

Alexander der Grosse

Auteur: Klaus Teuber

Uitgegeven door Kosmos, 1998

Eén van de twee scenario's in de doos "Historische Szenarien" als uitbreiding op "Die Siedler von Catan".

Vrij vertaald in het Nederlands door Henk Favoreel en Wim Bonte (Spelclub Incognito, Waregem, België).

De geschiedenis

In het jaar 334 vC vertrok de jonge koning Alexander met ongeveer 30.000 voetsoldaten en 5.000 ridders vanuit zijn Macedonische rijk. Zijn doel was het onderwerpen der Perzen.

Ondanks de numerieke minderheid verslaat hij koning Dareid en wordt later ook tot opvolger van de Farao's verkozen. Tevens verovert hij de Baktrien en voert zijn soldaten naar het verst gekende oostelijk deel van de toenmalige wereld. Daar berecht hij de Indische veldheer Poros. Alexanders overwinningen gebeuren niet alleen op het slagveld. In het veroverd gebied worden +/- 70 steden gesticht die de Griekse cultuur uitdragen. In 323 vC is Alexander bezig met het voorbereiden van nieuwe veldslagen tegen de heersers van de middenmeren als hij door een hoge koorts wordt overvallen en sterft.

Spel

Dit scenario laat jullie toe de veldtocht van Alexander spelenderwijs over te doen. Daadwerkelijke geschiedkundige gebeurtenissen worden hierbij herbeleefd (voorzover speltechnisch mogelijk). Alexander De Grote was zonder twijfel een zeer bekwaam staatsman en veldheer maar zonder jullie ondersteuning was zijn resultaat waarschijnlijk miniem gebleven.

Jij en je collega's zijn adviseurs in Alexanders staf. Beleef de grote Alexandertocht zelf mee. Ondersteun de grote Macedoniër door, wanneer nodig, bruggen over rivieren te bouwen. Verzorg de aanvoer wanneer een hongersnood de troepen bedreigt. Help de soldaten uitrusten voor een veldslag. Bevorder de cultuur in veroverde gebieden. Maar vooral : sticht nieuwe nederzettingen ! Alexander zal u belonen. Wanneer je de nodige grondstoffen levert, om Griekse steden uit de grond te stampen, dan bekom je de soevereiniteit over deze stad. Met de juiste strategie kan je eerste-adviseur worden van Alexander. Dit brengt je 4 extra zegpunten op.

Materiaal

Voor dit scenario heb je uit het basisspel het volgende nodig :

- voor iedere speler/kleur : 5 nederzettingen, 4 steden en 15 straten
- alle ontwikkelings- en grondstofkaarten

- grootste riddermacht- en langste handelsstraat-kaart
- de rover en beide dobbelstenen

Verder heb je nodig :

- alle goudstukken
- 28 gebeurtenis-chips
- 3 zegepuntkaarten 'Adviseur'
- de Alexander spelfiguur

Vorbereiding

- Leg het spelplan met het Alexander-scenario naar boven op tafel
- Draai de gebeurtenis-chips met het vraagteken naar boven en meng ze
- Leg op het spelbord op elk vraagteken een chip. De 3 overblijvende chips worden in de doos gelegd
- Plaats Alexander op het startveld
- Iedere speler neemt zijn spelmateriaal
- De dobbelstenen en ontwikkelingskaarten naast het bord leggen
- De rover wordt in een woestijn geplaatst
- Verdeling van de grondstofkaarten

4 spelers

Alle grondstofkaarten door elkaar mengen en omgekeerd naast het spel leggen. Dit is de afneemstapel. Iedere speler neemt 5 kaarten van deze stapel. De gewone voorraadstapels vormen zich gedurende het verloop van het spel - uit de kaarten die men gebruikt om aan de bouwvoorwaarden te voldoen.

3 spelers

Van alle grondstofkaarten worden 15 stuks onder elkaar gemengd. Van deze stapel neemt iedereen 5 kaarten. De rest wordt in stapels zichtbaar uitgelegd. De kaarten met 1 zegepunt worden verwijderd.

