

DIE SIEDLER VON CATAN

ALEXANDER DER GROSSE

Doel van het spel

De speler die als eerst 14 zegepunten verzamelt, wint het spel. Het spel kan ook eindigen als Alexander De Grote Persepolis bereikt. In dat geval wint de speler die de meeste zegepunten heeft verzameld.

Spelmateriaal

- ⇒ Uit het basisspel hebt U nodig :
 - * voor elke speler 15 straten, 5 nederzettingen en 4 steden
 - * alle ontwikkelingskaarten
 - * alle grondstofkaarten
 - * de kaarten 'Grootste riddermacht' en 'Langste handelsstraat'
 - * de beide dobbelstenen en de roverfiguur
- ⇒ Uit deze doos heeft U nodig :
 - * alle goudstukken
 - * 28 gebeurtenisfiches met op de achterzijde een '?'
 - * 3 zegepuntkaarten 'Berater' (adviseur)
 - * de Alexander-speelfiguur

Spelvoorbereiding

- ⇒ Het speelbord wordt met het Alexander-scenario bovenaan op tafel gelegd.
- ⇒ De gebeurtenisfiches worden met het vraagteken naar boven op tafel gelegd en vervolgens door elkaar geschoven (gemengd dus). Vervolgens leggen de spelers op elk veld op het speelbord met een '?' een gebeurtenisfiche met het vraagteken bovenaan. De 3 resterende gebeurtenisfiches worden niet meer gebruikt.
- ⇒ De Alexander-figuur wordt op de rode startpijl in Macedonië gezet.
- ⇒ Elke speler ontvangt zijn spelmateriaal.
- ⇒ De ontwikkelingskaarten en de dobbelstenen worden naast het speelbord klaargelegd.
- ⇒ De rover wordt op een willekeurige woestijn-kaart gezet.
- ⇒ **Verdeling van de grondstofkaarten :**
 - * 4 spelers : Alle soorten grondstofkaarten worden als één grote stapel grondig geschud en als verdekte stapel naast het speelbord gelegd. Dit is de voorraadstapel. Elke speler neemt 5 grondstofkaarten. De klassieke stapeltjes grondstofkaarten ontstaan pas later in het spel op het moment dat spelers grondstofkaarten inwisselen als ze bouwen.
 - * 3 spelers : Er wordt één grote stapel gevormd die bestaat uit 15 kaarten van elke grondstof. Deze wordt grondig geschud en als verdekte voorraadstapel klaargelegd. Elke speler neemt zich 5 grondstofkaarten. De resterende grondstofkaarten (die dus niet in de grote stapel zitten) worden (zoals in het basisspel) als 5 stapeltjes klaargelegd. Bij 3 spelers wordt de kaart 'Tweede adviseur' niet gebruikt.
- ⇒ **Kort overzicht** : De klassieke stichtingsfase uit het basisspel wordt in dit spel niet uitgevoerd. De spelers bouwen bij het begin van het spel dus geen nederzettingen. Ze reizen samen met Alexander langs de met groene pijlen gemarkeerde route. Zodra Alexander over een kruispunt met de afbeelding van een tempel bewogen wordt, kan er een nederzetting gebouwd worden. De speler die de meeste grondstoffen nodig voor de bouw van een nederzetting levert, mag de nederzetting bouwen. De grote voorraadstapel van grondstofkaarten zorgt tijdens de eerste helft van het spel voor de benodigde grondstoffen (de spelers beschikken immers nog niet of over weinig nederzettingen). Elke speler neemt zich in elke ronde een grondstofkaart van de voorraadstapel. Als de spelers later grondstofkaartjes afgeven bij het bouwen, worden deze op de normale kleine voorraad-stapeltjes gelegd. Op enkele kruispunten liggen gebeurtenisfiches. Telkens Alexander over een gebeurtenisfiche bewogen wordt, wordt de fiche omgedraaid. De speler die Alexander het beste heeft gesteund heeft bij de gebeurtenis (bouw van een standbeeld, oversteek van een rivier, hongersnood of veldslag) ontvangt de betrokken fiche en krijgt daardoor de mogelijkheid om extra zegepunten binnen te halen. Het spel eindigt zodra een speler 14 zegepunten heeft verzameld, of als Alexander aangekomen is in Persepolis.

