

ALEXANDROS

Un Gioco per 2-4 Giocatori

Ambientazione

.....

Alessandro e le sue armate attraversano l'oriente sino alla Persia, conquistando strada facendo vari territori. Per pacificare le aree conquistate e ricompensare i suoi generali, egli li nomina Governatori delle Nuove Province. Essi sono incaricati di instaurare un'Amministrazione Provinciale e di raccogliere le Tasse. Ogni governatore cercherà dunque di accaparrarsi le province più redditizie, poiché solo in questo modo potrà sperare di ottenere il favore di Alessandro e vincere così la partita.

Materiale di Gioco

.....

- 1 Pedina raffigurante Alessandro;
- 16 Pedine "Governatore" in 4 colori (4 per giocatore);
- 4 Pedine Punteggio in 4 colori;
- 1 Plancia di Gioco, suddivisa in 177 aree triangolari, di cui 70 colorate e 107 neutre;
- 55 Carte, in 5 colori da 11 pezzi, rappresentanti le aree riportate sulla plancia. I Simboli corrispondono alle seguenti funzioni:
 - Tempio = Amministrazione
 - Anfora = Nutrimento
 - Cavallo = Trasporto
 - Lira = Cultura
 - Unità Oplita = Sicurezza
- 65 Mura di Confine di colore Nero e 10 di colore Rosso;

Preparazione

.....

Ogni giocatore riceve 4 "Pedine Governatore" del colore scelto ed 1 "Pedina Punteggio". Queste ultime sono piazzate all'inizio dell'area punti.

La pedina di "Alessandro" è piazzata sul punto di partenza della plancia di gioco (indicato da un segno rosso in alto a sinistra).

Le "Mura di Confine" nere e rosse sono messe di fianco alla plancia di gioco.

Le carte sono mescolate tra di loro e ne viene distribuita 1 per giocatore a faccia coperta. Le rimanenti vengono impilate per costituire il mazzo di base e posto al lato della plancia. Le prime 2 carte vengono pescate dal mazzo, rivelate e piazzate a faccia scoperta accanto allo stesso.

Viene designato il 1° giocatore (utilizzando il sistema che più aggrada i giocatori).

Svolgimento del Gioco

I giocatori a turno svolgono la propria manche in senso orario. Al proprio turno, il 1° Giocatore muove la pedina di “Alessandro” ed esegue 2 azioni aggiuntive.

Il movimento della pedina di “Alessandro” è la base del gioco per ottenere il successo o la sconfitta di una partita. Ogni giocatore potrà al proprio turno, effettuare tale movimento avendo in mente una certa strategia di gioco, cercando di preparare le aree più remunerative o cercando di danneggiare gli avversari, soprattutto tenendo bene a mente la tipologia delle 2 carte scoperte a fianco del mazzo. Dunque è fondamentale capire correttamente la meccanica del movimento di Alessandro ed analizzare tutte le possibilità, prima di decidere dove collocare la pedina.

Movimento della Pedina “Alessandro”

Al proprio turno, ogni giocatore sceglierà una delle 2 carte scoperte poste al lato del mazzo (quelle a disposizione potrebbero essere entrambe identiche e di conseguenza la scelta risulterebbe forzata) e sposta “Alessandro” su uno dei vertici del triangolo più vicino e disponibile, che abbia al proprio interno il medesimo simbolo raffigurato sulla carta. Questo significa in sintesi:

- **Più Vicino:** la distanza più corta tra l’area dove si trova attualmente Alessandro e quella riportata dalla Carta dove si vorrà spostare la pedina.
- **Disponibile:** uno spazio triangolare è disponibile quando non ha nessun muro presente in alcuno dei 3 lati e non ha nessuna pedina al proprio interno. Ognuno dei vertici di quello spazio triangolare può comunque essere toccato da un muro di confine.



Alessandro si trova sul punto di partenza (Punto Rosso) e le due carte scoperte rappresentano: una la Lira, l'altra il Cavallo. Alessandro potrà così essere spostato su una delle intersezioni rappresentate sulla plancia di gioco, a patto che sia la più vicina e libera (disponibile). L'area rappresentata dal cavallo in basso non è agibile (poiché dista da Alessandro 3 spazi) mentre l'area rappresentata dal cavallo in alto è disponibile (poiché dista 2 spazi). Se il giocatore decide di scegliere la Carta Cavallo, la pedina di Alessandro dovrà essere posizionata sull'area raffigurata dalla carta in Alto e non in Basso, su uno dei punti di intersezione (vertici).

Esempio n° 1

Il giocatore prende la carta scelta e la pone nella propria mano, successivamente pesca la prima carta del mazzo a reintegro di quella scelta. Se esistono, in quel momento, sulla plancia di gioco più caselle corrispondenti al simbolo della carta, di uguale distanza e libere, il giocatore potrà scegliere su quale di queste collocare la pedina di Alessandro.

