterschiedlich viele Provinzen erobert und Tempel und Städte gebaut werden. Provinzen gelten nur als „angrenzend“, wenn sie durch Pfeile verbunden sind. Deshalb gelten z.B. Cilicia und Capadocia nicht als angrenzend. Ein Spieler kann immer nur in Provinzen mit Tempel- oder Stadtsymbol bauen.



Sichtschirm



Tableau

Eine schwarze Ziffer im Kreis mit dem Porträt Alexanders stellt ein Feldzugsymbol dar. In dieser Provinz endet in einer Region der Feldzug. Außerdem beginnt in der Region, die die Ziffer im Symbol benennt, nach der Rundenwertung der kommende Feldzug.

Je nach Strategie der Spieler kann eine Region in 1-3 Spielrunden gespielt werden. Eine Region ist zu Ende gespielt, wenn die Provinz mit dem Feldzugsymbol von einer Armee betreten wurde. Nach der 3. Spielrunde ist die Region *automatisch* zu Ende gespielt und die nächste beginnt.

3.2 Das Spielerhilfsblatt

Das Spielerhilfsblatt fasst wichtige Regeln zusammen und sollte in Reichweite der Spieler ausliegen.

3.3 Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:

- 1 Tableau mit Sichtschirm
- 15 Ressourcen
- 2 Kegel. Einen stellt der Spieler vor sich ab, den Anderen auf das Feld „0“ der Punktezählleiste des Spielplans.
- 10 Tempel
- 8 Städte

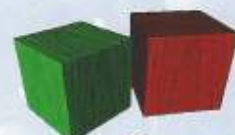
Tempel und Städte legt jeder Spieler vor seinem Sichtschirm ab.



Startfeld



I-Kegel



Ressourcen



Tempel



Stadt

4.0 SPIELABLAUF

Jede Region stellt eine „Etappe“ des Alexander-Feldzuges dar.

Die Spieler benötigen 1-3 Spielrunden, um durch eine Region zu ziehen.

In einer Spielrunde verteilen alle Spieler zunächst ihre Ressourcen auf dem Tableau.

Daraufhin bewegt der „aktive“ Spieler seine Armeen und platziert schließlich Tempel und Städte-Spielsteine. Alle anderen Spieler folgen gemäß der Spielreihenfolge mit ihren Bewegungen und möglichen Bauten. Nun wird gewertet.

Findet in der Region eine weitere Spielrunde statt, werden wiederum Ressourcen verteilt (aber nur zwischen Tempelbau- und Städtegründungsfeld) und die Spieler führen ihre Spielzüge aus. Dies wird im Folgenden detailliert erläutert.

4.1 Ressourcen und das Tableau

Jeder Spieler verteilt seine 15 Ressourcen zu Beginn der ersten Spielrunde für eine Region *geheim* hinter seinem Sichtschirm auf die 4 Felder des Tableaus. Mit den Ressourcen kann er verschiedene Aktionen ausführen:

- ☛ Beeinflussen der Spielreihenfolge (linkes Feld des Tableaus)
- ☛ Armeen einsetzen (2. Feld von links auf dem Tableau)
- ☛ Tempelbau (2. Feld von rechts auf dem Tableau)
- ☛ Städtegründungen (rechtes Feld des Tableaus)

Ressourcen auf dem Feld „Armeen“ sind Armeen und können auf dem Spielplan eingesetzt werden. Ressourcen auf den Tempelbau oder Städtegründungsfeldern gelten als Baustoff.



4.1.1 Ressourcenverteilung

Ressourcen dürfen beliebig auf dem Tableau verteilt werden. Ihr Einsatz hängt von der individuellen Spielstrategie ab:

- ☛ Wer viele Provinzen erobern möchte, investiert in Armeen.

- ☛ Wer viele Tempel bauen möchte, investiert in Tempelbau.

- ☛ Wer viele Städte gründen möchte, investiert in Städtegründungen.

4.1.2 Neue Ressourcen und Umverteilung

Sollte in einer Region eine 2. oder 3. Spielrunde gespielt werden, darf jeder Spieler zu Beginn der neuen Runde noch auf dem Tableau befindliche Ressourcen zwischen Tempel- und Stadtfeld erneut aufteilen. Dies geschieht wieder verdeckt hinter dem Sichtschirm.