Kort overzicht

Anders dan bij de normale Siedler-spellen vervalt de stichtingsfase en begint iedereen zonder nederzettingen. De spelers reizen met Alexander (uitgebeeld door de Alexander figuur) langs de met groene gemarkeerde weg mee. Als Alexander een tempel kruist, begint zich hier een nederzetting te vormen. De speler die de meeste kaarten bezit die nodig zijn voor een nederzetting, plaatst een nederzetting. Voor de nodige grondstofkaarten gedurende de eerste speelhelft (wanneer er nog geen of weinig nederzettingen zijn) zorgt de afneemstapel. Bij iedere ronde krijgt iedereen één grondstofkaart. Geeft men later grondstoffen uit dan worden deze in zichtbare stapels gelegd. Op enkele kruispunten liggen gebeurtenis-chips. Passeert Alexander zo'n chip dan wordt deze omgedraaid. De persoon die Alexander bij een rivieroversteek, een hongersnood, de bouw van een standbeeld of een veldslag het best ondersteunt, krijgt deze chip en daarbij de afneemstapel op een speciaal zegepunt. Het spel eindigt wanneer iemand 14 zegepunten bekomt of als Alexander zijn eindplaats bereikt.

Het spelverloop

Zoals in het normale spel verloopt het spel rondsgewijs. Per beurt zijn er 4 fases:

1. werpen en grondstofbepaling
2. Alexander plaatsen
3. gebeurtenissen ondergaan
4. handelen en bouwen cfr het basisspel

De eerste spelbeurt

De spelers bepalen wie begint. Die persoon plaatst Alexander over de eerste tempel (op de groene pijl). Dit mag doordat nog niemand een nederzetting heeft en men dus ook niet hoeft te dobbelen. Nu bieden de spelers grondstofkaarten voor de bouw van een nederzetting. Na deze actie kan de startspeler onderhandelen of een ontwikkelingskaart kopen of als hij de nederzetting gebouwd heeft, vanuit deze een straat (of straten) aanbouwen. Bezit hij de grondstoffen om een stad te bouwen dan mag hij dat ook doen. Dan is de beurt aan de volgende speler in uurwijzerzin. Doordat er nu al een nederzetting is, wordt er gedobbeld en krijgt men de grondstofkaarten overeenkomstig het getal.

Het spelverloop in detail

1. Eigen grondstofvoorraad aanvullen

a. Teerling werpen

Wie aan de beurt is, werpt. Men bekomt een grondstofkaart als men aan het geworpen veld een stad of nederzetting bezit. Doordat er in het eerste spel nog geen steden/nederzettingen genoeg zijn, krijgt men geen grondstofkaarten uit de afneemstapel. Wanneer men het spel met 4 speelt, kan het gebeuren dat er van een bepaalde grondstof geen kaarten meer voorradig zijn. Deze kunnen dan ook niet bekomen worden.

b. Grondstoffen uit de afneemstapel

- Belangrijk : Bij het begin van een beurt bekomt iedereen één kaart van de afneemstapel
- Is de stapel opgebruikt of zijn er geen kaarten meer genoeg voor iedereen dan komen deze kaarten in de respectievelijke stapels. Van nu af aan bekomt men enkel nog grondstofkaarten via de nederzettingen/steden
- Zelfs spelers met en nederzetting/stad bekomen een kaart Alle kaarten die worden gebruikt om te bouwen worden per soort gelegd in de normale voorraadstapels.
- Tip : Tijdig nederzettingen beginnen !

c. De goudstukken

Wordt het getal van een goudveld geworpen, dan krijgen de

nederzettingen één en de steden twee goudstukken.

d. 7 werpen

Wie meer dan 11 grondstoffen bezit, verliest de helft ervan. De rest blijft gelijk als het basisspel.

Opgelet : De goudvoorraad wordt niet meegeteld. Deze kan ook niet worden gestolen.

2. Alexander verplaatsen

De speler die aan de beurt is, verplaatst Alexander over de kruising op de volgende pijl.

- Ligt aan het kruispunt een tempel, dan kan er gebouwd worden (zie verder)
- Ligt er een gebeurtenis-chip, dan wordt die omgedraaid en kunnen de spelers Alexander helpen
- Bij een leeg kruispunt gebeurt er niets en kan de speler ruilen en bouwen.

Bij de laatste 3 velden (oranje gekleurd) dient men een 7 te werpen om Alexander te verplaatsen (7-regel indachtig zijn).

3. Gebeurtenissen ondergaan

Er zijn 5 verschillende gebeurtenissen die allemaal een minimum aan grondstof-ridderkaarten benodigen om opgelost te worden.

