

Alexander der Grosse – Règles

Naissance d'un Empire

Par Ronald Hofstatter and Dietmar Keusch – Phalanx 2005

TABLE DES MATIERES

- 1.0 Introduction
- 2.0 Composants
- 3.0 Préparation de la partie
- 4.0 Séquence de jeu
- 5.0 Ordre du jeu pendant les tours
- 6.0 Fin de la partie
- 7.0 Partie courte - Campagne

1.0 INTRODUCTION

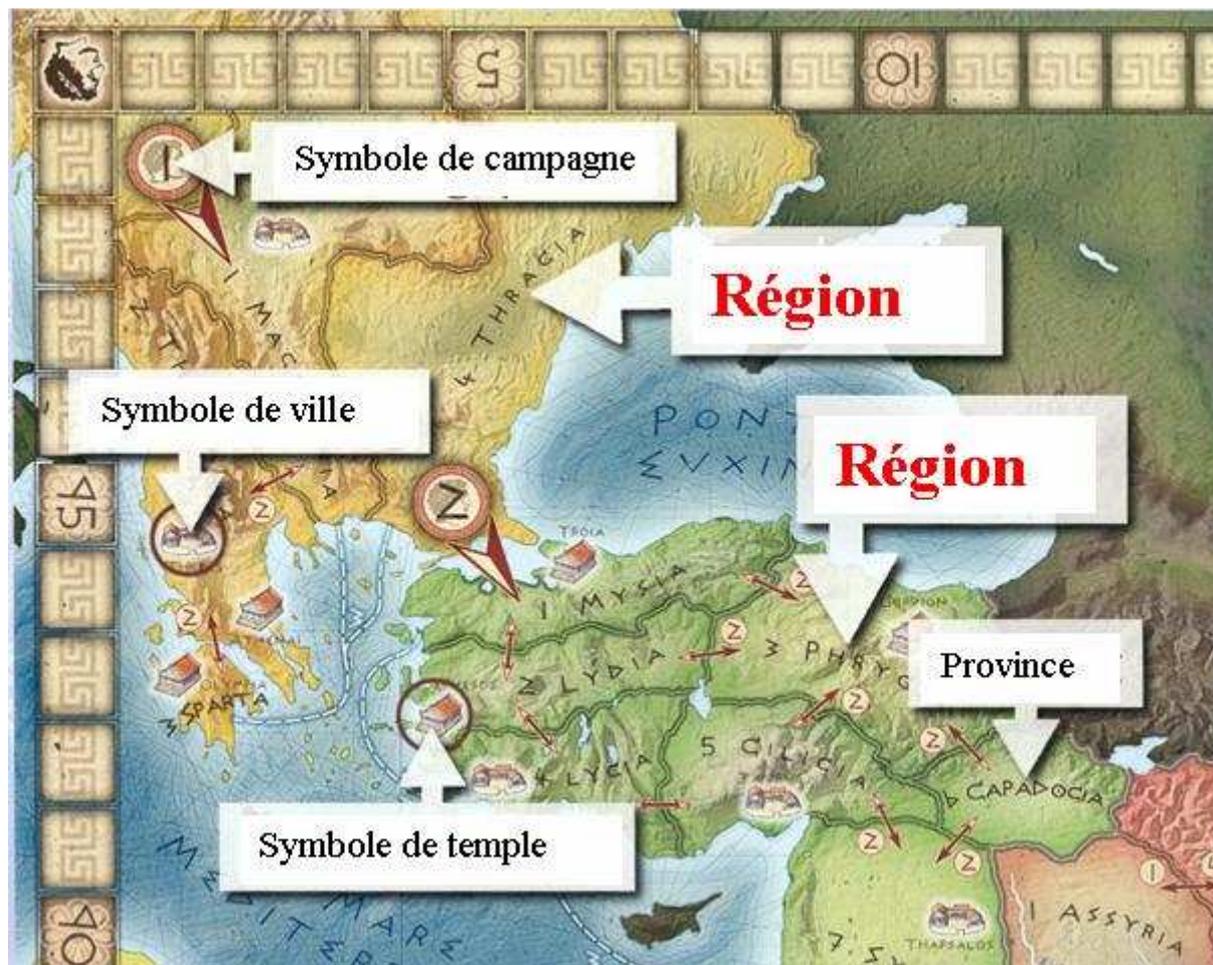
Dans Alexandre le grand, Naissance d'un Empire, chaque joueur suit le chemin du célèbre roi de Macédoine. Il s'empare de la Perse avec son armée et crée des villes puissantes et de grands temples. Enfin Alexandre commande un Empire allant du Danube au-dessus de l'Adriatique, en Egypte, au Caucase, en Perse et en Inde.