Una volta effettuato lo spostamento di Alessandro, il giocatore potrà scegliere su quale vertice collare lo stesso, senza più rispettare la distanza più vicina rispetto al punto di partenza.

Successivamente il giocatore piazza un muro di confine di colore nero su ogni spazio (linea) a partire dal punto di partenza di Alessandro sino al suo punto di arrivo. Spesso esistono più alternative per posizionare i muri di confine. In questo caso il giocatore può piazzare i muri come vuole tanto che la linea di muro scelta sarà una delle più corte per via della distanza dove Alessandro sarà piazzato rispetto al punto di partenza.



Il giocatore al proprio turno decide di piazzare Alessandro sulla Casella della Lira e lo piazza sul vertice più basso. Egli piazza in seguito 3 pezzi di muro di confine connettendo la posizione di partenza di Alessandro con il punto di arrivo (egli potrà piazzare questi muri in 3 modi possibili, per esempio lungo la costa). E' chiaro che il giocatore ha già preso la Carta rappresentante il simbolo della Lira e posta nella sua mano, così ne pesca un'altra dal mazzo in sostituzione di quella appena scelta. Notate che in seguito a tale movimento (vedi illustrazione), una provincia di 4 caselle è stata creata (vedi di seguito "occupazione di una provincia").

Esempio n° 2

Ai fini del movimento di Alessandro, i muri precedentemente piazzati non contano, sarà pertanto possibile tracciare un percorso passando su muri già posizionati, fatte salve le condizioni di vicinanza e disponibilità del triangolo di destinazione. I muri di confine si possono incrociare liberamente. All'inizio, si potranno utilizzare esclusivamente dei muri di confine neri per la creazione di province, quelli di colore rosso si utilizzeranno all'ultimo turno di gioco dopo il movimento di Alessandro (verso la fine della partita).

Movimenti Speciali (Particolari) di Alessandro

Un giocatore può sempre scegliere di non giocare una delle carte scoperte per il movimento di Alessandro, e utilizzare invece una delle carte già in suo possesso. Tale mossa può essere obbligata, quando le carte non consentono altre soluzioni, oppure scelta, per non avvantaggiare gli avversari o perchè risulta essere più appetibile. Così facendo però, il giocatore rinuncia all'acquisizione di una nuova carta tra le 2 disponibili e deve quindi scartare quella scelta dalla sua mano. Tale mossa si traduce quindi in un disavanzo di 2 carte (quella giocata più quella non acquisita) e se utilizzata troppo frequentemente potrebbe essere controproducente.

Indipendentemente dal motivo che porta a tale opzione, il giocatore deve comunque sostituire una delle due carte scoperte pescandone come al solito una dal mazzo corrispondente.

Azioni Aggiuntive

Dopo aver spostato la Pedina di Alessandro, il giocatore di turno può ancora eseguire 2 azioni aggiuntive in qualsiasi ordine. Egli potrà scegliere tra le seguenti azioni:

- Prendere una Carta;
- Occupare una Provincia Libera o una già Occupata;
- Raccogliere le Imposte (Tasse);
- Rimuovere una propria pedina Governatore;

Il giocatore potrà eseguire ognuna di queste azioni per 2 volte ad eccezione della Raccolta Tasse !!!

Prendere una Carta

E' l'azione più semplice e la più comune. Il giocatore può prendere una Carta Coperta dal Mazzo oppure una Carta Scoperta scegliendo tra le 2 disponibili accanto al mazzo (E' importante ricordare che le Carte di ogni giocatore vanno tenute segrete). Se un giocatore prende come prima azione una delle 2 carte scoperte e come 2° azione vorrà prendere un'altra carta, egli potrà scegliere tra quella visibile (rimasta ancora a disposizione) o la prima del mazzo. Nessuna carta visibile potrà essere reintegrata sino a quando il giocatore non avrà esaurito le proprie azioni di scelta delle Carte. Nel caso, in cui il mazzo vada esaurito si dovrà reintegrare rimescolando la pila degli scarti.

Occupare una Provincia

Una provincia è un gruppo connesso di aree triangolari che sono completamente circondate da mura di confine. I bordi della plancia (e dunque tutte le linee delle aree triangolari lungo il bordo) sono considerate come un muro di confine pre-esistente. Le province possono avere qualsiasi dimensione. Una provincia non ha necessità di essere occupata nello stesso momento in cui viene creata e potrà essere occupata successivamente da qualsiasi giocatore durante il proprio turno. Una provincia dovrà (ma non obbligatoriamente) sempre contenere almeno un'area con un simbolo, altrimenti essa sarà senza valore e non potrà essere occupata (anche una sola area triangolare con un solo simbolo sarà considerata una Provincia, durante l'azione di raccolta tasse essa non ne genererà, si tratta ovviamente di un caso molto raro di creazione provincia).