- Gebeurtenis / Omschrijving / Grondstoffen nodig (+ waarde)
- Nederzetting / Alexander wil een nederzetting stichten / Koren (1), Wol (1), Hout (1), Steen (1)
- Hongersnood / In het thuisland heerst er hongersnood / Wol (1), Koren (1)
- Brug / Een rivier moet worden overschreden / Steen (1), Hout (1)
- Veldslag / Alexander treft een andere veldheer aan / Erts (1), Wol (1), Ridder (3)
- Standbeeld / Alexander wil een groot standbeeld / Erts (1), Steen (1)

a. Het bieden

Alle grondstoffen bezitten de waarde 1, een ridderkaart 3

Goud kan steeds geboden worden en heeft een waarde van 1

- De speler die aan de beurt is, begint. Hij noemt een getal. Dit getal is de som der grondstoffen (bij een veldslag ook de ridderkaarten), die hij Alexander aanbiedt om met de gebeurtenis te helpen.
- De volgende speler in uurwijzerzin kan hoger bieden of passen. Dit wordt herhaald tot één speler het hoogste bod heeft en de medespelers passen.
- Deze speler heeft zijn grondstofkaarten af om aan zijn getal te voldoen. Grondstoffen op de respectievelijke stapels leggen. Ridderkaarten onder de ontwikkelingskaarten schuiven. De andere spelers behouden hun kaarten.

Het bieden kan enkel met grondstoffen die er ook effectief voor kunnen worden gebruikt.

Bijvoorbeeld, voor een nederzettingbouw wordt 5 geboden. Dit kan uit 2x Steen, 2x Hout en 1x Koren bestaan.

Een volgende keer wordt 6 geboden; 4x Hout, 1x Wol en 1x Koren.

De ridderkaart kan alleen uitgespeeld worden bij een veldslag. Wordt dan bv 9 geboden dan kan men hiervoor 2x Ridder (=6), 1x Erts en 2x Wol gebruiken.

Goudstukken kunnen steeds worden ingezet met waarde 1.

Ridderkaarten kunnen alleen ingezet worden als ze reeds uitgespeeld en dus zichtbaar voor de speler liggen!

Kan een speler aan zijn bod niet voldoen dan verliest hij de helft van zijn kaarten en wordt er opnieuw geboden.

b. Alexanders beloning

Wie voor een nederzettingplaats meest biedt, mag een nederzetting plaatsen op de tempel. Wie bij de andere gebeurtenissen het meeste biedt, behoudt de chip.

De speler die het eerst 3 chips heeft, krijgt de kaart 'Erste Berater' en daarmee 4 extra zegepunten.

De 2e speler die 3 chips heeft, krijgt de kaart 'Zweiter Berater' en de 3e speler die 3 chips heeft, krijgt de kaart 'Dritter Berater'.

Bekomt een speler nu 4 chips dan krijgt hij de kaart 'Erste Berater'. Bezit hij reeds een 'Berater'-kaart dan ruilen ze, anders krijgt de andere speler niets (indien de speler met 4 chips nog geen kaart bezat).

4. Handelen en bouwen

Voor de fase 'Handelen en Bouwen' gelden dezelfde regels als bij het basisspel. Nederzettingen kunnen op de volgende 2 manieren gesticht worden:

a. Gebeurtenis 'Siedlungsbau'

De speler die het meest biedt, kan op de tempel zijn nederzetting bouwen.

b. Vanuit een nederzetting kan men door middel van straten verder nederzettingen plaatsen cfr het basisspel

Belangrijk : Er kan geen nederzetting geplaatst worden op een kruispunt gelegen op de Alexander-route als Alexander er nog niet gepasseerd is.

5. Bijzonderheden

a. Handel met goud

Kan gebruikt worden bij de gebeurtenissen. Kan 4:1 gewisseld worden voor een andere grondstof. Kan 3:1 gewisseld worden voor een andere grondstof als men een haven bezit. 2:1 havens zijn er niet.

b. Langste handelsstraat: Regels blijven onveranderd

c. Grootste riddermacht

Blijft onveranderd maar als men bij een veldslag een ridder ter ondersteuning geeft, dan telt deze niet meer mee en kan men zo zijn kaart 'Grootste Riddermacht' verliezen.

Einde van het spel

- a. Als er iemand 14 zegepunten bezit.
- b. Als Alexander Persopolis bereikt, is de speler met het meeste zegepunten de winnaar. Bij gelijke stand wint de speler met het grootst aantal gebeurtenis-chips.



Date Last Modified: 26-12-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief