

Alexander der Grosse

Zur Geschichte:

Im Jahre 334 v. Christus verließ der junge makedonische König Alexander mit etwa 30.000 Fußsoldaten und 5000 Reitern seine makedonische Heimat. Sein Ziel war die Unterwerfung des mächtigen Perserreiches.

Im Jahre 324 v. Christus, nur zehn Jahre später, war Alexander Herrscher eines Weltreiches.

In mehreren Schlachten bezwang er nicht nur das zahlenmäßig weit überlegene Heer des persischen Großkönigs Darews, er wurde auch in Ägypten als rechtmäßiger Nachfolger der Pharaonen anerkannt, eroberte das schwer zugängliche Baktrien, führte seine Soldaten bis an die östlichen Cremen der damals bekannten Welt und schlug dort das Heer des indischen Herrschers Poros.

Alexanders Leistungen beschränkten sich aber nicht nur auf Erfolge auf dem Schlachtfeld. Er gründete in dem von ihm eroberten Gebiet als Zentren der griechischen Kultur ungefähr siebzig Städte, schuf eine einheitliche Reichswährung und wirkte versöhnend, indem er die besiegten Perser den Griechen rechtlich gleichstellte.

Im Jahre 323 v. Chr., Alexander befand sich mitten in Vorbereitungen zu neuen Feldzügen gegen die Mächte des westlichen Mittelmeeres, starb der große Herrscher im Alter von nur 33 Jahren an einem unheilbaren Heber.

Dieses Szenario ermöglicht es Ihnen, den Feldzug Alexanders spielerisch zu erleben. Tatsächliche historische Gegebenheiten wurden dabei, so weit wie spieltechnisch möglich, berücksichtigt.

Alexander der Große war ohne Zweifel ein hervorragender Feldherr und Staatsmann, aber ohne die Unterstützung des ihm ergebenen, kompetenten Beraterstabes wären ihm seine großen Erfolge wahrscheinlich verwehrt geblieben. Sie und Ihre Mitspieler sind Berater im Stab Alexanders! Erleben Sie den großen historischen Alexanderzug!

Unterstützen Sie den großen Makedonier, wenn es gilt, Brücken über Flüsse zu bauen. Sorgen Sie für Nachschub, wenn Hungersnöte die griechische Heimat oder das Heer bedrohen. Helfen Sie, Soldaten auszurüsten, wenn eine Schlacht bevorsteht. Fördern Sie Kultur und die Schönen Künste in den eroberten Gebieten, in dem Sie antike Baudenkmäler erschaffen lassen, und vor allem: Gründen Sie neue Siedlungen!

Alexander wird Sie reich belohnen. Wenn Sie die nötigen Rohstoffe liefern, um griechische Städte aus dem Boden zu stampfen, erhalten Sie die Oberhoheit über diese Städte. Mit der richtigen Strategie können Sie an die erste Stelle in Alexanders Beraterstab vorrücken, was in diesem Spiel vier Sonderpunkte bedeutet!

Spielmaterial

Für dieses Szenario benötigen sie aus dem Basisspiel:

- Für Jeden Spieler in einer Farbe: 5 Siedlungen, 4 Städte, 15 Straßen
- Alle Entwicklungskarten
- Alle Rohstoffkarten
- Die beiden Sonderkarten (Rittermacht und Handelsstraße)
- Die beiden Würfel und die Räuberfigur

Zusätzlich werden aus diesem Set benötigt:

- Alle Goldstücke
- 28 Ereignis-Chips („?“)
- Drei Siegpunktkarten „Berater“
- Die Alexander-Spielfigur

Vorbereitung

- Legen Sie den Spielplan mit dem Alexander-Szenario nach oben auf den Tisch.
- Drehen Sie die Ereignis-Chips mit den Fragezeichen nach

oben und mischen sie die Chips, indem Sie die Plättchen durcheinander schieben. Legen Sie auf Jedes Spielplanfeld, auf dem ein Fragezeichen abgebildet ist, einen Chip („?“ nach oben). Die drei übriggebliebenen Chips werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt.

- Stellen Sie die zusammengesteckte Alexanderfigur auf den roten Startpfeil (Makedonien).
- Jeder Spieler erhält sein Spielmaterial.
- Die Entwicklungskarten und die Würfel werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Der Räuber wird auf einer beliebigen Wüste plaziert.
- Verteilung der Rohstoffkarten:

4 Spieler: Alle Rohstoffkarten (alle Sorten zusammen!) werden gut gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Dies ist der „Nachschubstapel“! Jeder Spieler zieht sich 5 Rohstoffkarten von diesem Stapel.

