

ALESSANDRO MAGNO

IL CONQUISTATORE

Un gioco da tavolo di Ronald Hofstätter e Dietmar Keusch

Indice:

1. Introduzione
2. Materiale di gioco
3. Preparazione del gioco
4. Sviluppo del gioco
5. Sequenza di gioco
6. Fine del gioco
7. Gioco breve: la Campagna di Persia

1.0 Introduzione

In questo gioco i partecipanti seguono Alessandro nel suo ambizioso progetto di un impero mondiale. Partendo dalla Macedonia attraversano il Bosforo alla conquista dell'Egitto e del Medio Oriente; persino la Persia sarà sottomessa. Poi sarà la volta della Battria per ritrovarsi nell'Himalaya meridionale, attraversando l'Indo per combattere i valorosi Mongoli. Lungo il cammino Alessandro fonda grandi città ed erige magnifici templi, garantendo uguali diritti ad ogni cittadino di un impero che si estende ad ovest dal Danubio e dal Mar Adriatico, a sud dall'Egitto, al Caucaso dal nord e dall'India ad est.

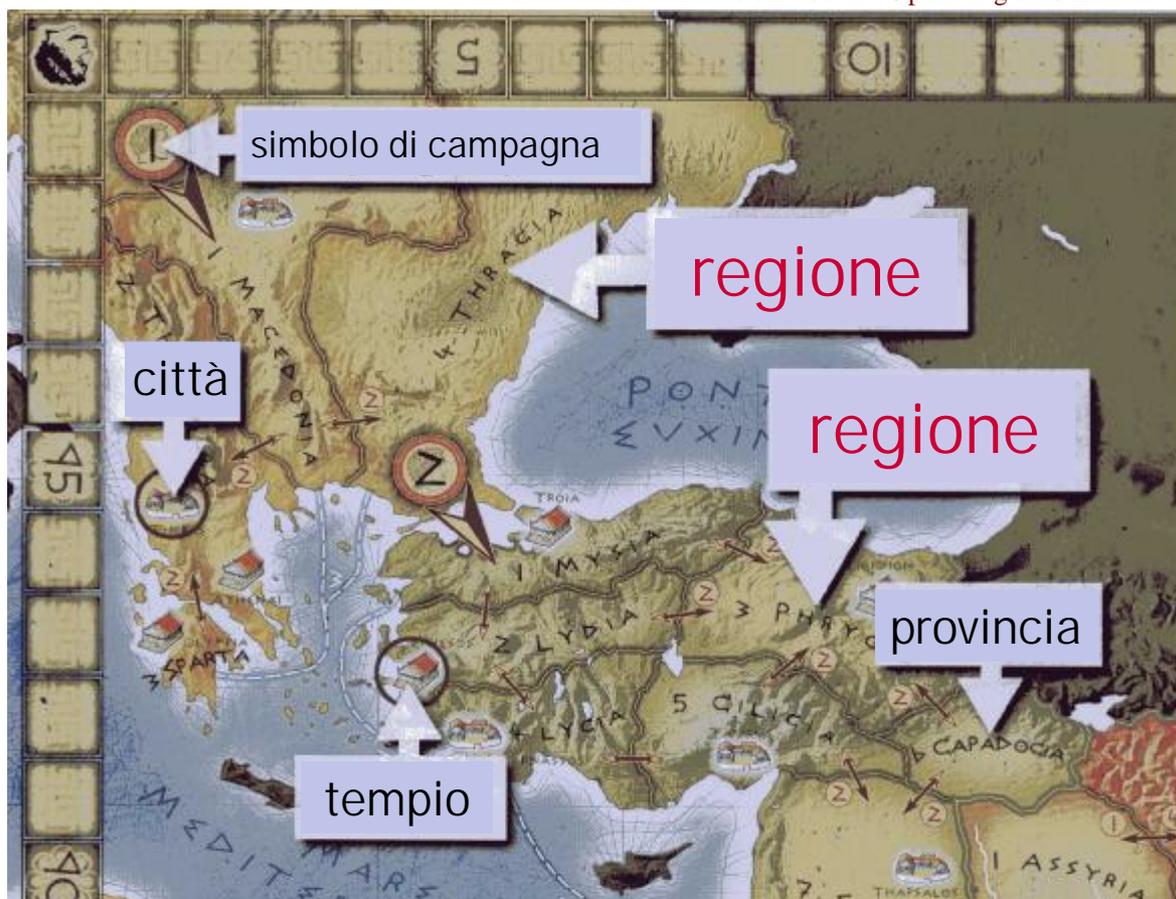
I giocatori guadagnano punti conquistando province, costruendo templi e fondando città. Colui che alla fine del gioco avrà più punti sarà il vincitore e l'erede al trono di *Alessandro Magno*.

