

Alexander den Store

Spilleregler

Historiske oplysninger:

I året 334 f.Kr. forlod den unge Kong Alexander sit græsk-makedonske fædreland med omkring 30.000 fodsoldater og 5000 ryttere. Hans mål var at underlægge sig det mægtige persiske rige.

I året 324 f.Kr., kun 10 år senere, var Alexander hersker over et verdensrige. I flere slag betvang han ikke blot den persiske Kong Darios talmæssigt langt overlegne hær - han blev også i Ægypten anerkendt som den retmæssige efterfølger til Farao. Derudover erobrede han det svært tilgængelige Baktrien og førte sine soldater østpå til de yderste grænser for den, på dette tidspunkt, kendte verden. Her slog han den indiske hersker Poros.

Alexanders bedrifter var imidlertid ikke kun begrænsede til slagmarken. I de erobrede områder grundlagde han omkring 70 centre for græsk kultur. Videre skabte han et forsonende og liberalt retsapparat, der ligestillede de besatte persere med de græske makedonere.

I året 323 f.Kr., midt i nye forberedelser til felttog, døde den store Alexander, kun 33 år gammel, af en uheldbredelig feber.

Dette scenario gør det muligt for dig at opleve Alexanders felttog som et spil.

Historiske facts er så vidt muligt bevarede.

Alexander Den Store var uden tvivl en fremragende hærfører og statsmand. Men uden hjælp fra sine dygtige rådgivere havde han sandsynligvis ikke opnået samme succes. I dette spil er du og dine medspillere rådgivere i Alexanders stab! og du kan tage med på Alexanders store erobringstog. Du kan også hjælpe den store makedoner med at bygge broer over floder. Du sørger også for hjælp, når hungersnød truer det græske hjemland eller hæren. Du hjælper med til at udruste soldater, før de skal i krig. Du understøtter kunst og kultur i de besatte områder, ved at lade antikke mindesmærker opføre. Men frem for alt: du kan være med til at oprette nye kolonier!

Alexander vil belønne dig i rigt mål! Når du leverer de nødvendige råstoffer til at bygge en græsk by, får du overherredømmet over denne by. Med den rigtige strategi kan du forfremmes til den ledende rådgiver i Alexanders stab, hvad der i dette spil betyder, at du får tildelt 4 særlige sejrpoint!

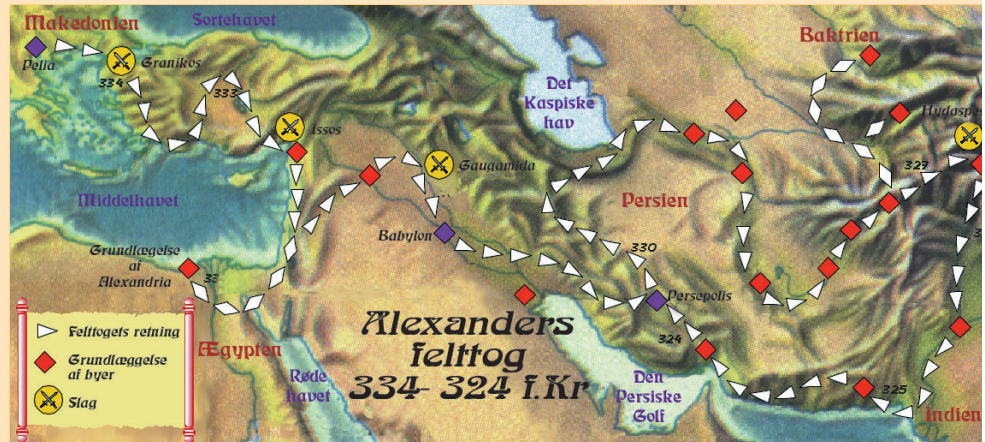
Spillemateriale

Til dette scenario skal du bruge følgende dele fra basisspillet:

- Til hver spiller i sin egen farve: 5 huse, 4 byer, 15 veje
- Alle udviklingskort
- De 4 byggeomkostningskort
- Alle råstofkort
- De to specialkort, "Største riddermagt" og "Længste handelsvej"
- De to terninger og Røverfiguren

Yderligere skal der fra det nye sæt benyttes:

- Alle guldstykker
- 28 begivenhedsbrikker
- 3 sejrpointkort - "Rådgiveren"
- Alexanderfiguren