Die gewohnten Vorratsstapel der Rohstoffkarten entstehen erst später im Spiel - aus den Karten, die die Spieler für ihre Bauvorhaben zahlen.

3 Spieler: Es wird ein Stapel mit 15 Karten von Jeder Rohstoffsorte gebildet. Dieser Stapel wird gut gemischt und als verdeckter Stapel (Nachschubstapel) neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler zieht sich fünf Karten von diesem Stapel. Aus den restlichen Rohstoffkarten werden wie gewohnt fünf Vorratsstapel gebildet.

Wichtig: Die Siegpunktkarte „Zweiter Berater“ wird beim Spiel zu dritt entfernt.

Kurzübersicht

Anders als bei normalen Siedler-Spielen gründen die Spieler zu Beginn des Spieles keine Siedlungen; die Gründungsphase entfällt also.

Die Spieler reisen mit Alexander - dargestellt durch die Alexanderfigur - entlang der mit grünen Pfeilen markierten Route. Sobald Alexander über eine Kreuzung mit der Abbildung eines Tempels gezogen wird, steht die Gründung einer Siedlung an: Der Spieler, der die meisten der für eine Siedlung benötigten Rohstoffe bietet, darf die Siedlung bauen.

Für die nötigen Rohstoffe während der ersten Spielhälfte (die Spieler verfügen ja noch nicht über Siedlungen oder nur wenige) sorgt der Nachschubstapel: Jeder Spieler zieht sich in jeder Runde einen Rohstoff von diesem Stapel. Geben die Spieler später Rohstoffe aus (wenn sie bezahlen), werden die

Spielregel



se auf die normalen Vorratsstapel gelegt bzw. bilden diese neu. Auf einigen Kreuzungen liegt ein Ereignis-Chip: Zieht Alexander darüber hinweg, wird der Chip umgedreht. Wer Alexander bei einer Flußüberquerung, einer Hungersnot, dem Bau einer Statue oder einer Schlacht am besten unterstützt, erhält den Ereignis-Chip und damit die Chance auf Sonderpunkte. Das Spiel endet, sobald ein Spieler über 14 Siegpunkte verfügt oder Alexander am Zielort angelangt ist.

Der Spielverlauf

Wie im normalen Siedler-Spiel verläuft das Spiel rundenweise. Der Zug eines Spielers gliedert sich in folgende Phasen:

1. Würfeln und Rohstoffeinkünfte
2. Alexander ziehen
3. Ereignisse bestehen
4. Handeln und bauen (wie gewohnt)

Der erste Spielzug

Die Spieler einigen sich, wer das Spiel beginnt. Da noch kein Spieler eine Siedlung besitzt, braucht im ersten Zug auch nicht gewürfelt werden.

Der Startspieler nimmt Alexander und zieht ihn über die erste Kreuzung (mit der Abbildung eines Tempels) auf den Pfeil dahinter. Nun bieten die Spieler Rohstoffe für den Bau der Siedlung (siehe Siedlungsbau). Nach dieser Aktion kann der Spieler noch handeln, und, wenn er möchte, eine Entwicklungskarte kaufen: oder, falls er die Siedlung gebaut hat, von dieser Siedlung aus auch Straßen bauen. Sollte er die nötigen Rohstoffe besitzen, darf er die Siedlung auch schon in eine Stadt umwandeln. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Da es Jetzt schon einen Spieler mit einer Siedlung gibt, muß ab jetzt jeder Spieler seinen Zug mit dem Ertragswurf beginnen.

Der Spielablauf im Einzelnen:

1. Rohstoffträge

a) Würfeln

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt. Alle Spieler, die an dem gewürfelten Feld Siedlungen oder Städte besitzen, erhalten die entsprechenden Rohstoffe. Da in der ersten Spielphase kaum Siedlungen/Städte vorhanden sind, erhalten die Spieler zusätzlich Rohstoffe aus dem Nachschubstapel. Beim Spiel zu viert kann es zu Beginn des Spieles vorkom-

men, daß von einer Rohstoffsorte noch kein Vorratsstapel existiert. In diesem Fall gibt es keinen Ertrag an diesem Rohstoff.

b) Rohstoffe aus dem Nachschubstapel:

- **WICHTIG:** Solange dieser Stapel vorhanden ist, **zieht sich jeder** Spieler zu Beginn eines Jeden Zuges (auch wenn er nicht an der Reihe ist) eine Rohstoffkarte vom Nachschubstapel.
- Ist der Nachschubstapel aufgebraucht, oder enthält er nicht mehr genügend Karten für alle Spieler, ist der Nachschub versiegt: Die Spieler erhalten von nun an nur noch Rohstoffe über ihre gebauten Siedlungen und Städte.
- Aus dem Nachschubstapel darf sich Jeder Spieler bedienen; es spielt keine Rolle, ob sie bereits Siedlungen oder Städte gebaut haben und dafür schon Rohstoffe erhalten.