Spelverloop

- ⇒ Net zoals in het basisspel, worden er over meerdere ronden gespeeld. De beurt van een speler bestaat uit de volgende fasen : dobbelen en inkomsten van grondstoffen uitdelen, Alexander bewegen, gebeurtenissen doorstaan, en (zoals in het basisspel) handelen en bouwen.
- ⇒ **Eerste speelbeurt** : Er wordt een beginspeler aangeduid. Omdat nog niemand over een nederzetting beschikt, moet er ook niet gedobbel worden. De beginspeler neemt Alexander en beweegt hem over het eerste kruispunt (met de afbeelding van een tempel) tot op de daarachter liggende pijl. Nu bieden de spelers grondstoffen voor de bouw van de nederzetting (zie verder). Na deze actie mag de speler nog handel drijven, of als hij kan een ontwikkelingskaart kopen, of als hij over een nederzetting beschikt, een straat bouwen die daar vanuit vertrekt ; of mits de benodigde grondstoffen zijn nederzetting uitbreiden tot een stad. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Aangezien er nu reeds één speler met een nederzetting is, moet er vanaf deze speler bij het begin van een beurt telkens met de dobbelstenen gegooid worden.
- ⇒ **Opbrengst van grondstoffen** :
- * Elke speler die aan de beurt is, gooit met de dobbelstenen. Elke speler die aan de gegooid velden een nederzetting of stad bezit, ontvangt de overeenkomstige grondstofkaart. Aangezien er in de eerste spelfase nog maar weinig nederzettingen en steden voorhanden zijn, ontvangen de speler bovendien grondstoffen van de grote voorraadstapel. Bij vier spelers kan het bij het begin van het spel voorkomen dat er van een bepaalde grondstof nog geen kaartjes voorhanden zijn. In dit geval is er geen opbrengst van deze grondstof.
 - * Zo lang de grote voorraadstapel nog voorhanden is, neemt elke speler (ook als hij niet aan de beurt is) bij het begin van een spelbeurt een grondstofkaart van de stapel. Dus ook als de speler al grondstoffen heeft ontvangen op basis van zijn nederzettingen en/of steden. Zodra de voorraadstapel op is, of te klein is geworden om elke speler een kaart te geven, ontvangen de spelers alleen nog maar grondstoffen op basis van eigen nederzettingen of steden. Alle grondstofkaartjes die de spelers afgegeven hebben bij het bouwen, worden op de klassieke afzonderlijke voorraadstapeltjes gelegd.
 - * **Tip** : Bouw op tijd een nederzetting want als de grote voorraadstapel op is, leveren alleen nog nederzettingen en steden opbrengsten op.
 - * Als het cijfer van een goudveld gegooid wordt, levert elke aangrenzende nederzetting een goudstuk op. Elke stad levert er twee op. De goudstukken van een speler kunnen niet gestolen worden en worden niet meegeteld als de rover actief wordt.
 - * Als een '7' gegooid wordt, blijft de rover-regel uit het basisspel gelden. Uitzondering : als een speler meer dan 11 grondstoffen bezit, verliest hij maar de helft van zijn kaarten.
- ⇒ **Alexander bewegen** : De speler die aan de beurt is, beweegt Alexander over een kruispunt tot op de eerstvolgende pijl. Als het kruispunt de afbeelding van een tempel draagt, treedt gebeurtenis 'bouw van een nederzetting' op ; als er op het kruispunt een gebeurtenisfiche ligt, wordt deze omgedraaid en kunnen de spelers Alexander helpen bij de uitvoering van de afgebeelde gebeurtenissen. Als het kruispunt leeg is, gebeurt er niets en mag de speler (zoals gewoonlijk) handelen en bouwen. Opgelet : Over de laatste paarskleurige kruisingen met een '7' mag Alexander pas bewogen worden, als een '7' werd gegooid. Bij alle andere resultaten van de dobbelsteenworp, blijft Alexander staan.
- ⇒ **Gebeurtenissen doorstaan** : Er zijn 5 verschillende gebeurtenissen. Om ze te doorstaan heeft Alexander specifieke grondstoffen nodig. Deze staan op de rand van het speelbord afgebeeld. Zo mag er bij de bouw van nederzettingen alleen gebruik gemaakt worden van hout, leem, graan en wol ; bij hongersnood alleen van wol en graan ; bij de bouw van een brug alleen van leem en hout, bij een veldslag alleen erts, wol en ridders ; en bij de bouw van een standbeeld alleen leem en erts. Bieden : Elke grondstof die bij een bepaalde gebeurtenis nodig is, heeft waarde 1. Goud mag bij elke gebeurtenis geboden worden en heeft eveneens de waarde 1. Een ridderkaart (ontwikkelingskaart) heeft waarde 3. De speler die aan de beurt is, biedt als eerste. Hij noemt een cijfer. Dit cijfer is de som van de waarden van de grondstoffen die hij Alexander aanbiedt om de gebeurtenis die zich voordoet te doorstaan (bij 'Veldslag' mag er ook met ridderkaarten geboden worden). De volgende speler in uurwijzerzin mag het bod van de vorige speler verhogen of passen. Dit gaat zo verder in uurwijzerzin tot de speler met het hoogste bod overblijft. Deze speler heeft Alexander bij deze gebeurtenis het beste geholpen en geeft even veel grondstof- en/of ridderkaarten af als hoogte van zijn bod. De afgegeven grondstoffen belanden op de overeenkomstige grondstofstapeltjes, ridderkaarten worden onder de stapel van ontwikkelingskaarten geschoven. Alle andere spelers behouden de door hen geboden grondstoffen. Een bod mag uitsluitend bestaan uit de grondstoffen die voor deze gebeurtenis nodig zijn of goud. De verhouding van de grondstofkaartjes binnen een bod is willekeurig.
- Voorbeeld : Als een speler bv. '5' biedt voor de bouw van een nederzetting, kan hij zijn bod betalen met 2x hout, 2x leem en 1x graan, of ook met 2x graan en 3x goud. De grondstof erts mag niet gebruikt worden omdat deze bruikbaar is bij de bouw van nederzettingen.
- Bij de gebeurtenis 'veldslag' mag een deel van het gedane bod bestaan uit ridderkaarten. Voorwaarde hierbij is wel dat de ridderkaarten reeds uitgespeeld werden door de speler (dus zichtbaar voor zich liggen op tafel) voor de gebeurtenisfiche werd omgedraaid. Na het gebruik van een ridderkaart, wordt ze onder de stapel ontwikkelingskaarten geschoven. Als een