2.0 Materiale di gioco

- 1 tabellone
- 75 cubetti risorse (di legno in 5 colori)
- 10 segnalini giocatore di legno
- 50 templi (cassette in 5 colori)
- 40 città (cubi in 5 colori)
- 5 tavolette giocatore
- 5 schermi
- 1 aiuto di gioco
- 1 regolamento

Se qualcuna di queste parti dovesse mancare o essere danneggiata, ci scusiamo per l'inconveniente pregandovi di contattarci per la sostituzione dei pezzi al seguente indirizzo:

Phalanx Games b.v. - Attn. Customer Service
P.O. Box 60230 - 1320 AG Almere
The Nederland
E-Mail: customerservice@phalanxgames.nl



3.0 Preparazione del gioco

3.1 Il tabellone

Il tabellone è suddiviso in 6 regioni dai colori differenti, ciascuna composta da province numerate. Il numero determina solamente l'ordine di assegnazione punteggi delle province. Una volta conquistate le province un giocatore può costruirvi città e templi, ma solamente su quelle che riportano i simboli appropriati. Le province si considerano adiacenti se collegate da frecce; la Cilicia e la Cappadocia, ad esempio, non si considerano adiacenti.

Un numero nero in un cerchio col ritratto di Alessandro è un simbolo di campagna. La campagna in una regione finisce nella provincia con tale simbolo. La campagna successiva inizia nella regione indicata dalla freccia proveniente da quell'ultima provincia.

La durata (uno, due o tre turni di gioco) delle campagne di una singola regione, dipende dalla strategia di ogni giocatore.

In una regione il gioco termina alla fine del turno in cui un'armata entra nella provincia col simbolo di campagna o, automaticamente, alla fine del terzo turno di gioco. Dopo aver conteggiato i punteggi il gioco continua nella regione successiva, indicata da una freccia sul tabellone.

3.2 L'aiuto di gioco

L'aiuto di gioco riassume le principali regole e deve restare a disposizione dei partecipanti.

3.3 Preparare il gioco

Aprire il tabellone sul tavolo.

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve:

- 1 tavoletta di gioco e uno schermo
- 15 cubetti risorse
- 2 segnalini giocatore; uno tenuto davanti al giocatore, l'altro va posizionato nella casella "0" sul bordo esterno segnapunti.
- 10 templi
- 8 città

Ogni giocatore mette i propri templi e città davanti al proprio schermo.

4.0 Svolgimento del gioco

In ciascuna regione si svolge una delle gloriose campagne di *Alessandro Magno*.

Ai giocatori occorrono uno, due o tre turni per marciare attraverso una regione.

Ad ogni turno tutti i giocatori distribuiscono, di nascosto, risorse sulle proprie tavolette.

Poi, seguendo l'ordine di gioco, ciascuno muove le proprie armate e costruisce templi e città. Segue il conteggio dei punti.

Se deve essere giocato un altro turno nella stessa regione, prima si distribuiscono nuovamente le risorse nelle sole caselle templi e città, poi si completa il turno (vedi 4.1.2).

4.1 Le risorse e le tavolette giocatore

All'inizio di ogni campagna ciascun giocatore dispone di 15 cubetti risorse; quelli utilizzati (per influenzare l'ordine nei turni di gioco o per pagare templi e città) saranno nuovamente disponibili solo all'inizio della campagna nella regione successiva.

All'inizio del primo turno in una regione, nascosto dal proprio schermo, ogni giocatore distribuisce a piacere le sue risorse fra le quattro caselle della tavoletta, risorse che gli permetteranno di intraprendere differenti azioni. Nell'ordine delle caselle sulla tavoletta, da sinistra a destra :

- influenzare l'ordine dei giocatori
- introdurre armate
- costruire templi
- fondare città

Le risorse nella prima casella corrispondono all'oro per influenzare l'ordine dei giocatori; quelle nella casella milizia sono armate e possono essere piazzate sul tabellone; con quelle sui templi e città si pagano le costruzioni.

4.1.1 Distribuzione risorse

I giocatori distribuiscono a piacimento le risorse tra le quattro caselle delle proprie tavolette seguendo personali strategie in cui ciascuno darà maggior importanza al progetto che ha in mente: la scelta del proprio ordine nel turno, la conquista delle province, la costruzione di templi o la fondazione di città.