Forberedelse til spillet

- Placér spillepladen med Alexander-scenariet øverst.
- Vend begivenhedsbrikkerne med spørgsmålstegnet opad og bland dem ved at skubbe dem ind mellem hinanden. Læg en begivenhedsbrik på alle de felter på spilleplanen, der er mærket med et spørgsmålstegn (?). De 3 tiloversblevne brikker skal ikke bruges i dette spil.
- Stil den sammenhæftede Alexanderfigur på den røde startpil (Makedonien).
- Hver spiller får sit spillemateriale (se under spillemateriale) og 8 guldstykker.
- Udviklingskortene og terningen holdes parat ved siden af spillepladen.
- Røveren stilles på et tilfældigt ørkenfelt.
- Fordeling af råstofkortene

4 spillere: Alle råstofkort i alle kategorier blandes og lægges i en bunke med bagsiden opad. Denne bunke kaldes for reservebunken. Hver spiller trækker 5 råstofkort fra denne bunke. De almindelige forrådsbunker af råstofkort opstår først senere i spillet ud af de kort, som spillerne betaler for at iværksætte byggeri.

3 spillere: Lav en reservebunke med 15 råstofkort for hver råstofkategori. Denne bunke blandes godt og bliver lagt ved siden af spillepladen som en reservebunke. Hver spiller trækker nu 5 råstofkort fra denne bunke. Af de resterende råstofkort laves som sædvanligt 5 forrådsbunker.

Vigtigt: Sejrpointkortet, "Den anden rådgiver", fjernes i spil med 3 spillere.

Spillet i korte træk

Som spiller rejser du med Alexanderfiguren på den rute, der er markeret med de grønne pile.

Når Alexanderfiguren bliver flyttet gennem et kryds med et tempel, påbegyndes grundlæggelsen af et nybyggersted (hus). Den spiller, der tilbyder de fleste af de råstoffer, der skal til for at opbygge stedet, får retten til at bygge det. Eftersom spillerne i begyndelsen endnu ikke har nybyggersteder (eller kun få), hentes de nødvendige råstoffer i spillets første del i reservebunken: Hver spiller trækker i hver runde 1 råstofkort fra denne bunke. Når spillerne senere betaler med råstofkort, bliver disse kort lagt i de normale forrådsbunker (der på denne måde bliver til/vokser). På nogle af krydsene ligger der en begiven-

hedsbrik. Denne brik vendes, når Alexander drager hen over krydset. Den spiller, der er bedst til at hjælpe Alexander med at komme over en flod, at afværge en hungersnød, at opføre en statue eller hjælpe i et slag, får begivenhedsbrikken og dermed chancen for at få de særlige sejrpoint. Spillet er slut, så snart en spiller har fået over 14 sejrpoint, eller hvis Alexander har nået sit mål.

Spillets gang

Som i det normale Settlers basisspil afvikles spillet i runder efter tur. En spillers tur afvikles efter følgende plan:

1. Terningekast og trækning af råstofkort
2. Flytte Alexander
3. Udføre begivenheder (auktioner)
4. Handle og bygge (som i basisspillet)

Det første træk

Spillets deltagere beslutter sig for, hvem der skal starte spillet. Eftersom ingen af deltagerne endnu ejer et nybyggersted (hus), er det i det første træk ikke nødvendigt at bruge terningekast. Startspilleren tager Alexander og flytter ham hen over det første kryds (krydset med templet) og anbringer ham på pilen efter krydset. Det er startskuddet til deltagerens kappestrid om at tilbyde råstoffer. (Se afsnittet om bygning af nybyggersteder) Efter denne aktion kan startspilleren endnu handle og kan, hvis han vil, købe et udviklingskort. Han kan også, i det omfang det er ham, der har bygget nybyggerstedet, konstruere veje ud fra det. Hvis han har de nødvendige råstoffer, kan han også med det samme forvandle nybyggerstedet til en by.

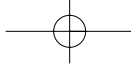
Først derefter er det i den næste spillers tur (der spilles med uret). Da der nu findes en spiller, der er i besiddelse af et nybyggersted, skal der fremover kastes med terningen for at bestemme råstoffordelingen.

Spillets gang i detaljer:

1. Råstofopgaver

a) Terningekast

Den spiller, der står for tur, kaster terningen. Alle de deltagere, der har et nybyggersted (hus) eller en by på det felt, som terningen viser hen til, får de tilsvarende råstoffer. Da der i den første spillefase næppe er nogen, der ejer nybyggersteder eller byer, får spillerne råstoffer fra reservebunken. I spil med 4 del-



tagere kan der i begyndelsen forkomme en situation, hvor der endnu ikke eksisterer en forrådsbunke af et bestemt råstof. I dette tilfælde er der ingen krav om, at dette råstof skal bruges.

b) Råstoffer fra reservebunken:

- Vigtigt! Så længe der stadig er kort i denne bunke, trækker alle spillere et råstokort som det første, hver gang en ny spiller står for tur.
- I det øjeblik reservebunken er opbrugt eller ikke længere indeholder kort nok til alle deltagerne, bliver den fjernet/forseglet: Deltagerne får fra nu af kun råstoffer via deres nybyggersteder (huse) eller byer.
- Alle har ret til at betjene sig af reservebunken. Det spiller ingen rolle, om du har eller ikke har nybyggersteder/byer og derigennem allerede har råstofindtægter.

