

LEO COLOVINI ALEXANDROS

WER EROBERT DIE REICHSTEN PROVINZEN?
FÜR 2-4 SPIELER AB 12 JAHREN

Spielidee

Alexandros zieht mit seinen Heerscharen kreuz und quer durch den 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



"Alexandros"

16 Spielfiguren, je 4 in verschiedenen Farben, die Statthalter Alexandros

4 Zählscheiben in den Farben der Spieler für Punkteleiste

1 Spielfigur



viele sind mit 5 verschiedenen Farben und Symbolen gekennzeichnet.

55 Karten, je 11 in den verschiedenen Farben und Symbolen der auf dem Spielplan verteilten markierten Felder.

(Die Symbole bedeuten:
Tempel – Verwaltung, Amphore – Ernährung, Pferd – Transport, Leier – Kultur, Hoplit – Sicherheit.)



1 Spielplan, aufgeteilt in dreieckige Felder. Die meisten sind freie Felder (hellbraun),

Vorbereitungen

65 schwarze und 10 rote Begrenzungsmauern

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

Die Karten werden gut gemischt und an jeden Spieler eine verdeckt ausgeteilt. Die restlichen Karten werden als Abnahmestapel auf oder neben den Spielplan gelegt. Zwei Karten werden aufgedeckt und gut sichtbar neben oder auf den Spielplan gelegt.

Der Anfangsspieler wird wie üblich bestimmt.



Abnahme und Ablagestapel

freies Feld

Symbolfeld

2 aufgedeckte Karten

Punkteleiste

Spielablauf

Die Spieler ziehen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, zieht immer zuerst die Figur des Alexandros und führt danach 2 weitere Aktionen durch.

Der Zug des Alexandros ist die Grundlage für Erfolg oder Misserfolg und ist charakteristisch für dieses Spiel. Man kann damit seine taktischen Überlegungen umsetzen – im Zusammenhang mit den beiden aufgedeckten Karten – und die Abgrenzung lukrativer Gebiete vorbereiten oder solche der Mitspieler schwächen. Deshalb ist es entscheidend, den Zugmechanismus genau zu kennen und vor dem Zug alle Möglichkeiten zu analysieren.

1. Alexandros Zug

Der Spieler am Zug wählt eine der beiden aufgedeckten Karten aus (das können auch mal 2 gleiche sein) und zieht Alexandros dann zu dem Dreiecksfeld mit dem gleichen Symbol wie auf der Karte, das seinem Standpunkt am nächsten liegt und frei ist. Dabei bedeutet

- **nächstgelegen:** die kürzeste Entfernung zwischen der Spitze des Dreiecksfeldes, auf der Alexandros steht und der nächstliegenden Spitze des Dreiecksfeldes, auf das er ziehen soll.

- **frei:** wenn an keiner Seite des Feldes eine Begrenzungsmauer liegt noch eine Spielfigur oder Alexandros auf ihm steht. Die Spitze des Feldes kann eine Begrenzung berühren.

Abbildung 1: Alexandros steht auf der Startposition und die beiden aufgedeckten Karten sind Leier und Pferd. Alexandros kann also zum nächsten freien Feld mit einem dieser Symbole gezogen werden (siehe Markierung). Das untere Feld mit Pferd ist aber weiter entfernt (3 Linien) als das obere (2 Linien), deshalb muss Alexandros zum oberen ziehen (falls der Spieler die Pferdekarte wählt).



Der Spieler nimmt die gewählte Karte auf die Hand und deckt ersatzweise eine neue Karte auf. Sind mehrere Symbolfelder, die der gewählten Karte entsprechen, gleich weit entfernt, so kann der Spieler wählen, zu welchem davon er Alexandros zieht.

Dann zieht er Alexandros auf eine der 3 Spitzen des neuen Symbolfeldes. Diese muss nicht die nächstgelegene sein, jede Spitze kann

besetzt werden. Danach legt der Spieler eine schwarze Begrenzungsmauer auf jede Linie zwischen Alexandros letztem und seinem neuen Standplatz. Oft gibt es mehrere Möglichkeiten, die Begrenzungen zu legen. Dann kann der Spieler wählen, welche er nimmt – er muss aber immer die geringste mögliche Anzahl an Begrenzungen legen.



