

ALEXANDROS

Un jeu édité par Winning Moves, 2003 - Conçu par Léo Colovini

Qui peut conquérir les provinces les plus riches ? Pour 2-4 joueurs à partir de 12 ans

Aperçu du jeu

Alexandre et son armée traversent l'Empire Perse, en conquérant d'immenses régions. Pour pacifier les secteurs occupés tout en remerciant ses généraux, il les nomme gouverneurs des nouvelles provinces. Ils sont chargés d'y instaurer l'administration provinciale et d'y collecter les impôts.

Chaque gouverneur voudrait donc conquérir les provinces les plus lucratives possible bien sûr. Aussi bien pour lui-même mais également pour être reconnu et considéré par Alexandre comme "grand collecteur" des revenus fiscaux et ainsi gagner le jeu.

Contenu

- 1 figurine "Alexandre"
- 16 figurines "gouverneurs d'Alexandre", 4 dans chacune des 4 couleurs différentes
- 4 disques de score dans la couleur des joueurs
- 1 plateau de jeu, divisé en cases triangulaires. La plupart sont des espaces vides (brun clair), les autres sont de 5 couleurs différentes et illustrées de symboles.
- 55 cartes, 11 dans chacune des différentes couleurs et symboles des cases marquées réparties sur le plateau.
Les symboles signifient :
Temple -> Administration,
Amphore -> Nourriture,
Cheval -> Transport,
Lyre -> Culture,
Hoplite -> Sécurité
- 65 murs de frontières noirs et 10 rouges.

Préparation

Chaque joueur reçoit les 4 figurines d'une même couleur et le disque de score correspondant. Les disques sont placés au début de la piste de score (case 100).

La figurine d'Alexandre est placée sur le point de départ du plateau (point rouge en haut à gauche).

Les murs de frontières noirs et rouges sont mis de côté à proximité du plateau.

Les cartes sont mélangées et on en distribue une face cachée à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées en pile de pioche à côté du plateau. Les deux premières cartes sont révélées et placées faces visibles à côté du plateau.

Un premier joueur est désigné.

Déroulement du jeu

Les joueurs effectuent leur tour à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur commence toujours par déplacer la figurine d'Alexandre et exécute ensuite 2 actions.

Le jeu est basé principalement sur le déplacement d'Alexandre qui est primordial pour envisager la victoire dans une partie. Vous ne pouvez la déplacer sans certaines considérations tactiques à l'esprit - la nature des deux cartes faces visibles - la préparation de la disposition de secteurs lucratifs ou l'affaiblissement des autres joueurs. Donc il est crucial de comprendre correctement la mécanique de mouvement et d'analyser toutes les possibilités avant le déplacement.

Cela signifie :

- **La plus proche** : la distance la plus courte entre le point de la case triangulaire où se trouve Alexandre actuellement et le point de la case triangulaire le plus proche du type de la carte où il doit être déplacé.
- **Disponible** : un espace triangulaire est disponible quand il n'y a aucun mur sur chacun de ses 3 côtés et qu'il n'y a aucune figurine à cet endroit (Alexandre au coin ou un Gouverneur au centre). Chacun des points de cette case peut toucher un mur de frontière.

1. Mouvement d'Alexandre

A son tour, le joueur actif choisit une des deux cartes faces visibles (qui peuvent d'ailleurs être toutes les deux du même type) et déplace Alexandre sur un des points de croisement de lignes de la case triangulaire la plus proche disponible de même symbole que la carte choisie.



Illustration 1 : Alexandre est sur le point rouge de début de partie et les deux cartes faces visibles sont la Lyre et le Cheval. Alexandre peut ainsi être déplacé sur une intersection de la case la plus proche et disponible avec un de ces symboles.

La case de cheval du bas (le point le plus proche est distant de 3 lignes) n'est pas autorisée, puisque la case de cheval du haut (le point le plus proche est distant de 2 lignes) est la plus proche de ce type. Si le joueur choisit la carte de cheval, Alexandre doit être déplacé sur un point d'intersection de la case de cheval supérieure.

Le joueur prend la carte choisie dans sa main et découvre ensuite une nouvelle carte à sa place. S'il y a plusieurs cases du symbole correspondant à la carte choisie qui sont à égale distance, le joueur choisit vers laquelle de ces cases il déplace Alexandre.