Ein Spieler kann jedoch nicht mehr in Armeen investieren oder noch die Spielreihenfolge beeinflussen! Er muss mit den Armeen auskommen, die er in der ersten Runde eingesetzt hat.

Jeder Spieler hat stets 15 Ressourcen für das Spielen in einer Region zur Verfügung. Eingesetzte (= verbrauchte) Ressourcen (zur Spielreihenfolge oder zum Bauen von Tempeln und Städten) stehen einem Spieler erst wieder mit Beginn des Spielens der nächsten Region zur Verfügung.

5.0 SPIELABLAUF IN RUNDEN

5.1 Ressourcen verteilen

Jeder Spieler verteilt verdeckt seine 15 Ressourcen auf die 4 Felder des Tableaus (siehe auch 4.1.2).

Feld Reihenfolge:

Der Spieler, der die *meisten* Ressourcen in diesem Feld ablegt, kann wählen, an welcher Position (Erster, Zweiter, Dritter usw.) er in den Spielrunden in dieser Region spielen möchte. Die Anderen können die Spielreihenfolge nicht beeinflussen. Ihre Position wird durch die Anzahl der Punkte auf der Punktezahlleiste bestimmt. Wer die meisten Punkte hat, beginnt; wer die zweitmeisten Punkte besitzt, folgt usw. (immer die Position des Spielers berücksichtigend, der die meisten Ressourcen abgelegt hat, s.o.). Gibt es hier einen Gleichstand, wird *zufällig* unter diesen Spielern entschieden, wer zuerst spielt.

Sonderregel erste Spielrunde des Spiels: Falls kein Spieler eine Ressource im Feld Reihenfolge platziert hat, beginnt der älteste Spieler. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.



Bei gleicher Anzahl von Ressourcen in diesem Feld (aber mindestens eine eingesetzt) wählt von diesen Spielern derjenige zuerst seine Position innerhalb der Spielreihenfolge aus, der über mehr Ressourcen im Armeefeld verfügt. Gibt es auch hier einen Gleichstand, wählt der Spieler mit mehr Ressourcen im Tempelbaufeld aus. Ist auch hier ein Gleichstand, muss zufällig entschieden werden.

So wird bei allen Spielern die Reihenfolge festgelegt.

Beispiel: In einem 4-Personen-Spiel haben Michael und Marion je 1 Ressource im Feld Reihenfolge abgelegt. Michael hat jedoch 5 Ressourcen im Armeefeld, Marion nur 3. Michael darf als Erster wählen und entscheidet sich, als Vierter zu ziehen. Marion wählt anschließend Position 2 aus. Daniel und Peter haben keine Ressource im Feld Reihenfolge platziert. Da Daniel aber 4 Ressourcen im Armeefeld hat (Peter nur 3), entscheidet er sich, als Dritter zu ziehen. Für Peter bleibt Position 1.

Alle Spieler, die Ressourcen für diese Aktion eingesetzt haben, müssen diese neben dem Tableau ablegen. Sie können in dieser Region *nicht* mehr eingesetzt werden.

Feld Armeen:

Ressourcen, die auf dem Armee-Feld liegen, sind Armeen. Armeen werden vom Spieler, wenn er sich bewegen darf (siehe 5.3), auf das Feldzugssymbol der neu zu spielenden Region gelegt. Von dort ziehen sie in die Region, um Provinzen zu besetzen.

Feld Tempelbau:

Hier investierte Ressourcen dienen dem Tempelbau in der Region und zum Bezahlen von besonderen Geländekosten (siehe 5.3).

Feld Städtegründung:

Hier investierte Ressourcen dienen der Städtegründung in der Region und zum Bezahlen von besonderen Geländekosten (siehe 5.3).

5.2 Tableau aufdecken und Spielreihenfolge ermitteln

Durch das Aufdecken der Tableaus wird nicht zuletzt die Spielreihenfolge bestimmt. Dies ist aber nur in der ersten Spielrunde einer Region möglich, anschließend nicht mehr.

Hierzu werden die Kegel der Spieler in die entsprechenden Felder der Spielreihenfolgebox auf dem Spielplan gesetzt (s.o.). Diese Spielreihenfolge gilt für alle Runden der Region!

5.3 Bewegung

Nun ziehen die Spieler gemäß der Spielreihenfolge mit ihren Armeen. Nur Armeen können sich bewegen, Tempel und Städte niemals!

