

LEO COLOVINI

# ALEXANDROS

WIE VEROVERT DE RIJKSTE GEBIEDEN?

Voor 2-4 spelers vanaf 10 jaar

## Spelidee

Alexandros trekt met zijn leger dwars door het Perzische rijk en verovert daarbij omvangrijke gebieden. In deze nieuwe provincies stelt hij stadhouders aan. Ze moeten er het bestuur opbouwen en de belastingen innen. Deze stadhouders doen er alles aan om

de verdeling van de gebieden te beïnvloeden en de meest rijke provincies voor zichzelf te veroveren. Want alleen met de hoogste belastinginkomsten kun je het spel winnen.

## Inhoud

1 Speelstuk "Alexandros"

16 speelstukken, in vier verschillende kleuren: de Stadhouders van Alexandros

4 scoremarkers voor in de ranglijst in de kleuren van de spelers

1 speelbord, opgedeeld in driehoekige gebieden. De meeste zijn vrije gebieden (lichtbruin), de overige zijn met 5 verschillende kleuren en symbolen ingevuld.

55 speelkaarten, 11 per kleur en symbool. (De symbolen hebben de volgende betekenis: Stadhuis=bestuur, Waterkruik=voedselbevoorrading, Paard=transport, Harp=cultuur, Soldaat=verdediging)

65 zwarte en 10 rode grensmuren



## Vorbereiding

Geef iedere speler 4 speelfiguren van dezelfde kleur. Leg de scoremarkers aan het begin van de ranglijst (op de 100).

Zet het speelstuk "Alexandros" op het startpunt, linksboven op het bord. Leg de zwarte en rode grensmuren in stapels naast het speelbord.

Schud de kaarten en deel er aan iedere speler eentje gesloten uit. Leg de overige kaarten als pakstapel op het bord. Pak vervolgens 2 kaarten van de stapel en leg ze open op het bord neer.

Loot wie er mag beginnen.



# Spelverloop

Je speelt het spel volgens de wijzers van de klok. Ben je aan de beurt, dan verzet je eerst Alexandros. Daarna voer je nog twee acties uit. Het verzetten van Alexandros is kenmerkend voor dit spel en is de basis voor je succes of je falen.

## 1. Alexandros verzetten

Als je aan de beurt bent kies je één van de twee opengedraaide kaarten uit (dit kunnen ook wel eens 2 dezelfde kaarten zijn) en verzet je vervolgens Alexandros naar het dichtstbijzijnde en vrije driehoekige gebied met hetzelfde symbool als op de kaart.

Daarbij geldt:

- **dichtstbijzand** is de kortste afstand tussen de punt van de driehoek waarop Alexandros zich bevindt en de punt van de driehoek waar hij naartoe wordt verplaatst. Als er meerdere gelijke gebieden even ver verwijderd zijn, mag je zelf bepalen welk gebied je kiest.

- **vrij** is een gebied wanneer aan geen enkele zijde nog een grensmuur ligt en waar geen stadhouder of Alexandros op staat. De hoekpunten van een driehoek kunnen nooit een grensmuur raken.

Als je Alexandros verplaatst probeer je daarmee verschillende doelen te bereiken. Dit hangt af van de spelsituatie op dat moment; vaak beweeg je Alexandros gewoon in de richting die je voorkeur heeft maar soms kan je een provincie maken (die je daarna of later kan veroveren) of doorsnij je de provincie van een andere speler.



**Afbeelding 1:** Alexandros staat op de startpositie en de beide opengedraaide kaarten zijn Harp en Paard. Alexandros kan dus naar het dichtstbijzijnde vrije gebied met een van deze symbolen verplaatst worden (rode driehoeken). Het onderste veld met een Paard is verder weg (drie lijnen), dan het bovenste (twee lijnen). Daarom moet je als je voor de Paarden-kaart kiest, Alexandros naar het bovenste gebied verplaatsen. Neem de gekozen kaart in de hand en draai als vervanging een nieuwe kaart open.

Je plaatst Alexandros op één van de drie hoekpunten van het gebied. Dit hoeft niet het dichtstbijzijnde hoekpunt te zijn! Je mag elke hoek uitkiezen. Vervolgens leg je een grensmuur op elke lijn tussen Alexandros oude en nieuwe standplaats. Vaak zijn er meerdere mogelijkheden om de grenzen neer te leggen. Je mag dan zelf het grensverloop bepalen, maar je moet altijd het laagst mogelijke aantal grensmuren neerleggen.