Al termine della distribuzione tutti i giocatori sollevano contemporaneamente gli schermi per osservare come ciascuno ha distribuito le proprie risorse.

4.1.2 Nuova distribuzione risorse

Prima dell'eventuale secondo e/o terzo turno in una regione, i giocatori, contemporaneamente, possono ridistribuire le risorse delle caselle tempio e città.

Le raccolgono e, al riparo dello schermo, le suddividono tra le sole caselle tempio e città.

Un giocatore non può più piazzare armate o influenzare l'ordine del turno; dovrà continuare la campagna con la milizia scelta all'inizio del primo turno.

Ciascun giocatore ha sempre 15 risorse disponibili all'inizio di ogni campagna regionale. Le risorse utilizzate (per influenzare l'ordine di gioco o per pagare le costruzioni) saranno nuovamente disponibili con la successiva campagna regionale.

Dopo la successiva distribuzione si sollevano nuovamente gli schermi.

5.0 Sequenza di gioco

5.1 Distribuzione delle risorse

I giocatori distribuiscono le loro 15 risorse tra le quattro caselle della tavoletta (vedi 4.1.1).

Prima casella: ordine del giocatore nel turno

Dopo aver sollevato gli schermi chi ha piazzato il maggior numero di risorse nella prima casella deve decidere se giocherà per primo, secondo, terzo o quarto in tutti i turni che saranno giocati in quella regione. L'ordine degli altri giocatori è condizionato dalla loro posizione sul percorso punteggio; il giocatore col punteggio più alto giocherà il primo turno disponibile, il secondo giocherà il secondo disponibile, e così via. In caso di parità si determinerà casualmente chi gioca prima.

Regole speciali per il primo turno di gioco

Se nessuno piazza risorse nella prima casella, inizia il giocatore più anziano. Seguono gli altri in senso orario.

Se vi è parità tra due o più giocatori (con almeno una risorsa nella prima casella) il giocatore che ha distribuito più risorse nella casella milizia può scegliere quando giocare nel turno. Se vi è ancora parità si valuteranno le risorse nelle caselle tempio. In caso di ulteriore parità deciderà il caso.

In questo modo si determina l'ordine per tutti i giocatori.

Esempio: in una partita con 4 giocatori Michael e Peter hanno piazzato entrambi 1 risorsa nella prima casella; inoltre Michael ha piazzato 5 risorse nella casella milizia, Peter solamente 3. Michael può scegliere per primo e decide di giocare quarto. Ora Peter decide di giocare per secondo. Daniel e Karen non hanno messo risorse sulla prima casella. Daniel ne ha 4 sulla casella milizia (Karen soltanto 3) così decide di giocare terzo; In questo turno Karen giocherà per prima.

Tutti i giocatori che hanno piazzato risorse sulla prima casella ora le toglieranno per posizionarle successivamente, non nella campagna regionale in corso.

Seconda casella: milizia

Le risorse piazzate sulla casella milizia corrispondono ad armate. Quando per un giocatore è il turno di muovere (vedi 5.3), prende i cubetti dalla casella milizia e li posiziona sul simbolo campagna successiva. Da tale simbolo il giocatore entrerà nella regione per conquistarne le province.

Terza casella: tempio

Le risorse messe sulla casella tempio servono a pagare l'edificazione dei templi nella regione e per speciali costi di movimento (vedi 5.3).

Quarta casella: città

Le risorse messe sulla casella città servono a pagare la fondazione delle città nella regione e per speciali costi di movimento (vedi 5.3).

5.2 Sollevare gli schermi e decidere l'ordine dei giocatori

Sollevando gli schermi tutti i giocatori mostrano la distribuzione delle risorse sulle proprie tavolette determinando così l'ordine di gioco di ciascuno (vedi 5.1). Questo succede solo una volta all'inizio di ogni campagna.