Alle Rohstoffkarten, die die Spieler für ihre Bauvorhaben ausgegeben haben, werden nach Sorten getrennt abgelegt und bilden dann die normalen Vorratsstapel.

Tip:

Gründen Sie rechtzeitig Siedlungen. Denn: Nach Aufbrauch des Nachschubstapels sind Sie nur **noch auf die Erträge** Ihrer Rohstoff-Stapel angewiesen!

c) Das Gold

Wird die Zahl einer Goldfluß-Landschaft gewürfelt, gibt es für jede angrenzende Siedlung ein Goldstück, für jede Stadt zwei Goldstücke.

d) „7“ gewürfelt

Die Räuberregel bleibt unverändert, bis auf eine Ausnahme: Ein Spieler verliert nur dann die Hälfte seiner Rohstoffe, wenn er mehr als elf Rohstoffe besitzt.

Achtung: Die Goldvorräte eines Spielers werden beim Wurf einer „7“ nicht berücksichtigt und sie dürfen auch nicht gestohlen werden.

2. Alexander ziehen

Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht Alexander über die Kreuzung auf den nächsten Pfeil dahinter.

- Wenn die Kreuzung mit der Abbildung eines Tempels versehen ist, tritt das Ereignis „Siedlungsbau“ ein.
- Liegt auf der Kreuzung ein Ereignis-Chip, wird er umgedreht und die Spieler- können Alexander bei der Bewältigung des abgebildeten Ereignisses helfen (siehe unten). Ist die Kreuzung leer, geschieht nichts weiter, der Spieler kann wie gewohnt handeln und bauen.

Achtung: Über die letzten drei violetten Kreuzungen mit einer „7“ darf Alexander nur dann gezogen werden, wenn eine „7“ gewürfelt wurde. Bei allen anderen Würfeleregebnissen bleibt er stehen.

3. Ereignisse bestehen

Es gibt fünf verschiedene Ereignisse. Um ein Ereignis zu bestehen, benötigt Alexander bestimmte Rohstoffe:

Das Bieten

Jeder Rohstoff, der bei diesem Ereignis gilt, hat einen Wert

von „1“ - nur der Ritterkarte ist der Wert „3“ zugeordnet. Gold darf bei jedem Ereignis geboten werden und hat einen Wert von „1“.

- Der Spieler, der an der Reihe ist, beginnt. Er nennt eine Zahl. Diese Zahl ist die Summe von Rohstoffen (bei „Schlacht“ auch Ritterkarte), die er Alexander zum Bestehen des Ereignisses anbietet.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn kann das Gebot des Startspielers überbieten oder passen. So geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis der Spieler mit dem höchsten Angebot übrigbleibt.
- Dieser Spieler hat für Alexander das Ereignis bewältigt und gibt so viele Rohstoffe oder Ritterkarten ab, daß der Wert seines Gebotes erreicht wird. Rohstoffe kommen auf die jeweiligen Vorratsstapel, Ritterkarten werden unter den Entwicklungskartenstapel geschoben. Alle anderen Spieler behalten ihre gebotenen Rohstoffe.

Das Gebot darf nur mit den für das jeweilige Ereignis geforderten Rohstoffen oder mit Gold eingelöst werden. Die Zusammensetzung der Rohstoffe (innerhalb des erlaubten Rahmens) ist beliebig. Wer beispielsweise „5“ für eine Siedlung bietet, kann das Gebot mit zwei Holz, zwei Lehm und einem Getreide begleichen, oder aber auch mit zwei Getreide und drei Gold. Nicht erlaubt ist in diesem Fall der Rohstoff Erz.

Ritterkarten können beim Ereignis „Schlacht“ nur dann Teil eines Angebotes sein, wenn sie bereits vor dem Aufdecken des Chips ausgespielt waren, also offen vor einem Spieler liegen. Will ein Spieler sein Gebot mit einer Ritterkarte einlösen, muß er die Ritterkarte unter den Stapel mit den Entwicklungskartenschieben.

Kann ein Spieler die seinem Gebot entsprechende Anzahl Rohstoffe oder Ritterkarten nicht zahlen, verliert er die Hälfte seiner Rohstoffkarten und es wird erneut geboten.

Alexanders Belohnung

Wer beim Ereignis „Siedlungsgründung“ das höchste Gebot gemacht hat, darf eine Siedlung auf die Kreuzung stellen, über die Alexander gezogen wurde.