Il déplace alors Alexandre sur l'un des points de la case choisie. Ce point ne doit pas nécessairement être le point réellement le plus proche de la position actuelle d'Alexandre ; **Alexandre peut être déplacé sur n'importe quel point dans la nouvelle case.**

Ensuite, le joueur place un mur de frontière de couleur noir sur chaque ligne entre sa dernière position et celle où se trouve Alexandre maintenant (le long de l'itinéraire sur lequel Alexandre s'est déplacé). Il y a souvent plusieurs possibilités pour placer les murs. Dans ce cas, le joueur place les murs comme il l'entend, tant que **le chemin choisi est l'un des plus courts possibles** sur lequel Alexandre pouvait être déplacé.



Illustration 2 : Le joueur actif décide de déplacer Alexandre sur la case "Lyre" et le place sur le point le plus "au sud". Il place ensuite 3 murs de frontière connectant la position d'origine d'Alexandre au point où il est actuellement debout. (Il pourrait placer ces murs de 3 manières possibles, par exemple en longeant la côte). Le joueur a aussi déjà pris la carte "Lyre" dans sa main et a placé une carte Hoplite en remplacement.

Notez que, suite à ce déplacement comme illustré, une province de 4 cases est créée. (voir "Occuper une province")

Lors du déplacement d'Alexandre, peu importe si des lignes entre les cases sont déjà partiellement couvertes de murs de frontière ou non. Bien sûr, si une ligne est déjà couverte, un deuxième mur de frontière n'a pas besoin d'y être placé.

Les murs de frontière peuvent se croiser librement.

Seuls des murs de frontière noirs peuvent être placés.

Les murs rouges n'entrent en jeu que lors du mouvement d'Alexandre au dernier tour de jeu (voir la Fin du jeu).

Mouvement spécial d'Alexandre

Il peut arriver qu'aucune des deux cartes faces visibles ne permette au joueur actif de faire un mouvement utile ou qui serait alors trop avantageux pour un adversaire. Ou encore, le joueur pourrait envisager un mouvement très bénéfique pour lui mais qu'aucune des cartes visibles ne montre le symbole qu'il faudrait pour faire ce mouvement. Dans ce cas, le joueur actif a l'option de choisir l'une des cartes de sa main et déplacer Alexandre sur la case montrant ce symbole mais renoncer ensuite à l'acquisition d'une des cartes visibles. Ainsi, ce déplacement spécial coûte deux cartes; celle qu'il joue et celle face visible qu'il ne peut pas prendre, en faisant ainsi de cette action un choix relativement "cher" pour être exécuté trop souvent.

2. Actions complémentaires

Après avoir déplacé Alexandre, le joueur actif peut encore exécuter 2 actions complémentaires dans n'importe quel ordre. Il peut choisir parmi les 4 possibilités suivantes :

- Prendre une carte
- Occuper une province vide ou reprendre une qui est occupée
- Collecter les impôts
- Enlever un de ses propres gouverneurs

Le joueur peut exécuter chacune de ces actions deux fois (excepté collecter les impôts).

→ Prendre une carte

C'est l'action la plus simple et la plus commune. Le joueur peut, soit piocher une carte face cachée de la pile, soit prendre l'une des 2 cartes visibles. (Les cartes des joueurs sont tenues secrètes dans leur main). Si un joueur prend l'une des 2 cartes visibles comme première action et veut prendre une autre carte comme deuxième action, il a alors seulement le choix entre la carte supérieure de la pile et l'autre carte visible. Aucune carte face visible ne peut être remplacée avant que le joueur n'ait achevé sa deuxième action, à la suite de laquelle une ou deux cartes sont retournées afin qu'il y ait de nouveau 2 cartes visibles. Si la pile de pioche est épuisée, la pile de cartes défaussées est mélangée pour constituer une nouvelle pile.

→ Occuper une province

Une province est un groupe connecté de cases triangulaires qui sont complètement entourées par des murs de frontière.

Les provinces peuvent avoir n'importe quelle taille. Une province n'a pas besoin d'être occupée aussitôt qu'elle est créée et peut être occupée plus tard par n'importe quel joueur durant son tour.

Une province devrait (mais pas obligatoirement) toujours contenir au moins une case avec symbole - sinon elle est sans valeur, ne pouvant être occupée. (Une seule case avec symbole peut être considérée comme province. Cependant, ne rapportant aucun point lors de la collecte d'impôts, cela vaut rarement la peine de créer une telle province).