**Afbeelding 2:** De speler aan de beurt heeft voor het gebied met de Harp gekozen, de kaart in zijn hand genomen en heeft een nieuwe kaart van de pakstapel ter vervanging neergelegd. Nu moet hij Alexandros naar een van de drie hoeken van het Harp-gebied laten lopen. Hij kiest bijvoorbeeld voor het oostelijke punt. Nu plaatst hij twee grensmuren tussen het vertrekpunt van Alexandros en de plek waar hij nu staat. Dit is de enige mogelijke manier om dit te doen want iedere andere route zou een afstand van drie lijnen zijn ipv. de kortste van twee lijnen.



**Afbeelding 3:** De situatie is gelijk als in het vorige voorbeeld maar nu heeft de speler gekozen om Alexandros op de meest zuidelijke punt van het Harp-gebied te plaatsen. Nu plaatst hij drie grensmuren tussen het vertrekpunt van Alexandros en de plek waar hij nu staat. In dit geval heeft hij een kleine provincie gemaakt die bestaat uit vier gebieden. Twee gebieden met symbool en twee gebieden zonder symbool.

Dit is overigens niet de enige kortste route naar dit punt. Alexandros had ook de kustlijn kunnen volgen (hierbij zou er geen provincie zijn ontstaan). Zolang je maar de 'kortste afstand regelhanteert', maakt het niet uit welke route je kiest. Je kan dus zelfs Alexandros langs de buitengrenzen van het speelveld laten lopen.

Als je Alexandros langs de buitengrenzen van het speelveld laat lopen dan hoef je daar geen grensmuren neer te leggen.



Het maakt bij de te kiezen route van Alexandros niet uit of er tussen de gebieden al grensmuren zijn gebouwd. Waar al muren liggen hoeven er uiteraard geen nieuwe naast te worden gelegd maar natuurlijk wel op de onbebouwde lijnen van de gekozen route.



**Afbeelding 4:** De speler aan de beurt heeft de Soldaat-kaart gekozen. Hij kan kiezen tussen negen mogelijke hoekpunten waar Alexandros naar toe kan gaan omdat er drie gebieden met een soldaat precies even ver weg liggen. Alle drie namelijk twee lijnen.

Hij besluit naar het hoekpunt te gaan als op **afbeelding 5**. Hij kan nu op drie mogelijke manieren de grensmuren leggen. Hij legt ze zo neer dat er een zo groot mogelijke provincie ontstaat. De twee andere mogelijke manieren om de grensmuren leggen zijn met de gestippelde lijnen weergegeven.

Wanneer hij daarvoor had gekozen loopt een deel van de route over een stuk bestaande grensmuur. In dat geval hoeft hij alleen de grensmuren te leggen over het stuk van de route waar ze nog niet zijn.

Spelers mogen grensmuren zo plaatsen dat ze elkaar kruisen. Ook mag je Alexandros door eenmaal gevormde provincies laten lopen. Op de gekozen route plaats je de grensmuren. Hiermee kan je een provincie in stukken snijden. Dat kan goed van pas komen als je de provincie van een andere speler wilt verkleinen.



**Afbeelding 6:** Hier zien we een andere mogelijke route. De speler heeft nu het meest noordelijke Soldaat-gebied gekozen van de drie mogelijke gebieden met in totaal negen punten (zie ook **afbeelding 4**). Nu volgt Alexandros geheel de route met de bestaande grensmuren. Er hoeven dus geen nieuwe grensmuren te worden bijgeplaatst. De stippellijn toont de enige andere mogelijke route waarbij tevens de bestaande provincie in twee stukken wordt verdeeld.

Spelers kunnen alleen zwarte grensmuren plaatsen. De rode grensmuren worden alleen gebruikt voor Alexandros allerlaatste zet.

## Alexandros uitzonderingszet

Het kan voorkomen dat de beide opengespeelde kaarten je geen 'goede' keus lijkt om Alexandros mee te verzetten. In zo'n geval kun je ook uit je eigen kaarten kiezen en er eentje op de aflegstapel leggen.

Let op wel: dit kost je dus eigenlijk twee kaarten! Je legt er een af en je mag er ook niet een pakken. Doe deze zet dus niet te vaak.