Alle de råstokort, som deltagerne har givet for at iværksætte byggerier, bliver sorteret efter kategorier og lagt i de normale råstokortbunker.

Vigtigt:

Når reservebunken er opbrugt, er deltagerne henvist til at få deres råstoffer via de normale råstokortbunker. Den spiller, der har nybyggersteder eller byer, får råstoffer fra de landskabsfelter, som terningerne peger på.

c) Guldet

Hvis terningernes tal peger på et "guldfloidslandskab", udbetales der 1 guldstykke til de nybyggersteder og 2 guldstykker til de byer, der grænser op til det. (Guldfloidslandskabet er et nyt landskabsfelt (ud over de 5 kendte): brunt bjerg med flod.)

d) Når terningerne viser "7"

Også selv om terningerne viser "7", trækker hver spiller et kort fra reservebunken (Så længe reservebunken eksisterer). Røverreglerne fra basisspillet, "The Settlers", bibeholdes på nær følgende undtagelse: En deltager taber kun halvdelen af sine råstoffer, hvis han har mere end 11 råstokort.

Vigtigt: En deltagers guldreserver regnes ikke med, når terningerne viser 7, og de kan heller ikke stjæles.

2. Hvordan man flytter Alexander

Den spiller, hvis tur det er, flytter Alexander hen over krydset og placerer ham på den efterfølgende pil.

- Når et kryds er markeret med et tempel, iværksættes hændelsen "byggeri".
- Hvis der på krydset, der krydses, ligger en begivenhedsbrik (den med spørgsmålstegnet "?"), vendes den om. Deltagerne kan nu hjælpe Alexander med at iværksætte den opgave, der står afbildet på bagsiden af begivenhedsbrikken. (se illustrationen forned) Hvis krydset er tomt, sker der ikke noget, og deltagerne kan som sædvanligt handle og bygge.

Vigtigt: Alexander må kun flyttes hen over de sidste 3 violette (røde) kryds (afbildet med tallet 7), hvis terningerne viser 7. Hvis terningerne viser noget andet, bliver han stående.

3. Hvordan man udfører begivenheder:

Der eksisterer fem forskellige begivenheder. For at udføre en begivenhed skal Alexander bruge bestemte råstoffer:

Begivenhed	Betydning	Anvendte råstoffer (værdi)
Byggeri	Alexander ønsker at grundlægge et nybyggersted.	Ler (1), Træ (1), Korn (1), Uld (1)
Hungersnød	I det græsk-makedonske hjemland er der udbrudt hungersnød.	Korn (1), Uld (1)
Bro	En flod skal krydses.	Ler (1), Træ (1)
Slag	Alexander møder en fjendtlig hær.	Malm (1), Uld (1), Ridder (3)
Statue	Alexander ønsker at opføre en statue.	Ler (1), Malm (1)

At byde på en begivenheds-auktion

Ethvert råstof, der skal bruges til denne begivenhed, har en værdi på "1". Kun Ridderkort har værdien "3". Man kan altid bruge guld, der har en værdi på "1".

- Den spiller, hvis tur det er, begynder med at byde. Han nævner et tal. Dette tal er værdisummen af de råstoffer (ved slag inddrages også ridderkortet) han tilbyder at hjælpe Alexander med for at iværksætte begivenheden. Det første bud kan være på "1".
- Den næste spiller (med uret) kan overbyde den første spillers bud eller melde pas. Og sådan går det videre med uret, indtil den højstbydende er tilbage.
- Den højstbydende spiller er nu udvalgt til at udføre begivenheden for Alexander. Han afregner sit bud i råstof- og ridderkort. Råstokortene bliver lagt i forrådsbunkerne. Ridderkort bliver lagt i bunken af udviklingskort. De resterende spillere beholder deres råstof- og ridderkort.
- Hvis ingen spillere tilbyder råstoffer, bliver begivenhedsbrikken taget ud af spillet.

Ethvert bud skal betales med et eller flere af de råstoffer begivenheden kræver (Se skemaet). Men det kan også indløses med guld. Sammensætningen af råstoffer – inden for de af skemaet fastlagte rammer – er fri.

Hvis du f.eks. tilbyder værdien "5" for et nybyggersted, kan budet indløses med 2 træ, 2 ler, og 1 korn. Du kan også betale med 2 korn og 3 guldstykker. Det eneste, du ikke kan betale med i dette tilfælde, er malm (og ridderkort).