Wer bei den anderen Ereignissen das höchste Gebot gemacht hat, erhält den Ereignis-Chip, den er offen vor sich ablegt. Sobald der erste Spieler drei Ereignis-Chips besitzt, erhält er die Karte „Erster Berater“. Diese Karte zählt vier Siegpunkte. Der zweite Spieler, der drei Ereignis-Chips erreicht, erhält die Karte „Zweiter Berater“ (3 SP), der dritte Spieler die Karte „Dritter Berater“ (2 SP). Jeder Spieler darf immer nur über eine Beraterkarte verfügen.

Achtung: Ähnlich wie bei den Siegpunktkarten „Längste Handelsstraße“ und „Größte Rittermacht“ können die Berater-Sondersiegpunktkarten ihre Besitzer wechseln. Sobald ein Spieler mehr Ereignis-Chips besitzt als ein anderer Spieler, darf er diesem Spieler dessen Beraterkarte wegnehmen. Er gibt ihm im Tausch dafür seine Beraterkarte, sofern er

schon eine besitzt. Beim Spiel zu dritt gibt es die Karte „Zweiter Berater“ nicht.

Beispiel:

Karl! ist an der Reihe und zieht Alexander über eine Kreuzung mit einem Ereignis-Chip. Er deckt den Ereignis-Chip auf, auf der das Symbol einer Schlacht abgebildet ist. Karl macht das erste Angebot und bietet „3“. Sein linker Nachbar bietet „5“. Die beiden anderen Spieler passen und Karl erhöht auf „6“. Auch sein linker Nachbar paßt nun und Karl! erhält den Ereignis-Chip, den er offen vor sich ablegt. Der Spieler begleicht sein Gebot von „6“ mit einem Erz-Rohstoff(1), einem Wolle-Rohstoff(1), einem Gold(1) und einer Ritterkarte (3), die er unter den Entwicklungskartenstapel schiebt.

4. Handeln und Bauen

Für die Phase „Handeln und Bauen“ gelten bis auf den Siedlungsbau die Regeln des Basisspiels.

Neue Siedlungen können auf zwei Arten errichtet werden:

a) Ereignis „Siedlungsbau“

Wer das höchste Angebot macht, darf eine Siedlung auf der mit einem Tempel markierten Kreuzung (über die Alexander in diesem Zug gezogen wurde) errichten.

b) Über normalen Straßenbau

Spieler, die Siedlungen auf der Route Alexanders errichtet haben, können von diesen Siedlungen aus Straßen bauen und dann, auf freien Kreuzungen an dieser Straße, Siedlungen errichten. Diese Bauvorhaben müssen wie üblich mit Rohstoffen bezahlt werden.

Wie im Basisspiel muß beim Bau einer Siedlung die Abstandsregel beachtet werden.

Wichtig: Darüber hinaus darf eine Siedlung auch nicht in unmittelbarer Nachbarschaft einer Kreuzung oder auf einer Kreuzung errichtet werden, die zur Route Alexanders gehört und über die Alexander noch nicht gezogen wurde.

5. Sonstiges

Handel mit Gold:

Beim Handel zählt Gold als normaler Rohstoff: Er kann Bestandteil eines Angebots sein, aber auch beim Seehandel im Verhältnis 4:1 getauscht werden. Wer über einen 3:1 Hafen verfügt, darf Gold auch im Verhältnis 3:1 gegen einen beliebigen anderen Rohstoff tauschen.

Längste Handelsstraße:

Die Regeln für die „Längste Handelsstraße“ sind die gleichen wie beim Basisspiel.

Größte Rittermacht:

Die Regeln für die „Größte Rittermacht“ sind die gleichen wie beim Basisspiel. Wer beim Ereignis „Schlacht“ Alexander mit einem Ritter unterstützt, sollte bedenken, daß ihm dieser zur Bildung der größten Rittermacht nicht mehr zur Verfügung steht.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten beendet werden:

1. Ein Spieler erreicht in seinem Zug 14 Siegpunkte.
2. Alexander wird auf den Zielort der Route (Persepolis) gezogen. In diesem Fall endet das Spiel sofort und es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der Ereignis-Chips, über die ein Spieler verfügt.

Ereignis	Bedeutung	Benötigte Rohstoffe (Wert)
Siedlungsbau	Alexander möchte eine Siedlung gründen.	Lehm (1), Holz (1), Getreide (1), Wolle (1)
Hunger	In der griechischen Heimat ist ein Hungersnot <small>ausgebrochen</small> .	Getreide (1), Wolle (1)
Brücke	Ein Fluß muß überquert werden.	Lehm (1), Holz (1)
Schlacht	Alexander trifft auf ein feindliches Heer.	Erz (1), Wolle (1), Ritter (3)
Statue	Alexander wünscht eine große Statue.	Lehm (1), Erz (1)