Armeen können maximal 3 Provinzen weit pro Spielrunde ziehen. **Achtung:** Die erste Provinz einer Region – direkt nach dem Feldzugssymbol – zählt hierzu!

Ziehen Armeen in Provinzen mit *schwierigem* Gelände (Gebirge, Wüste, usw.), entstehen besondere Geländekosten. Die Pfeile auf dem Spielplan zwischen Provinzen geben an, wie viele *Ressourcen* bei jedem Übertritt ausgegeben werden müssen. Auch eine Bewegung über See ist an bestimmten Stellen möglich – siehe die „Schiffspassagen“ zwischen einzelnen Küstenprovinzen.

Achtung: Diese Geländekosten müssen mit Ressourcen vom Tempelbau- und/oder Städtegründungsfeld bezahlt werden (ein „kombiniertes“ Bezahlen ist möglich).

Ressourcen, die zum „Bezahlen“ der Geländekosten verwendet wurden, müssen neben dem Tableau abgelegt werden. Sie können in dieser Region *nicht* mehr eingesetzt werden.

Dunkle Pfeilspitzen zeigen an, dass die Kosten bei einer Bewegung in diese Provinz anfallen; helle Spitzen bedeuten, dass es *keine* Kosten erfordert, in die betreffende Provinz zu ziehen.

Es spielt keine Rolle, wie viele Armeen *gleichzeitig* aus einer Provinz in eine andere Provinz ziehen – die Kosten müssen nur *einmal* beglichen werden. Ziehen Armeen eines Spielers jedoch nacheinander (schlechtes Timing...) oder aus verschiedenen Provinzen in eine andere Provinz, müssen die

Stadt (mit dem Punkt nach unten) in die entsprechende Provinz. Es ist erlaubt, dass mehrere Spieler in einer Provinz bauen oder gründen möchten. Während der Wertung (siehe 5.5) kann aber immer nur *ein* Spieler tatsächlich einen Tempel oder eine Stadt errichten.

5.5 Wertung

Nun werden nacheinander die einzelnen Provinzen der aktuellen Region gewertet, beginnend mit der Provinz mit der *niedrigsten* Ziffer usw.

Alle gewonnenen Punkte werden sofort mit den entsprechenden Kegeln auf der Punktezahlleiste nachgetragen.



Geländekosten separat bezahlt werden.

Die Spielrunden in einer Region sind beendet, wenn mindestens eine Armee in die Provinz mit dem Feldzugssymbol bewegt wird.

Jeder Spieler kann direkt nach seiner Bewegung Tempel und Städte bauen. Nachdem alle Spieler Tempel und Städte platziert haben, wird die Region gewertet. Nach der 3. Spielrunde gilt die Region *automatisch* als zu Ende gespielt und die nächste beginnt, selbst wenn die letzte Provinz der Region noch nicht betreten wurde.

5.4 Tempelbau und Städtegründung

Nachdem ein Spieler seine Bewegung abgeschlossen hat, kann er in jeder Provinz, die ein Tempel- bzw. Stadtsymbol aufweisen, *einen* Tempel bauen oder *eine* Stadt gründen. Dies ist aber nur möglich, wenn er mindestens eine eigene Armee in der betreffenden Provinz hat.

Möchte der Spieler bauen oder gründen, legt er je einen seiner Tempel- (seitlich gekippt) oder eine

5.5.1 Provinzen

Der Spieler, der die meisten Armeen in einer Provinz besitzt, erhält **2** Punkte. Bei Gleichstand zwischen 2 oder mehr Spielern werden keine Punkte vergeben.

Achtung: Provinzen werden in jeder Spielrunde der Region erneut gewertet (also maximal drei Mal).

5.5.2 Tempel

Befindet sich ein Tempel als Einziger in einer Provinz, richtet ihn der Besitzer auf und bezahlt **1** Ressource vom Tempelbau-Feld des Tableaus. Dies bringt **3** Punkte auf der Zählleiste. Hat ein Spieler nicht die benötigte Ressource im Tempelbau-Feld, kann er den Tempel auch nicht errichten und muss ihn von der Provinz zurücknehmen!

Achtung: In einer späteren Spielrunde der Region kann in derselben Provinz ein weiterer Tempel errichtet werden, selbst vom selben Spieler. Bereits in früheren Runden errichtete Tempel werden jedoch in einer neuen Runde nicht mehr gewertet! Die Anzahl der Tempel pro Spieler ist begrenzt –

kein Spieler kann mehr als 10 Tempel bauen. Einmal gebaute Tempel können später nicht wieder entfernt und an anderer Stelle errichtet werden.