Chaque joueur reçoit des points de victoire (PV) pour chaque province qu'il occupe et les temples et les villes qu'il a créés. Le joueur avec le plus de PV à la fin de la partie gagne. Il peut s'appeler Alexandre le grand.

2.0 COMPOSANTS

- 1 plateau de jeu
- 10 marqueurs pour les joueurs (figurines en bois, 2 par joueur)
- 75 ressources (petits cubes, 15 par joueur)
- 50 temples (maisons, 10 par joueur)
- 40 villes (cubes, 8 par joueur)
- 5 tableaux (1 par joueur)
- 5 écrans (1 par joueur)
- 1 aide de jeu
- 1 règle du jeu

Alexander der Grosse – Règles Naissance d'un Empire



3.0 PREPARATION DE LA PARTIE

3.1 Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est divisé en 6 différentes régions colorées. Chaque région se compose d'un nombre de provinces numérotées. Les nombres dans les régions indiquent l'ordre dans lequel elles seront décomptées, mais n'ont autrement aucune signification. De région en région, des temples et des villes peuvent être construits et différentes provinces peuvent être conquises. Des provinces sont considérées "adjacentes" si elles sont reliées par des flèches. Par conséquent, Cilicia et Capadocia, bien que contiguës, ne sont pas considérées comme adjacentes. Un joueur ne peut construire un temple ou une ville dans une province que si celle-ci comporte le symbole correspondant.

Les cercles avec les nombres noirs imprimés sur le portrait d'Alexandre représentent les symboles de campagne. Chaque campagne finit dans cette province de la région. Les campagnes suivantes commencent dans la région suivante, après décompte, selon les symboles numérotés de campagne.

En fonction de la stratégie des joueurs, de 1 à 3 tours peuvent être joués dans une région. Une région se termine quand une armée atteint une province avec un symbole de campagne. Après 3 tours, la région est terminée automatiquement et la suivante commence.

Alexander der Grosse – Règles

Naissance d'un Empire

3.2 L'aide de jeu

L'aide de jeu décrit les règles importantes et doit être visible de tous les joueurs.

3.3 Préparation de la partie proprement dite

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

1 tableau avec 1 écran

15 ressources

2 marqueurs de joueur. L'un est placé devant le joueur, l'autre est placé sur la case 0 de la piste de score

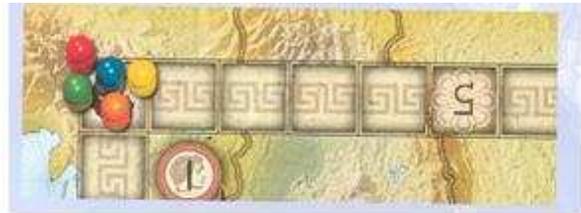
10 Temples

8 Villes

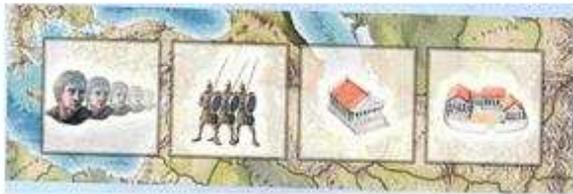
Les temples et les villes de chaque joueur sont placés devant son écran.



Ecran



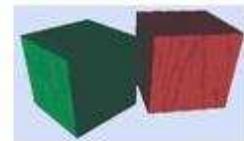
Position de départ



Tableau



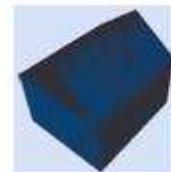
Pion



Ressources



Ville



Temple

Alexander der Grosse – Règles

Naissance d'un Empire

4.0 SEQUENCE DE JEU

Chaque région représente une étape dans la campagne d'Alexandre.
Les joueurs doivent jouer entre 1 et 3 tours pour traverser une région.