Esempio n° 3

Il giocatore di turno ha scelto la carta "Oplita". Ci sono 3 aree triangolari vicine con questo simbolo: a nord, ad est ed a sud-est. Tutte e 3 sono ad eguale distanza dalla posizione attuale di Alessandro (numero mura di confine = 2). Il giocatore potrà dunque scegliere liberamente su quale delle 3 aree spostare Alessandro: sceglie l'area ad Est. Egli piazza la pedina Alessandro sul vertice Nord (il più in alto). Dopo il movimento, vengono piazzati i muri di confine per un totale di 2 (di cui uno era già stato collocato in precedenza), in questo modo si è creata una provincia composta da ben 4 aree neutre + 3 aree con simbolo. Immediatamente a sinistra di questa nuova provincia, si nota un'altra costituita durante il precedente turno di gioco, costituita questa volta da 2 aree neutre e 2 con simbolo.

Valore: il valore di una provincia dipende dal numero di aree neutre che la compongono, ognuna di esse corrisponde ad 1 punto (vedi Raccolta delle Tasse). Una grande provincia fa' guadagnare un bel po' di punti ma è difficile da occupare. Ottimizzare il rapporto fra aree con simbolo e aree vuote è la vera sfida dei giocatori quando creano una provincia: pochi simboli e molte aree vuote significa minor spesa e maggior apporto di punti, sempre che si sia in grado di mantenere il controllo di tali importanti provincie, senza crearle per poi lasciarle agli avversari.

Occupare una Provincia Libera

I giocatori devono cercare di occupare una provincia per poter raccogliere le tasse e così guadagnare punti per la vittoria. Per occupare una provincia libera (non ancora occupata da nessun giocatore), si dovrà piazzare almeno una delle pedine Governatore su qualsiasi aree raffigurante un Simbolo, e contemporaneamente si dovranno scartare le carte corrispondenti a tutti gli altri simboli presenti nella regione.

Per evitare di giocare un numero ingente di carte, per consolidare il controllo di una provincia, o per mancanza di carte, è comunque possibile posizionare più di un Governatore. Ogni Governatore farà perciò risparmiare la carta corrispondente al simbolo presente nel triangolo in cui viene piazzato. E' chiaro che una volta esaurite le Carte Simbolo in vostro possesso o i Governatori, non potrete più occupare altre province.

Successivamente, all'acquisizione di una provincia non si potranno raccogliere le tasse se essa conterrà più di una pedina governatore.



Il giocatore Rosso occupa la provincia appena creata riportata in figura, costituita da 9 aree neutre e 6 aree con simbolo. Piazza una delle sue pedine sulla casella Tempio ed un'altra sulla casella Cavallo. Per le altre 4 aree con simbolo, egli dovrà scartare le corrispondenti carte Simbolo in suo possesso: Anfora, Oplita, Lira e Tempio. Se fosse stato in possesso di un'altra carta raffigurante il Cavallo o il Tempio, egli avrebbe potuto scartarla per poter piazzare un Governatore in meno.

Figura n° 4

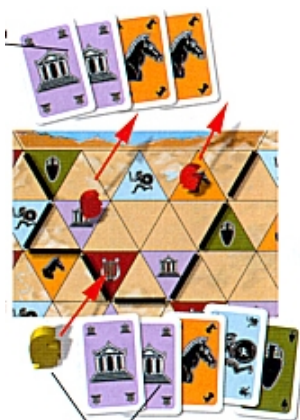
Nota dell'Autore: una provincia occupata non potrà essere scissa a seguito del movimento di Alessandro.

Riprendersi una provincia occupata

La riconquista di una provincia occupata da un altro giocatore non soltanto aumenta il vostro valore ma indebolisce l'avversario. Come contro indicazione, quest'azione comporta il pagamento di carte simbolo. Il giocatore di turno che vorrà avvalersi di tale azione dovrà pagare per ogni governatore avversario presente nella provincia 2 carte simbolo corrispondenti all'area occupata. Una volta pagato il costo, riconsegnerà all'avversario la pedina corrispondente e collocherà nella stessa area la propria. Questo intero processo conta come un'unica azione.

Il giocatore che perde la Provincia a seguito di un'occupazione prende in cambio la metà delle carte scartate dall'avversario (che sceglie quali), il resto finisce nella pila degli scarti. Nel caso il numero di carte da scegliere fosse dispari, si arrotonda in eccesso.

Nota dell'Autore: in caso di una partita tra 2 soli giocatori, il perdente durante la fase di riconquista non riceve la metà delle carte giocate dall'avversario ma solamente le pedine Governatore a lui assegnate.