## 2. Vervolgacties

Na het verzetten van Alexandros mag je in willekeurige volgorde nog twee vervolgacties uitvoeren. Je kunt uit vier mogelijkheden kiezen:

- een kaart pakken
- een vrije provincie bezetten of een bezette provincie overnemen
- belasting heffen
- een eigen stadhouder afllossen.

Je mag ook twee keer dezelfde actie uitvoeren, behalve 'belasting heffen'.

### - Een kaart pakken

Dit is de eenvoudigste en meest gebruikelijke zet. Pak een kaart van de pakstapel of een van de opengespeelde kaarten (kaarten hou je ongezien voor de andere spelers in je hand). Heb je als eerste actie een van de twee open kaarten gepakt en wil je als tweede actie nog een kaart pakken, dan heb je nog slechts de keuze tussen de pakstapel en de overgebleven open kaart. Pas daarna worden de open kaarten weer aangevuld tot twee. Is de pakstapel op, dan worden alle kaarten van de aflegstapel geschud en vormen ze de nieuwe pakstapel.

### - Provincies bezetten

Een provincie is een met elkaar verbonden groep van driehoeken (gebieden) die volledig door grensmuren omsloten is. De buitenranden van het speelveld gelden ook als grens, zonder dat ze met een grensmuur bebouwd hoeven te zijn. Provincies kunnen willekeurig welke grootte hebben. Een nieuw ontstane provincie hoeft niet meteen bezet te worden.

Een provincie moet wel altijd minstens één symboolgebied bevatten, anders is hij waardeloos omdat hij dan niet kan worden bezet. (Ook een enkel omsloten symboolgebied geldt als provincie. Maar omdat deze bij het heffen 0 punten uitbetaalt, heeft zo'n provincie maar zelden nut.)



**Belastingpunten:** De waarde van een provincie hangt af van het aantal lege (lichtbruine) gebieden, die een punt per stuk opleveren. Een grote provincie levert dus meer punten op, maar deze is ook moeilijker om te bezetten. Het is de uitdaging om als speler de verhouding tussen symboolgebieden en lege gebieden in een provincie zo gunstig mogelijk te verdelen bij het begrenzen ervan; tenminste, als je deze provincie ook zelf inneemt en niet het voordeel aan een tegenspeler afstaat. Hoe meer lege en hoe minder symboolgebieden een provincie heeft, des te gunstiger: zo'n provincie 'kost' minder en levert meer op.

**Een vrije provincie bezetten:**

Je moet als speler proberen provincies te bezetten, omdat je alleen met belastingheffing in door jezelf bezette provincies punten kunt scoren en daarmee het spel kunt winnen.

Om een vrije (dus niet door tegenstanders bezette) provincie in te nemen, moet je tenminste één van je stadhouders op een symboolgebied naar keuze in deze provincie plaatsen. Voor alle overige symboolgebieden moet je met een kaart met het overeenkomende symbool 'betalen'. Deze kaarten leg je op de aflegstapel.

Als je niet alle benodigde kaarten in je bezit hebt, mag je ook een extra stadhouder op een symboolgebied zetten. Zo mag je ook drie of zelfs alle vier de stadhouders inzetten en alleen voor de overgebleven symboolgebieden (als die er nog zijn) met kaarten betalen. Dit is echter slechts in uitzonderingsgevallen aan te raden (bijvoorbeeld om een inname van een winstgevende provincie door een tegenstander te voorkomen), want zonder speelstuk kun je geen andere provincies meer innemen en in provincies met meer dan één stadhouder mag geen belasting worden geïnd; deze leveren dus geen belastingpunten op.

Je kan ook een provincie in stukken snijden als je Alexandros route daar dwars door heen laat lopen.

**Afbeelding 8:**

*Geel heeft net een enorme grote provincie veroverd die elf belastingpunten waard is. Hij hoopt deze provincie te kunnen behouden voor zijn volgende beurt waarin hij hoopt belastingen te innen. Maar de andere spelers kunnen proberen deze provincie in stukken te snijden door Alexandros er door heen te laten lopen. Bijvoorbeeld: rood is aan de beurt en Alexandros naar de een van de vijf gebieden laten lopen die met rood gemarkeerd zijn (dit betekent veertien mogelijke hoekpunten).*



**Afbeelding 7:**

*Rood bezet een grote provincie (met zes gebieden met symbolen en tien lege gebieden) door een stadhouder op het Stadhuis-gebied en eentje op het Paard-gebied te zetten. Voor de overige vier gebieden met symbolen betaalt de speler met vier*

*overeenkomstige kaarten (Waterkruik, Harp, Stadhuis en Soldaat). Als hij nog een Stadhuis- of Paard-kaart had gehad, had hij deze in de plaats van een van zijn stadhouders in kunnen zetten.*





**Afbeelding 9:**

De rode speler besluit om de gele speler eens flink dwars te zitten. Hij laat de route van Alexandros lopen naar het Soldaat-gebied in het noorden, naar het meest noordelijke hoekpunt.