Dans un tour, chaque joueur répartit d'abord ses ressources sur son tableau.
Le joueur "actif" déplace ses armées puis place des temples et des villes. Chaque autre joueur suit selon l'ordre du jeu avec ses mouvements et ses constructions éventuelles.
Un décompte a alors lieu.

Si un autre tour a lieu dans la région, les ressources sont à nouveau réparties (mais seulement pour la construction de temples et de villes).

Ce protocole est décrit en détail ci-dessous :

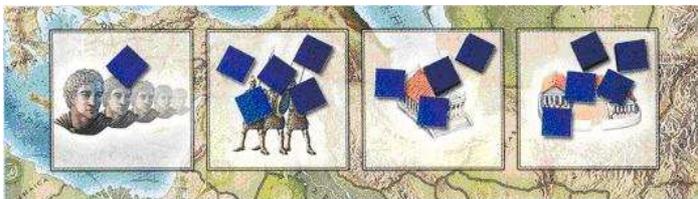
4.1 Les ressources et le tableau

Au début du premier tour dans chaque région, chaque joueur répartit secrètement ses 15 ressources derrière son écran sur les 4 cases de son tableau.

Les ressources peuvent être employées pour mettre en application les actions suivantes :

- Modifier l'ordre du jeu (case à l'extrême gauche du tableau)
- Déployer des armées (2ème case à gauche du tableau)
- Construire des temples (2ème case à droite du tableau)
- Construire des villes (case à l'extrême droite du tableau)

Les ressources placées sur les cases armées sont considérées comme des armées et seront installées sur le plateau de jeu. Les ressources sur la construction de temples ou de villes sont considérées comme des matériaux de construction.



Alexander der Grosse – Règles

Naissance d'un Empire

4.1.1 Répartition des ressources

Les ressources peuvent être réparties à volonté sur le tableau. Leur placement dépend de la stratégie du joueur:

- * Ceux qui veulent conquérir beaucoup de provinces investissent dans les armées.
- * Ceux qui veulent construire beaucoup de temples investissent dans la construction des temples.
- * Ceux qui veulent construire beaucoup de villes, investissent dans la construction des villes.

4.1.2 Nouvelles ressources et réarrangement

Si 2 ou 3 tours sont joués dans une même région, chaque joueur peut à nouveau répartir ses ressources au début du tour mais uniquement entre la construction de temples et de villes sur le tableau. Cette phase se produit toujours avec les cubes cachés derrière l'écran.

Un joueur ne peut cependant pas investir dans les armées ou modifier l'ordre du tour de jeu ! Il doit se contenter des armées qu'il a déployées lors du premier tour.

Chaque joueur a toujours 15 ressources disponibles à sa disposition pour débiter dans une région. Seules les ressources déployées ou assignées (à l'ordre du jeu, aux temples ou aux villes) sont à nouveau disponibles pour le tour suivant de la région.

5.0 ORDRE DU JEU PENDANT LES TOURS

5.1 Répartition des ressources

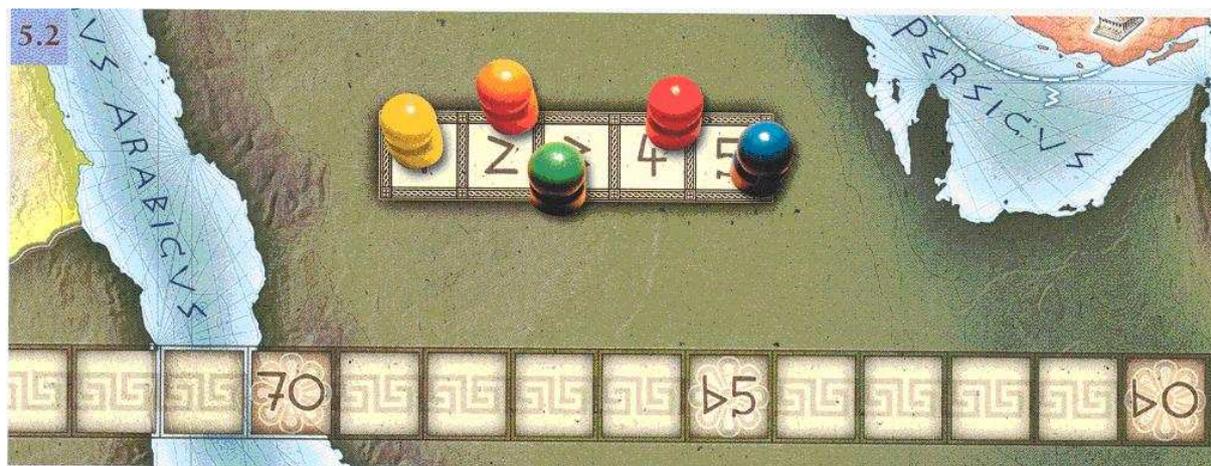
Chaque joueur répartit ses 15 ressources sur les 4 cases de son tableau caché (voir également 4.1.2).