Il giocatore Giallo riconquista questa provincia dal Rosso scartando 2 Carte Tempio e 2 Carte Cavallo (i simboli giocati corrispondono alle aree occupate dalle Pedine Governatore), così facendo restituisce le pedine al Rosso. Il Giallo colloca una pedina Governatore sull'area rappresentata dalla Lira, scartando le carte corrispondenti ai simboli delle altre 5 aree.

Figura n° 5

Raccogliere le Tasse

Per raccogliere le tasse, il giocatore di turno dovrà scartare una carta raffigurante il simbolo dove è collocata la propria Pedina Governatore. Le tasse possono essere raccolte unicamente nella provincia che contiene SOLO 1 Pedina. Le province con più pedine al proprio interno non fanno guadagnare al giocatore nessun punto. Una volta che il giocatore di turno ha pagato la carta corretta per la raccolta delle tasse, egli procede al conteggio di tutte le aree neutre all'interno di tutte le province di appartenenza che contengono 1 Pedina Governatore. Egli riceve un numero totale di punti vittoria pari al numero totale delle aree neutre, conseguentemente fa avanzare la pedina conteggio lungo la linea dei punti.

Importante: la raccolta delle tasse viene sempre applicata a tutti i giocatori, questo vuol dire che nel momento in cui il giocatore di turno esegue tale azione, contemporaneamente tutti gli altri giocatori raccolgono le tasse nelle province di appartenenza aventi al loro interno una sola pedina.

Dunque, alcune volte non è redditizio eseguire tale azione da parte del giocatore di turno, poiché oltre ad utilizzare una delle sue azioni dovrà pagare il costo di una carta, permettendo anche agli avversari (senza alcun aggravio da parte loro) di beneficiare della raccolta tasse (punti). E' chiaro che un giocatore utilizzerà tale azione se guadagnerà più punti rispetto agli avversari.

Le tasse potranno essere raccolte solamente 1 volta per turno dal giocatore.



Figura n° 6

Il giocatore Rosso decide di raccogliere le tasse e scarta una carta Oplita perché una delle sue Pedine Governatore è collocata su un'area rappresentata dal medesimo simbolo (Provincia n° 3). Il Rosso ottiene così 8 Punti dalla provincia in Egitto (Provincia n° 1) e 4 Punti dalla provincia Siria (Provincia n° 2) per un totale di 12 punti. La provincia a Nord, la n° 3, vale 8 Punti ma non conta poiché al proprio interno vi sono 2 Pedine Governatore. Allo stesso tempo, il giocatore Giallo ottiene 4 Punti (Provincia n° 4), il Blu ottiene 9 Punti (Provincia n° 6) ed il Verde 6 Punti (Provincia n° 5). Così facendo il giocatore Rosso ha ottenuto ben 12 punti rispetto agli avversari anche se una delle sue province non ha generato ulteriori punti. Se al contrario fosse stato il turno del Giallo, non avrebbe avuto senso che utilizzasse tale azione favorendo gli avversari soprattutto alla Luce dei Punti raccolti.

Eliminare un Governatore dalla Propria Provincia

Un giocatore potrà eliminare una propria Pedina Governatore da una provincia occupata (riprendendosela in mano) in qualsiasi momento. Per esempio: hai una provincia occupata da almeno 2 Pedine che non permetteranno la raccolta delle Tasse oppure perché non hai più pedine da piazzare in un'altra provincia. Non è necessario pagare alcun costo in carte per riprendersi una propria Pedina Governatore da una propria provincia.

Fine del Gioco e Proclamazione del Vincitore

Il gioco termina quando:

- Il giocatore di turno, dopo il movimento della Pedina Alessandro su una nuova area, non ha più muri di confine neri e sarà costretto ad utilizzare quelli rossi.
- Uno o più giocatori superano i 100 Punti.

Nel primo caso, il giocatore esegue ancora le sue 2 azioni aggiuntive. Nel secondo caso, il gioco ha immediatamente termine ed il vincitore sarà colui che ha più punti rispetto agli avversari.

Situazione Particolare

Potrebbe capitare che sulla plancia di gioco non vi siano più aree disponibili rispetto alle 2 carte a faccia scoperta. In questo caso, le carte vengono considerate come dei Jolly, in questo modo il giocatore potrà spostare la Pedina Alessandro su qualsiasi vertice di qualsiasi area (purché sia rappresentato all'interno di essa un simbolo) e scegliere una delle 2 carte ponendola nella propria mano. Molto raramente, potrà anche capitare che i muri non siano sufficienti per poter completare il movimento di Alessandro. In questo caso, il giocatore di turno dovrà scegliere un'altra destinazione della Pedina sufficiente da essere coperta dai muri rossi.

Traduzione di: Lolth

Versione: 1.1

Revisione di: randallmcmurphy

Data: 01/04/2006

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



www.goblins.net