Abbildung 2: Der Spieler am Zug hat sich für das Feld mit der Leier entschieden und setzt Alexandros auf die "südliche" Spitze. Dann legt er die 3 Begrenzungsmauern bis zur Spitze des Leierfeldes, auf der Alexandros steht. (Es gibt hier 3 Möglichkeiten, die 3 Begrenzungen zu legen). Die Leierkarte hat der Spieler auf die Hand genommen und durch eine neue Hoplitkarte ersetzt.

Es spielt beim Zug des Alexandros keine Rolle, ob die Linien zwischen den Feldern teilweise schon mit Begrenzungsmauern belegt sind oder nicht. Wenn ja, braucht natürlich keine zweite Begrenzung daneben gelegt werden. Begrenzungen können sich auch beliebig kreuzen.

Es werden nur schwarze Begrenzungsmauern eingesetzt. Die roten kommen erst im letzten Zug des Alexandros ins Spiel (siehe "Spielende").

Alexandros Spezialzug

Es kann vorkommen, dass keine der beiden aufgedeckten Karten einen vernünftigen 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 auf den Ablegestapel ablegen, statt eine der offenen Karten zu nehmen. Dafür bezahlt er aber mit 2 Karten: er nimmt keine auf und muss eine ablegen. Deshalb sollte dieser Zug nicht zu oft gemacht werden.

2. Weitere Aktionen

Nach dem Zug des Alexandros kann der Spieler noch **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

Der Spieler kann auch 2 x die gleiche Aktion wählen (außer "Steuern erheben").

- Eine Karte nehmen

Dies ist die einfachste und häufigste Aktion. Der Spieler nimmt eine Karte entweder vom Abnahmestapel oder eine der 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 dann 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 einer Begrenzungsmauer eingeschlossen sind. Die Umrandung des Spielfelds (also aller Dreiecksfelder) gilt ebenfalls als Begrenzung, ohne sie zusätzlich mit Begrenzungsmauern belegen zu müssen. Provinzen können beliebig groß sein. Eine neu entstandene Provinz muss nicht sofort besetzt werden.

Eine Provinz sollte immer mindestens ein Symbolfeld enthalten, sonst ist sie wertlos, weil sie nicht besetzt werden kann. (Auch ein eingeschlossenes einzelnes Symbolfeld ist eine Provinz.

Da diese aber bei der Erhebung von Steuern 0 Punkte zählt, macht eine solche Provinz nur in ganz seltenen Fällen Sinn.)

Abbildung 3: Der Spieler am Zug hat sich für die Hoplitkarte entschieden. 3 Felder mit diesem Symbol sind in der Nähe - im Norden, im Osten und im Südosten. Alle 3 sind vom Standplatz Alexandros gleich weit entfernt, nämlich 2 Linien. Der Spieler kann also frei entscheiden, zu welchem der 3 Felder er Alexandros ziehen möchte und wählt das Feld im Osten. Dort setzt er Alexandros auf die obere Spitze. Nach dem Legen der beiden Begrenzungsmauern (auf der 1. Linie liegt schon eine) hat er eine kleine Provinz eingegrenzt, die aus 4 freien und 3 Symbolfeldern besteht. Links daneben liegt noch eine kleine Provinz mit 2 freien und 2 Symbolfeldern.



Ertrag: Der Wert einer Provinz hängt von der Anzahl der freien (hellbraunen) Felder ab, von denen jedes 1 Punkt zählt (siehe "Steuern erheben"). Eine große Provinz bringt also entsprechend mehr Punkte ein, ist aber auch um so schwieriger zu besetzen. Das Verhältnis von Symbolfeldern zu freien Feldern so günstig wie möglich zu gestalten, ist die eigentliche Herausforderung für die Spieler beim Eingrenzen einer Provinz - vorausgesetzt sie übernehmen diese Provinz dann auch und überlassen diesen Vorteil nicht einem Mitspieler. Je mehr freie und je weniger Symbolfelder eine Provinz umfasst, desto günstiger ist sie: sie "kostet" weniger und bringt mehr ein.