Ordre du tour

Le joueur qui met le *plus* de ressources dans cette case peut choisir dans quelle position (première, deuxième, troisième etc..) il va mettre son marqueur sur la piste de l'ordre du tour des joueurs. Les autres joueurs ne peuvent pas modifier cette position de tour. L'ordre du tour des autres joueurs sera déterminé par leur ordre sur la piste de score. Celui qui a le plus de PV choisit en premier, suivi par le deuxième, etc. En cas d'égalité, tirer au sort entre les joueurs ex-aequo pour les départager.

Règle particulière pour le premier tour de jeu : Si aucun joueur ne place de ressource dans sa case d'ordre du tour, le joueur le plus âgé joue en premier. Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Alexander der Grosse – Règles Naissance d'un Empire



S'il y a égalité pour le nombre de ressources dans cette case (avec un minimum de un), l'ordre de jeu est déterminé par le nombre de ressources que les joueurs ont mis dans leur case d'armée, le joueur prioritaire étant celui qui a mis le plus d'armées.

S'il y a encore égalité, l'indétermination est levée en regardant le nombre de ressources dans la case des temples. S'il y a encore égalité, l'ordre du tour est déterminé au hasard entre les joueurs ex-aequo.

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, Michael et Marion allouent chacun une ressource à leur case d'ordre du tour. Michael a cependant mis 5 ressources dans sa case d'armée, Marion seulement 3. Michael obtient donc de choisir son ordre du tour en premier et met son marqueur dans la 4^{ème} position. Marion décide alors de mettre son marqueur dans la 2^{ème} position. Daniel et Peter n'ont placé aucune ressource sur leur case d'ordre du tour. Puisque Daniel avait placé 4 ressources sur sa case d'armée (Peter seulement 3), il décide de mettre son marqueur dans la 3^{ème} position. Pour Peter, la seule position restante est la 1^{ère}.

Une fois que ses ressources pour cette action ont été utilisées, chaque joueur doit les placer près de son tableau. Elles ne peuvent plus être employées pour cette région.

Case armées

Les ressources allouées à cette case sont des armées. Les armées d'un joueur, s'il peut les déplacer (voir 5.3) sont placées sur le symbole de campagne de la région en cours. Elles sont déplacées de cette province vers les autres provinces de la région afin de les occuper.

Case construction des temples

Les ressources placées ici contribuent à la construction des temples dans la région et au paiement des coûts spéciaux (voyez 5.3).

Case établissement des villes

Les ressources placées ici contribuent à l'établissement des villes dans la région et au paiement des coûts spéciaux (voyez 5.3).

Alexander der Grosse – Règles Naissance d'un Empire

5.2 Les tableaux sont révélés et l'ordre du tour déterminé

L'ordre du tour est déterminé en révélant les tableaux. Il est déterminé uniquement dans le premier tour d'une région. De cette façon, les marqueurs des joueurs sont placés dans les cases correspondantes de la piste d'ordre du tour. Cet ordre du tour s'applique à tous les tours de la région !

5.3 Mouvement

Maintenant les joueurs déploient leurs armées selon l'ordre du tour. Seules les armées peuvent se déplacer. Les temples et les villes ne le peuvent jamais ! Les armées peuvent se déplacer d'une distance maximum de 3 provinces par tour.