Illustration 3 : le joueur actif a choisi la carte Hoplite. Il y a 3 cases voisines avec ce symbole - au nord, à l'est et au sud-est. Toutes 3 sont à une distance égale de la position actuelle d'Alexandre, à savoir 2 lignes (la position laissée dans l'exemple 2). Le joueur peut donc choisir librement sur laquelle de ces 3 cases déplacer Alexandre - il choisit la case à l'Est. Il y place Alexandre sur le point supérieur. Après le placement des deux murs de frontière (plus 1 qui était en réalité déjà en place) il a créé une petite province composée de 4 cases vides et 3 avec symbole.

Par la même occasion, on remarque à gauche de celle-ci, une autre petite province (créé lors du mouvement d'Alexandre en Illustration 2) constituée de 2 cases vides et 2 avec symbole.

Bénéfice :

La valeur d'une province dépend du nombre cases vides (brun clair) la composant et chacune vaut 1 point (voir Collecte des impôts). Une grande province rapporte ainsi davantage de points mais est beaucoup plus difficile à occuper. La forme de la province avec une proportion aussi favorable que possible de cases avec symbole et de cases vides est un réel défi pour les joueurs lors de la création d'une province - en supposant qu'ils puissent aussi par ailleurs la reprendre à un autre joueur ne lui laissant pas cet avantage. Au plus une province est composée d'un nombre important de cases vides et de peu de cases de symbole, au mieux c'est : elle coûte moins et rapporte plus.

Occuper une province vacante :

Les joueurs doivent essayer d'occuper les provinces pour y collecter les impôts et ainsi marquer les points nécessaires à la victoire.

Pour occuper une province vide (c'est-à-dire non encore occupée par un autre joueur), vous devez placer au moins un de vos gouverneurs sur n'importe quelle case de symbole de cette province. De plus, vous devez payer pour toutes les autres cases de symbole, en vous défaussant d'une carte du symbole correspondant.

Si vous n'avez pas toutes les cartes requises, vous pouvez placer d'autres gouverneurs sur les cases de symboles manquants dans cette province. Vous pouvez ainsi placer autant de gouverneurs encore disponibles sur les cases de symbole de cette province et vous défausser ensuite des cartes exigées pour le reste des cases de symboles découverts (s'il y a encore). Cependant, il est recommandé de le faire seulement dans des cas exceptionnels (comme, par exemple, conquérir une province très lucrative appartenant à un autre joueur et que vous n'avez pas d'autres cartes pour faire autre chose) parce que vous ne pourrez pas conquérir d'autres provinces sans vos figurines. Plus tard, les impôts ne peuvent pas être collectés dans les provinces contenant plus d'un gouverneur et ne valent donc aucun point.

Illustration 4 : Rouge occupe cette province constituée de 9 cases vides et de 6 cases avec symbole en plaçant un de ses gouverneurs sur la case « temple » et un autre sur la case « cheval ». Pour les 4 autres cases de symbole, il se défausse d'une carte correspondante pour chacun (l'Amphore, Hoplite, la Lyre et le Temple).



S'il avait été aussi en possession d'une carte « Cheval » ou d'une carte « Temple », il aurait pu se défausser de l'une d'entre elles au lieu du placement du deuxième gouverneur.

Note de l'auteur :

Une province occupée ou non peut toujours être scindée par le déplacement d'Alexandre.

Reprendre une province occupée :

La reprise d'une province occupée par un autre joueur augmente non seulement votre propre valeur, mais affaiblit aussi simultanément un autre joueur. Par conséquent, cette action coûte aussi davantage de cartes. Le joueur actif doit se défausser de 2 cartes du symbole correspondant pour chaque gouverneur actuellement dans cette province (correspondant au symbole de la case où le gouverneur est placé), pour pouvoir enlever ensuite le gouverneur de la province et le rendre au joueur propriétaire. Le joueur actif doit alors occuper la province maintenant vide dans le même tour de la façon décrite ci-dessus. Ce processus complet compte comme une action.

Reprendre des cartes de réoccupation

Le joueur perdant la province reçoit pour cette action la moitié des cartes employées par le joueur conquérant (celui-ci choisit quelles cartes il donne au joueur perdant). Un nombre impair de cartes est arrondi vers le haut. Les autres cartes sont placées dans la pile de défausse.