5.5.3 Städte

Befindet sich eine Stadt als Einzige in einer Provinz, dreht der Besitzer den Spielstein (Punkt nach oben) und bezahlt 2 *Ressourcen* vom Städtegründungs-Feld des Tableaus. Dies bringt 5 Punkte auf der Zählleiste. Hat ein Spieler nicht die benötigten Ressourcen im Städtegründungs-Feld, kann er die Stadt auch nicht errichten und muss den Spielstein von der Provinz zurücknehmen!

Achtung: In einer Provinz kann es nur *eine* Stadt geben. In einer späteren Spielrunde kann in dieser Provinz keine weitere Stadt errichtet werden. Bereits in früheren Runden errichtete Städte werden für die Punktwertung einer neuen Runde nicht mehr gewertet!

Die Anzahl der Städte pro Spieler ist begrenzt – kein Spieler kann mehr als 8 Städte gründen. Einmal gebaute Städte können später nicht wieder entfernt und an anderer Stelle errichtet werden.

5.5.4 Mehrere Mitspieler wollen in einer Provinz bauen

Befinden sich mehrere Tempel- oder Stadtspielsteine in einer Provinz, *muss* der Spieler mit den meisten Ressourcen im entsprechenden Feld seines Tableaus bauen (siehe 5.5.2 und 5.5.3). Allerdings werden die Baukosten anders berechnet:

Der erfolgreiche Tempelbauer oder Stadtgründer zahlt so viele Ressourcen, wie der nächsthöchste Tempelbauer oder Stadtgründer auf dem entsprechenden Feld seines Tableaus hat *plus eine zusätzliche Ressource*. Auch jetzt bringt ein Tempel 3 Punkte, eine Stadt 5 Punkte.

Alle anderen Spieler nehmen ihre Spielsteine vom Spielplan und legen sie neben ihr Tableau. Haben 2 oder mehr Spieler die meisten Ressourcen, kann *kein* Spieler in dieser Runde in dieser Provinz einen Tempel oder eine Stadt errichten.

Städtebau und Tempelbau sind unabhängig voneinander, auch wenn beide Aktionen in einer Provinz stattfinden.

5.6 Ende einer Spielrunde

Nach einer Wertung können folgende 2 Fälle eintreten:

1. Es wird in der Region weitergespielt. Die Spieler verteilen ihre verbleibenden Ressourcen erneut hinter dem Sichtschirm zwischen den Tempel- und Stadtboxen.
2. Das Spielen in der Region endet. Die Spieler erhalten alle 15 Ressourcen zurück und dürfen sie hinter dem Sichtschirm auf ihre 4 Boxen verteilen.

6.0 SPIELENDEN

Das Spiel endet am Ende der Spielrunde, wenn mindestens eine Armee die Provinz mit dem Feldzugssymbol der sechsten und letzten Region betreten hat (die Provinz mit dem X im roten Kreis). Anschließend findet eine „normale“ (siehe 5.5) und eine Schluss-/Endwertung (siehe 6.1) statt.

6.1 Schlusswertung am Spielende

Nachdem die letzte Spielrunde normal gewertet wurde, erfolgt eine Schlusswertung aller Regionen. Die Spieler erhalten Punkte für:

- ☛ die meisten Städte auf dem Spielplan:
10 Punkte
- ☛ die meisten Tempel auf dem Spielplan:
15 Punkte
- ☛ die meisten Städte in einer Region:
5 Punkte (pro Region)
- ☛ die meisten Tempel in einer Region:
5 Punkte (pro Region)

Letztgenannte beide Punkte bedeuten, dass ein Spieler pro Region maximal 10 Punkte erhalten kann (einmal für die meisten Tempel, einmal für die meisten Städte).

Achtung: Besitzen zwei oder mehrere Spieler die meisten Städten oder Tempel, bekommt *keiner* zusätzliche Punkte.

7.0 KURZSPIEL „PERSERFELDZUG“

Das Spiel beginnt auf Feldzugssymbol 2 und endet in der letzten Provinz von Region 4 (gekennzeichnet mit Feldzugssymbol 5). Die Punkte für die Wertung am Spielende gibt es nur *halbiert* (abgerundet).

Ansonsten gelten alle Regeln des normalen Spiels.