Note : La première province d'une région (directement après le symbole de campagne) compte dans ce maximum !

Si les armées entrent dans des provinces possédant un terrain difficile (montagnes, désert, etc.), les coûts spéciaux surgissent. Les flèches entre les provinces sur le plateau indiquent combien de ressources doivent être dépensées pour traverser. Les mouvements au-dessus des lacs sont possibles dans certains endroits - voir le "passage de bateau" entre les provinces côtières.

Note : Ces coûts spéciaux doivent être payés avec des ressources des cases de temple ou de ville (le paiement "combiné" est possible).

Des ressources qui ont été utilisées pour "payer" les coûts spéciaux doivent être déposées près du tableau. Elles ne peuvent plus être utilisées dans cette région. Les pointes de flèche foncées indiquent le coût résultant du mouvement vers cette province.

Les pointes de flèche légères signifient qu'il n'y a pas de coût exigé pour entrer dans cette province.



Alexander der Grosse – Règles

Naissance d'un Empire

Vous pouvez déplacer autant d'armées que vous souhaitez d'une province vers une autre - le coût ne doit être payé qu'une fois. Si un joueur déplace séparément des ensembles multiples d'armées d'une province à une autre (mal joué !), ou de différentes provinces vers une province unique, alors les coûts de mouvement doivent être payés séparément. Les tours de jeu sont terminés dans une région si au moins une armée est entrée dans la province avec le symbole de campagne.

Chaque joueur peut construire des temples et des villes juste après le mouvement de ses armées.

Après que tous les joueurs ont placé leurs temples et leurs villes, la région est décomptée.

Après 3 tours de jeu, la région est automatiquement terminée et la prochaine commence, même si la dernière province de la région n'a pas encore été conquise.

5.4 Construction de temples et de villes

Après qu'un joueur a accompli son mouvement, il peut, dans chaque province, construire des temples ou des villes. Les symboles illustrent dans quelle province un temple ou une ville peut être construit. Ceci peut être fait uniquement si le joueur a au moins une de ses propres armées dans cette province.

Si le joueur veut construire, il met un de ses temples (couché sur le côté) ou une de ses villes (avec le point en bas) dans la province appropriée. Plus d'un joueur peut construire dans une province. Cependant, pendant la phase de décompte (voir 5.5), seulement *un* joueur peut établir un temple ou une ville.

5.5 Phase de décompte

Maintenant, en commençant par la province avec le plus petit nombre, les différentes provinces de la région sont décomptées à la suite. Tous les points attribués sont immédiatement marqués en déplaçant le marqueur du joueur approprié sur la piste de score autour du plateau de jeu.

5.5.1 Provinces

Le joueur qui a le plus d'armées dans une province reçoit 2 points. S'il y a une égalité, aucun point n'est marqué.

Note : On décompte les provinces à chaque tour dans la région (avec un maximum de trois fois).

5.5.2 Temples

S'il n'y a qu'un temple dans une province, son propriétaire le met debout et paye *une* ressource provenant de la case de construction des temples de son tableau. Ceci lui rapporte 3 points sur la piste de score. Si un joueur n'a pas les ressources nécessaires pour construire le temple, il doit le remettre dans sa réserve !

Alexander der Grosse – Règles

Naissance d'un Empire

Note : Dans un tour ultérieur d'une région, des temples additionnels peuvent être établis, même par le même joueur dans la même province. Les temples construits dans des tours précédent ne rapportent rien dans un nouveau tour ! Le nombre de temples par joueur est limité - aucun joueur ne peut construire plus de 10 temples. Une fois construits, les temples ne peuvent pas être enlevés et déplacés plus tard vers d'autres endroits.

5.5.3 Villes

Si une ville est la seule dans une province, son propriétaire tourne le cube (point en haut) et paye deux ressources provenant de la case d'établissement des villes de son tableau. Ceci lui rapporte 5 points sur la piste de score. Si un joueur n'a pas les ressources nécessaires pour établir la ville, il doit la remettre dans sa réserve !

Note : Il ne peut y avoir qu'une ville dans une province. Dans les tours ultérieurs, aucune autre ville ne peut être établie dans une province contenant déjà une ville. Les villes établies dans des tours précédent ne rapportent rien de plus dans un nouveau tour !