Nu wordt de provincie van geel verdeeld in twee kleinere provincies. Het oostelijke deel wordt nog steeds door geel bezet maar is nu slechts drie belastingpunten waard.

Het westelijke gedeelte is nu geheel onbezett en de rode speler kan proberen om die met een volgende actie van zijn beurt te bezetten.

**Afbeelding 10:**

Stel dat geel bij het veroveren van de provincie zijn Stadhouder niet op het gebied met het Paard maar op het Soldaat-gebied had gezet. Nu zou de rode speler tijdens zijn speelbeurt niet de provincie in twee stukken kunnen snijden. Althans niet als hij voor een van de beide open kaarten kiest. Want je mag Alexandros niet naar een Symbool-gebied verplaatsen waar een Stadhouder staat (in dit geval die van geel).

Nu kan de Alexandros uitzonderingsregel goed van pas komen. Als Rood nu bijvoorbeeld een Paard-kaart in zijn hand heeft, kan hij die uitspelen. Alleen is nu het effect van de provincie in stukken snijden veel minder schadelijk voor geel als bij het voorbeeld van afbeelding 9.



## - Een bezette provincie overnemen

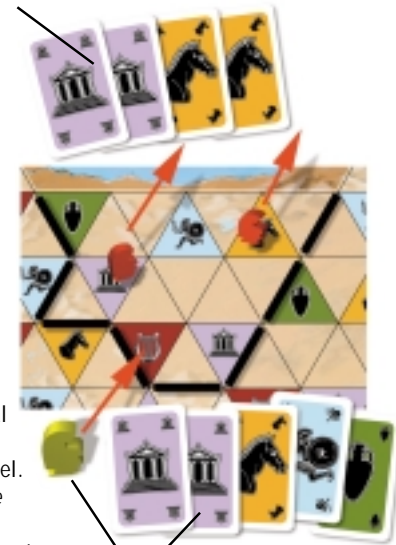
Het overnemen van een provincie van een tegenstander verhoogt niet alleen je eigen score, maar verzwakt tegelijkertijd diezelfde tegenstander. Daarom kost deze actie ook meer punten. De speler aan de beurt moet voor elke stadhouder in deze provincie twee kaarten met het juiste symbool uitspelen. De tegenstander krijgt vervolgens zijn eigen stadhouder(s) terug. Hierna moet de speler in dezelfde beurt de vrije provincie bezetten zoals hierboven beschreven. Dit geldt als een actie.

**Afbeelding 11:**

Geel neemt deze provincie over van rood. Hij speelt twee Stadhuis- en twee Paard-kaarten uit om de Stadhouders van rood te kunnen verwijderen. Daarna plaatst hij zelf een Stadhouder op het Harp-gebied. Voor de overige lege Symbool-gebieden moet hij kaarten uitspelen. Dus in dit geval: Twee Stadhuis-, een Paard-, een Soldaat- en Waterkruikkaart.

De speler die de provincie verliest, krijgt zijn Stadhouders terug en de helft van het aantal kaarten dat de veroverende speler bij deze actie heeft ingezet (de veroverende speler bepaalt welke). Bij een oneven aantal kaarten wordt naar boven afgerond. De andere helft komt op de aflegstapel. Uitzondering: Als je het spel met twee spelers speelt, krijgt de speler die de provincie verliest alleen zijn Stadhouders terug. Alle kaarten die voor de overname nodig waren gaan op de aflegstapel.

overnemen



bezetten

## - Belasting heffen

Om belasting te kunnen heffen moet je als je aan de beurt bent een kaart met een symbool uitspelen, waarop een van je stadhouders in een van je provincies staat. Maar let op: je kunt alleen belasting heffen in provincies met maar een stadhouder. Provincies met meer dan één stadhouder komen niet voor belastingheffing in aanmerking. Heb je de juiste kaart uitgespeeld, dan tel je vervolgens alle lege gebieden in je provincies (met een stadhouder) bij elkaar op. Voor elk gebied scoor je een punt. Zet je scoremarker het totaal aantal belastingpunten verder op de ranglijst.