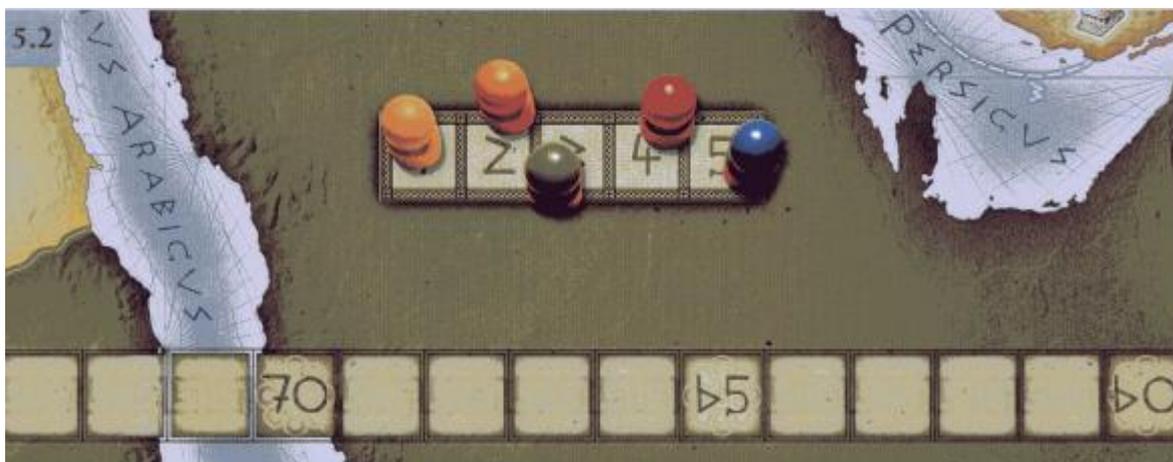
L'ordine di gioco di ciascun giocatore viene annotato posizionando i rispettivi segnalini sul settore specifico nel tabellone di gioco. Lo schema (vedi figura in basso) sarà utilizzato per tutta la durata della campagna regionale in corso.

5.3 Movimento

Secondo l'ordine sopra descritto ciascuno muove le proprie armate, insieme o separate, al massimo di 3 province (in totale, non per singola armata) per turno.

Entrare nella prima provincia di una regione (la sola su cui punta la freccia dal simbolo di campagna) non comporta punti movimento.

Se un'armata, spostandosi, attraversa terreni difficili (montagne, deserti, ecc.) occorreranno costi movimento supplementari. Sul tabellone le frecce tra le province indicano l'ammontare di tali costi.



Tra alcune province è possibile muoversi anche via mare. Il costo del movimento marittimo tra province costiere è indicato dai numeri sulle linee di collegamento nel tabellone.

I costi di questi movimenti speciali si pagano con risorse che il giocatore preleva dalle caselle tempio o città (a scelta, anche da entrambe) sulla propria tavoletta.

Le risorse così utilizzate vengono rimosse e non saranno più utilizzate per la campagna in corso.

Le punte di freccia scure indicano che per entrare in quella provincia occorre pagare costi supplementari; le punte chiare indicano che non si devono pagare costi supplementari.



Non importa quante armate si muovono insieme: il costo viene pagato una sola volta. Invece, se le armate muovono separatamente o da differenti province verso la stessa destinazione, i costi devono essere pagati per ogni movimento.

Una campagna regionale termina alla fine del turno in cui un'armata entra nella provincia che contiene il simbolo di campagna.

Dopo il proprio movimento un giocatore può immediatamente costruire templi e città. Dopo che tutti i giocatori hanno eretto templi e città si contano i punti della regione. Alla fine del terzo turno di gioco una campagna regionale finisce automaticamente, anche se nessuno è entrato nella provincia col simbolo di campagna.

5.4 Tentare di costruire templi o di fondare città

Finito il movimento, il giocatore può provare a costruire un tempio o a fondare una città (o fare entrambe le cose) in ogni provincia che contiene i rispettivi simboli e su cui vi sia almeno una sua armata. In una provincia che contiene un simbolo di città solo una città può esservi costruita durante l'intera partita; in una provincia col simbolo del tempio se ne possono costruire uno per turno, per un totale massimo di 3.

Resta da vedere se i tentativi avranno successo: tutto si deciderà durante il calcolo del punteggio. Vedremo che solamente un giocatore per provincia potrà costruire il tempio o fondare una città.

Provare a costruire templi o fondare città consiste nel mettere uno dei propri templi sul fianco o una delle proprie città col punto nero in basso nella provincia. Più giocatori possono tentare di costruire templi o fondare città nella stessa provincia.

5.5 Calcolo dei punti

Al termine di ogni turno si calcolano i punti per ciascuna provincia, iniziando da quella col numero più basso e proseguendo via via in ordine crescente. Il punteggio viene aggiornato spostando i segnalini sul bordo segnapianti.

5.5.1 Armate

Il giocatore che ha più armate in una data provincia realizza 2 punti. In caso di parità nessuno realizza punti.