Le nombre de villes par joueur est limité - aucun joueur ne peut établir plus de 8 villes. Une fois établies, les villes ne peuvent pas être enlevées et déplacées plus tard vers d'autres endroits.

5.5.4 Plusieurs joueurs veulent construire dans la même province

Si plusieurs temples ou villes sont dans une même province, le joueur avec le plus de ressources dans la case appropriée de son tableau doit construire (voir 5.5.2 et 5.5.3). Cependant, les coûts de construction/établissement sont calculés différemment :

Le joueur qui réussit à construire un temple ou une ville paye autant de ressources que le nombre de ressources du joueur deuxième au classement sur la case adéquate *plus une ressource additionnelle*.

Un temple rapporte toujours 3 points et une ville toujours 5 points. Chaque autre joueur prend ses éléments non réussis et les remet dans sa réserve.

Si 2 joueurs ou plus sont à égalité aucun ne peut construire le bâtiment ce tour-ci. Les constructions des temples et des villes sont indépendantes, même si les deux actions ont lieu dans une même province.

5.6 Fin du tour

Après un décompte, une des deux choses suivantes peut se produire :

1. La partie continue dans la région. Chaque joueur répartit ses ressources restantes derrière son écran entre le temple et la ville.
2. La région est terminée. Chaque joueur récupère ses 15 ressources et peut les répartir sur les 4 cases derrière son écran.

Alexander der Grosse – Règles

Naissance d'un Empire

6.0 FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête à la fin du tour pendant lequel au moins une armée est entrée dans la province avec le symbole de campagne de la sixième et dernière région (la province avec le X dans le cercle rouge) ou à la fin du 3^{ème} tour dans cette même région. Un décompte "normal" (voir 5.5) et un décompte final (voir 6.1) ont lieu.

6.1 Décompte final à la fin de la partie

Après le décompte normal du dernier tour, un décompte final de toutes les régions a lieu.

Les joueurs reçoivent des points pour :

- * Le plus de villes sur le plateau : 10 points
- * Le plus de temples sur le plateau : 15 points
- * Le plus de villes dans une région : 5 points (par région)
- * Le plus de temples dans une région : 5 points (par région)

Ceci signifie qu'un joueur peut recevoir un maximum de 10 points par région (pour avoir le plus de temples et de villes) dans ce décompte final.

Note : si deux joueurs ou plus sont à égalité pour le plus de villes ou de temples, personne ne reçoit les points additionnels.

7.0 PARTIE COURTE - CAMPAGNE

La partie commence sur le symbole de campagne n° 2 et finit dans la dernière province de la région 4 (marquée par le symbole de campagne 5).

Les points pour le décompte final sont divisés par deux (arrondis par défaut). Autrement toutes les règles normales s'appliquent.

Alexander der Grosse – Règles

Naissance d'un Empire

AIDE DE JEU

DEPLACEMENT

Les armées qui pénètrent dans une province par une flèche *foncée* et *remplie* doivent payer la montant correspondant en prélevant des ressources dans les cases de construction de temples et/ou de villes de leur tableau.

CONSTRUCTION DE TEMPLES ET DE VILLES

A la fin de son déplacement, un joueur peut essayer de construire un temple et/ou une ville dans chaque province avec le symbole adéquat. il place les temples (couchés) et/ou des cubes de ville (point en bas) de sa couleur dans les provinces qu'il choisit. Au moins une de ses propres armées doit se trouver dans la province.

DECOMPTE DE FIN DE TOUR

Les points gagnés sont immédiatement ajoutés la piste de score.

Le plus d'armées dans une province	2 Points
Construction d'un temple	3 Points (le temple est redressé)
Construction d'une ville	5 Points (le point est mis en haut)

DECOMPTE DE FIN DE PARTIE

Les joueurs reçoivent les points suivants.

Le plus de villes sur le plateau de jeu	10 Points
Le plus de temples sur le plateau de jeu	15 Points
Le plus de villes dans une région	5 Points par région
Le plus de temples dans une région	5 Points par région

Aucun point n'est distribué s'il y a égalité entre au moins 2 joueurs