Note de l'auteur :

Dans une partie à 2 joueurs, le perdant de la province ne reçoit pas de cartes, seulement son ou ses gouverneurs

Exemple 5 : Jaune reprend cette région à Rouge en défaussant 2 cartes de Temple et 2 cartes de Cheval (symboles correspondant aux positions des gouverneurs rouges), et rend les gouverneurs rouges à leur propriétaire. Il place alors un de ses gouverneurs jaunes sur la case Lyre et défausse les cartes correspondantes à chaque autre case de symbole.



→ Collecter des impôts

Pour collecter des impôts, le joueur actif doit défausser **une** carte avec un symbole correspondant à la case où un de ses gouverneurs est présent dans **une** de ses provinces.

Les impôts peuvent uniquement être collectés dans les provinces contenant 1 seul gouverneur. Les provinces avec plus d'un gouverneur ne sont pas prises en compte pour le calcul de l'impôt. Une fois que le joueur actif s'est défaussé de la carte appropriée, il compte toutes les cases vides dans toutes ses provinces qui contiennent 1 seul gouverneur. Il reçoit le nombre total de ces cases vides en point de victoire et son disque de score est avancé en conséquence sur la piste de points.

Important : La collecte d'impôts s'applique toujours à tous les joueurs, c'est-à-dire si le joueur actif collecte des impôts, tous les autres joueurs en collectent aussi simultanément pour les provinces les concernant et déplacent leurs disques de score sur la piste de points en conséquence.

Donc, ce n'est pas toujours une bonne idée de collecter des impôts : vous perdez une carte et employez une action tandis que les autres joueurs participent au profit. Généralement, il est utile de collecter les impôts si vous marquez plus de points que vos rivaux les plus dangereux.

Les impôts peuvent seulement être collectés une fois par tour du joueur.



Illustration 6 : Rouge veut collecter des impôts et se défausse d'une carte Hoplite parce que l'un de ses gouverneurs est présent sur une case Hoplite (la province 3).

Rouge obtient 8 points pour la province en Égypte (province 1) et 4 pour la province en Syrie (2) pour un total de 12 points. Sa province au nord (3), vaut 8 points mais ne compte pas parce qu'il y a 2 gouverneurs. Simultanément cependant, Jaune obtient 4 points pour sa province (4), Bleu obtient 9 points (6) et Vert obtient 6 points (5).

Rouge a ainsi collecté des impôts au bon moment parce qu'il a clairement reçu plus de points que les autres, et ce, bien qu'une de ses provinces n'ait pas marqué des points. Si cela avait été le tour de Jaune, il aurait été préférable de ne pas collecter les impôts.

→ Enlever un de ses gouverneurs d'une province

Vous pouvez reprendre un de vos gouverneurs d'une province occupée à n'importe quel moment; par exemple, parce que vous avez plus d'un gouverneur dans une province et qu'aucun impôt ne peut être collecté là en conséquence ou parce que vous n'avez plus de gouverneurs de réserve à employer.

Vous ne devez pas jouer de carte pour reprendre une figurine gouverneur d'une de vos propres provinces.

Fin du jeu et désignation du gagnant

Le jeu prend fin :

1. Quand le joueur actif, après avoir déplacé Alexandre sur son nouvel emplacement, n'a plus suffisamment de murs noirs de frontière pour tracer le chemin et doit prendre des murs rouges pour le faire,
2. Ou quand un ou plusieurs joueurs atteignent ou dépassent les 100 points.

Dans la première situation, le joueur exécute encore ses deux actions complémentaires. Dans le second cas, le jeu prend fin immédiatement. Dans les deux cas, le gagnant est le joueur avec le plus des points.

Situations spéciales

Il peut arriver qu'il n'y ait plus de cases disponibles correspondant aux cartes faces visibles. Dans ce cas, les cartes sont considérées comme des jokers, c'est-à-dire que le joueur actif peut déplacer Alexandre sur n'importe quel type de case de symbole (la restriction "la plus proche" s'applique toujours cependant) et prendre ensuite chacune des deux cartes.

Très rarement, il peut aussi arriver que les murs rouges ne soient pas suffisants de tracer le chemin d'Alexandre au dernier tour. Dans ce cas, le joueur actif doit choisir une autre destination pour Alexandre, qui doit être possible à effectuer avec les murs rouges.

Traduit en français par Dominique Vandaële à partir de la traduction anglaise de Pitt Crandlemire. Leo Colovini a apporté certaines précisions ne figurant pas dans la règle d'origine. Mise en page par François Haffner.