**Belangrijk:** Het heffen van belasting geldt altijd voor alle spelers. Dit betekent dat wanneer de speler aan de beurt belasting heft, alle andere spelers dat ook moeten doen en eveneens hun scoremarkers op de ranglijst al naar gelang de gescorde belastingpunten vooruit zetten.

Daarom is het heffen van belasting niet altijd een goede actie: je verliest een kaart en bent een actie kwijt terwijl de andere spelers mee profiteren. Alleen als je bij het innen van belasting meer punten kunt scoren dan je belangrijkste tegenstanders kan het heffen van belasting de moeite waard zijn.

**Je mag per speelbeurt maar éénmaal belasting heffen.**

**Afbeelding 12:** Rood wil belasting heffen en speelt daarvoor een Soldaat-kaart uit, omdat een van zijn stadhouders op een Soldaat-gebied staat (provincie 3). Rood scoort acht punten voor de provincie in Egypte (1) en vier voor de provincie in Syrië (2), dus bij elkaar twaalf punten. De rode provincie in het noorden (3) levert niets op, omdat hij daar twee stadhouders heeft staan. Tegelijkertijd scoort geel vier punten voor zijn provincie (4), blauw negen punten (6) en groen zes punten (5).



Rood heeft dus op een goed moment belasting geïnd, hoewel zelfs een van zijn provincies niets opleverde, omdat hij aanzienlijk meer punten scoorde dan zijn tegenstanders.

Als geel in dit geval aan de beurt was geweest, dan zou hij beter geen belasting kunnen heffen.

#### - Een van je eigen Stadhouders aflossen

Je mag altijd een van je Stadhouders uit een bezette provincie terugnemen, bijvoorbeeld omdat er in een provincie meer dan één Stadhouder staat en je er daarom geen belasting kunt heffen of omdat je geen Stadhouders meer over hebt om andere provincies mee te bezetten. Het wegnemen van een Stadhouder uit een eigen provincie kost je geen kaarten. Wel telt deze zet als een actie.

**Eveneens in deze veelbekroonde serie verschenen:**

#### **Cartagena®**

(Winnaar Nederlandse spellenprijs 2002, nominatie speelgoed van het jaar 2002, 3e bij Spiel des Jahres 2001)

#### **TransAmerica®**

(2e bij Spiel des Jahres 2002)

#### **Clans®**

(2e bij de Nederlandse spellenprijs 2003, 2e bij Spiel des Jahres 2003)

**Kijk voor meer informatie op: [www.identitygames.nl](http://www.identitygames.nl)**

## Het einde van het spel en de winnaar

Het spel eindigt:

1. Als de speler aan de beurt, nadat hij Alexandros heeft verzet, niet meer genoeg zwarte grensmuren tot zijn beschikking heeft om de weg te markeren en gebruik moet maken van de rode muren.
2. of wanneer één of meer spelers meer dan 100 punten hebben gescoord.

In het eerste geval voert de speler aan de beurt nog wel zijn 2 vervolgcacties uit. In beide gevallen wint vervolgens de speler met het hoogste aantal punten.

#### Bijzondere spelsituaties

Het kan gebeuren dat er geen onbezette gebieden meer zijn die bij de opengespeelde kaarten horen. In dat geval worden de kaarten een 'Joker': dit betekent dat je Alexandros naar een symboolgebied naar keuze mag verplaatsen en vervolgens een van beide kaarten mag pakken.

In een heel zeldzaam geval kan het gebeuren dat het aantal rode muren niet toereikend is om de laatste zet van Alexandros af te maken. Dan moet een ander gebied gekozen worden waarmee Alexandros met de rode muren nog wel kan worden bereikt.

## Veel speelplezier!

**Auteur:** Leo Colovini, Venetië

**Grafische vormgeving:** Grafik Studio Krüger, Düsseldorf

**Vertaling:** Joep Zwaan, Amsterdam

Onder licentie van Venice Connection - Venetië



Gedistribueerd in Nederland door:  
Identity Games International BV, Rotterdam.



©2004 Winning Moves