speler zou over-bieden en hij het door hem gedane bod niet kan betalen, verliest hij de helft van zijn grondstoffen. Vervolgens wordt er opnieuw geboden.

Alexanders beloning : De speler die bij de gebeurtenis 'bouw van een nederzetting' het hoogste bod heeft gedaan, mag de nederzetting bouwen op het kruispunt waarover Alexander bewogen werd. Als een speler bij een andere gebeurtenis het hoogste bod heeft gedaan, ontvangt hij de daarbijhorende fiche en legt deze zichtbaar voor zich op tafel. Zodra een speler 3 fiches bezit, ontvangt hij de kaart 'Eerste adviseur'. Deze kaart levert hem 4 zegepunten op. De volgende speler die 3 gebeurtenisfiches heeft verzameld, ontvangt de kaart 'Tweede adviseur' (3 zegepunten). De derde speler ontvangt de kaart 'Derde adviseur' die goed is voor 2 zegepunten. Elke speler mag over maximaal één adviseur-kaart beschikken. **Let op** : Net zoals bij de kaarten 'Langste handelsstraat' en 'Grootste riddersmacht', kunnen adviseur-kaarten van eigenaar wisselen. Zodra een speler meer gebeurtenisfiches voor zich heeft liggen dan een andere speler, mag hij diens adviseur-kaart wegnemen. In ruil daarvoor geeft hij (als hij er al één bezit) zijn eigen adviseur-kaart af. Bij 3 spelers wordt de kaart 'Derde adviseur' niet gebruikt.

⇒ **Handelen en bouwen** : Voor deze fase gelden dezelfde regels als bij het basisspel. Er zijn nu twee manieren om nederzettingen te stichten : of via de gebeurtenis 'bouw van een nederzettingen' op een kruising met een tempel-afbeelding, of via de normale stratenbouw. Spelers die nederzettingen hebben gebouwd op de route van Alexander, mogen aan deze nederzettingen straten bouwen en vervolgens op vrije kruispunten van deze straten nederzettingen stichten. De kostprijs voor de bouw van een straat of een nederzetting is dezelfde als die van het basisspel. De afstandsregel bij het bouwen van nederzettingen blijft gelden. **Belangrijk** : Het is niet toegestaan om een nederzetting te bouwen op een kruispunt van de route van Alexander of op een kruispunt dat daar onmiddellijk aan grenst als Alexander daar nog niet voorbij is gekomen.

⇒ **Nog enkele andere spelregels**

- * Handel met goud : Bij het handel drijven geldt goud als een gewone grondstof. Goud kan dus een onderdeel zijn van een bod, kan door zeehandel geruild worden in de verhouding 4:1 of als de speler over een haven beschikt in de verhouding 3:1.
- * Langste handelsstraat : De regels m.b.t. de langste handelsstraat zijn identiek aan die van het basisspel.
- * Grootste riddersmacht : Ook de regels hieromtrent zijn identiek aan die van het basisspel. **Belangrijk** : Als een speler een ridder inzet ter ondersteuning van Alexander tijdens een veldslag, kan hij deze ridder niet meer gebruiken om de grootste riddersmacht te vormen. De kaart wordt immers onder de stapel ontwikkelingskaarten geschoven na gebruik.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler 14 zegepunten heeft verzameld of als Alexander Persepolis heeft bereikt. In het laatste geval wint de speler die op dat moment de meeste zegepunten heeft verzameld. Bij een gelijkstand wordt het aantal gebeurtenisfiches waarover de spelers beschikken, vergeleken.

ALEXANDER DER GROSSE		
Goldsieber	Teuber, Klaus	1998
2 - 4 spelers	vanaf 10 jaar	1 uur

© Marc Van den Branden, Forum Federatie, 1999