Ridderkort kan kun bruges i slag, og de kan kun tilbydes i et slag, hvis de er spillet ud og ligger åbne foran spilleren, før begivenhedsbrikken bliver vendt.

Når en spiller indløser sit bud med et ridderkort, skal han betale ved at skubbe ridderkortet ind underst i bunken med udviklingskort.

Hvis en spiller ikke kan indløse sit bud med det korrekte antal råstoffer/ridderkort, taber han halvdelen af sine råstokort og auktionen starter på ny.

Alexanders belønning

Hvis du har budt højest i begivenheds-auktionen omkring grundlæggelsen af et nybyggersted, har du ret til at stille et hus i det kryds, Alexander lige har passeret. Han lægger nu begivenhedsbrikken foran sig. De andre spillere, der har budt højest ved andre begivenheder, skal også huske at placere begivenhedsbrikkerne åbent foran sig.

Den første spiller, der når et antal på 3 begivenhedsbrikker, får tildelt kortet "Første rådgiver".

Dette kort tæller 4 sejrpoint. Den næste spiller, som ejer 3 begivenhedsbrikker, får tildelt kortet "Anden rådgiver" (3 sejrpoint). Og den tredje spiller, der opfylder betingelserne, får den "Tredje rådgiver" (2 sejrpoint).

Hver spiller må kun have 1 rådgiverkort.

Vigtigt: Ligesom specialkortene "Længste handelsvej" og "Største riddermagt" kan rådgiverkortet skifte ejer. Så snart en af spillerne har flere begivenhedsbrikker end en anden spiller,

kan han tage dennes højere rådgiverkort. I stedet giver han (hvis han har et) sit eget lavere rådgiverkort til modspilleren. Hvis der er flere spillere, der har det samme antal begivenhedsbrikker, kan spilleren selv bestemme, hvem han vil give sit rådgiverkort til. I spil med 3 deltagere udgår kortet "Anden rådgiver".

Eksempel:

Det er Rasmus' tur, og han flytter Alexander hen over et kryds med en begivenhedsbrik. Han vender brikken og ser symbolet for et slag. Rasmus giver det første bud på "3". Hans venstre modspiller byder "5". De to sidste spillere melder pas, og Rasmus forhøjer til "6". Også den venstre spiller melder nu pas, og Rasmus får begivenhedsbrikken, som han placerer åbent foran sig. Rasmus indfrier nu sit bud på "6" ved at betale: et råstokort til malm (1), et til uld(1), et guldstykke(1) og et ridderkort (3), som han lægger underst i bunken med udviklingskort.

4. Hvordan man handler og bygger

For bygge- og handelsfasen gælder de samme regler som i basisspillet "The Settlers".

Nybyggersteder kan opstå på to måder:

a) Ved bygning ud fra en begivenhed

Den deltager, der giver det højeste bud, har ret til at begynde et byggeri på et kryds markeret med et tempel. Templets størrelse spiller ingen rolle.

b) Via almindeligt vejbyggeri

Spillere, som har nybyggersteder (huse) langs med Alexanders rute, kan lægge veje ud fra disse beboelser. Når vejen når hen til et nyt ledigt kryds, har vejens ejermand lov til at opføre et nybyggersted (hus) i det nye kryds. Som i basisspillet skal man tage højde for afstandsreglerne, når der bygges.

Vigtigt: Derudover må et nybyggersted skabt ved vejbyggeri ikke ligge i et kryds eller i et nabokryds, der hører til den del af Alexanders rute, som han endnu ikke har gennemført.

5. Øvrige regler

Handel med guld:

Ved handel tæller guld som et almindeligt råstof: Det kan være en bestanddel i et tilbud, men kan også i handel via søvejene blive byttet i forholdet 4:1. Hvis du er i besiddelse af en 3:1 havn, har du også ret til at bytte guld med andre råstoffer i forholdet 3:1.

Den "Længste handelsvej":

Reglerne for den "Længste handelsvej" er de samme som i basisspillet.

Den "Største riddermagt":

Reglerne for den "Største riddermagt" er de samme som i basisspillet.

Hvis du i et slag hjælper Alexander med en ridder, skal du passe på, at denne ridder ikke længere kan tælles med i dine bestræbelser for at få den "Største riddermagt".

Spillets slutning:

Spillet kan sluttes på to måder:

1. En spiller opnår i sit træk 14 sejrpoint.
2. Alexander bliver flyttet til sit mål på ruten (Persepolis). I dette tilfælde slutter spillet straks, og den spiller, der har de fleste sejrpoint, vinder. Hvis to spillere har lige mange sejrpoint, er det antallet af spillernes begivenhedsbrikker, der er afgørende.

961304