Eine freie Provinz besetzen:

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

Um eine freie (also noch nicht von einem Mitspieler besetzte) Provinz zu übernehmen, muss man mindestens einen seiner Statthalter auf ein beliebiges Symbolfeld in dieser Provinz stellen. Für alle anderen Symbolfelder muss man mit einer Karte mit dem entsprechenden Symbol "bezahlen", indem man sie ablegt. Diese Karten kommen auf den Ablagestapel.

Wenn man nicht alle benötigten Karten hat, darf man auch einen weiteren Statthalter auf ein Symbolfeld stellen. Man kann auch 3 oder alle 4 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, (um etwa die Übernahme einer lohnenden Provinz durch einen Mitspieler trotz fehlender Karten zu vereiteln), 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.

Abbildung 4: Rot besetzt diese Provinz mit 9 freien und 6 Symbolfeldern, indem er einen seiner Statthalter auf das Tempelfeld und einen weiteren auf das Pferdefeld stellt. Für die anderen 4 Symbolfelder legt Rot jeweils eine entsprechende Karte ab (Amphore, Hoplit, Leier und Tempel). Hätte er noch eine Pferde- oder Tempelkarte gehabt, hätte er auch diese statt eines Statthalters einsetzen können.



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 Karten. 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 besetzen, wie oben beschrieben.

Dies zählt als eine Aktion.

Übernehmen

Beispiel 5:

Gelb übernimmt diese Region von Rot, indem er 2 Tempelkarten und 2 Pferdekarten ablegt und die roten Statthalter an Rot zurück gibt. Dann stellt er eine seiner gelben Statthalter auf das Leierfeld und legt für die anderen Symbolfelder je eine entsprechende Karte ab.



Der Mitspieler, der die Provinz verliert, bekommt die Hälfte der 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.

Wiederbesetzen

- 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 dann aber nur erhoben werden in Provinzen, **in denen nur 1 Statthalter** steht. Provinzen mit mehr als einem Statthalter werden bei der Steuererhebung nicht berücksichtigt.

Hat der Spieler die 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 erhebt, müssen gleichzeitig alle anderen Spieler ebenfalls Steuern erheben und rücken ihre Zählscheibe ebenfalls um die entsprechende Punktzahl weiter vor. Deshalb ist Steuern erheben nicht immer eine gute Aktion: man verliert eine Karte, hat eine Aktion weg 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.

Beispiel 6: Rot will Steuern erheben und legt eine Hoplitkarte ab, weil einer seiner Statthalter 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 2 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). Rot hat also im richtigen Moment Steuern erhoben, obwohl eine seiner Provinzen nicht gewertet wurde, weil er deutlich mehr Punkte als die anderen bekommt. Wäre Gelb am Zug gewesen, hätte er besser keine Steuern erhoben.

4

- Einen eigenen Statthalter aus 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 für weitere Besetzungen zur Verfügung hat.

Um eine Figur aus einer seiner Provinzen zurückzunehmen, braucht man keine entsprechende Karten ablegen.

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet

1. wenn ein Spieler am Zug, nachdem er Alexandros auf sein neues Feld gezogen hat, nicht mehr genügend schwarze Begrenzungsmauern vorfindet, um den Weg zu markieren und rote dazu nehmen muss,
2. oder wenn einer oder mehr Spieler mehr als 100 Punkte erreicht haben.

Im ersten Fall vollendet der Spieler am Zug noch seine beiden zusätzlichen 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 aufgedeckten Karten gibt. Dann gelten die Karten als Joker, d.h. der Spieler kann Alexandros zu einem beliebigen Symbolfeld ziehen und eine der beiden Karten nehmen.

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



Autor: Leo Colovini, Venedig
Grafik: Grafik Studio Krüger, Düsseldorf
1F-10/2003

© 2003 Winning Moves, Düsseldorf