5.5.2 Templi

Se un solo giocatore ha cercato di costruire un tempio in una provincia, egli lo gira nel verso corretto pagando 1 cubetto risorsa dalla casella tempio della propria tabella e guadagnerà 3 punti. Se un giocatore non ha le risorse necessarie per il pagamento del tempio, egli perde la possibilità di costruirlo e dovrà rimuoverlo dal tabellone.

Non può pagare con risorse prelevate dalla casella città!

In turni successivi della stessa campagna sarà possibile costruire altri templi nella stessa provincia. Persino un giocatore che vi ha già eretto un tempio può erigerne un'altro. Tuttavia templi eretti (e conteggiati) in turni precedenti non vengono conteggiati più. Ogni giocatore può costruire al massimo 10 templi per partita; una volta costruito il tempio non può più essere spostato.

5.5.3 Città

Se un solo giocatore ha provato a costruire una città in una provincia, egli girerà il cubo città col punto nero verso l'alto e, pagando 2 cubetti risorsa prelevati dalla propria casella città sulla tavoletta, guadagnerà 5 punti. Come per i templi, se un giocatore non dovesse avere le risorse necessarie per pagare la città (non valgono quelle sulla casella tempio), dovrà toglierla dal tabellone.

Vi può essere solamente una città per provincia, quindi nessuna ulteriore città potrà essere fondata in tale provincia nei turni successivi. Le città fondate in turni precedenti non vanno più contate. Anche il numero di città che un giocatore può fondare è limitato: al massimo 8; una volta fondata la città resta sul tabellone fino alla fine del gioco.

5.5.4 Tentativi plurimi di costruzione

Se sulla stessa provincia più giocatori tentano di costruire templi o di fondare città, il giocatore che ha distribuito più risorse sulle rispettive caselle della propria tavoletta (vedi 5.5.2 e 5.5.3) vince la concessione. Il pagamento si regola nel modo seguente. Il costruttore del tempio o il fondatore della città paga tante risorse quante ne ha il giocatore col secondo numero di risorse nella casella corrispondente, più una. Il calcolo dei punteggi resta uguale (3 per i templi e 5 per le città).

Gli altri giocatori tolgono dal tabellone templi e città non edificati. Se più giocatori hanno le stesse risorse, nessuno ottiene la concessione e i segnalini tornano a disposizione per i turni successivi.

Costruire templi e fondare città sono considerate azioni distinte.

© 2005 Phalanx Games B.V.

P.O. Box 32

NL - 1380 AA Weesp

www.phalanxgames.nl

Autori: Ronald Hofstätter e Dietmar Keusch

Grafica: Franz Vohwinkel

Art.No.: PHA-US. ALE01

Tutti i diritti riservati

5.6 Fine di un turno

Dopo aver conteggiato i punti possono verificarsi due casi:

- la campagna regionale continua e i giocatori ridistribuiscono in segreto le restanti risorse tra le caselle tempio e città
- la campagna in quella regione è finita e si continua nella successiva; ogni giocatore recupera le 15 risorse da piazzare in segreto sulla propria tavoletta

6.0 Fine del gioco

Il gioco termina alla fine del turno in cui almeno un'armata è entrata nella provincia denominata "Carmania" (quella col simbolo **ä** in un cerchio rosso). Successivamente si effettua il solito conteggio punti e, di seguito, si attribuiscono i punti finali (vedi 6.1).

6.1 Attribuzione dei punti finali

Dopo aver conteggiato i punti nell'ultimo turno di gioco vengono attribuiti i punti finali riguardanti tutte le regioni. I giocatori che raggiungono gli obiettivi seguenti guadagnano ulteriori punti come specificato:

- chi ha fondato più città (totale sul tabellone) riceve 10 punti
- chi ha costruito più templi (totale sul tabellone) riceve 15 punti
- chi ha fondato più città e templi (somma di entrambi) in ciascuna regione riceve 5 punti per regione

Importante: se due o più giocatori sono in parità col numero dei templi e/o delle città (entrambi nel totale o in una singola regione), quei punti non vengono assegnati.

7.0 Gioco breve: la Campagna di Persia

Il gioco comincia con la campagna n. 2 e finisce nell'ultima provincia della regione 4 (su cui vi è il simbolo della quinta campagna). I giocatori hanno a disposizione solo la metà dei finali (arrotondati per difetto).

Le altre regole restano identiche.

ALEXANDER THE GREAT

FOUNDER OF AN EMPIRE

Traduzione curata da Guglielmo Cinti - Versione 2.0 - febbraio 2006



gugcinti@katamail.com