



Attila

Préparation

Placez le plateau de jeu et de l'influence et les marqueurs tribaux au milieu de la table l'un à côté de l'autre. Battez les cartes et placez-les faces cachées à côté du plateau.

Placez les 10 tuiles de paix sur les espaces de siècle du plateau comme suit:

1 sur le 4e espace de siècle, 2 empilés sur le 5e, 3 sur 6e et 4 sur 7e espace.

Chaque joueur prend les 7 marqueurs de points et les tuiles de sa couleur. Un marqueur est placé sur le zéro de la piste du marquage des points du plateau, le reste à côté du plateau. Les joueurs placent la tuile du joueur devant eux.

Donner 6 cartes face cachée à chaque joueur. Le reste est placé face cachée à la portée de tous. Les cartes défaussées le seront face visible.

Chaque joueur prend un ensemble de 3 tuiles action (une de chaque type).

Le plus jeune commence et les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Objectif

Gagner autant de points que possible. Les points sont gagnés en ayant la plus grande et la 2e plus grande influence dans une tribu. Le joueur avec le plus de points à la fin gagne le jeu.

Jouer

Le joueur actif fait les choses suivantes pendant son tour (dans cet ordre):

1. jouez une carte et placez un marqueur de la tribu correspondant
2. prenez l'influence (ou placez un autre marqueur de la tribu)
3. possibilité de conflit ou de paix
4. possibilité de marquage de points



Jouez une carte et placez un marqueur de la tribu correspondant.

Le joueur actif choisit une carte de sa main, la joue et place un marqueur de la tribu correspondante dans une des provinces romaines sur le plateau.

Le premier marqueur pour chaque tribu doit être placé dans une des 6 provinces bordée de rouge sur le plateau.

Les marqueurs subséquents peuvent être placés dans:

- une des 6 provinces du début;
- une province qui a déjà un ou plusieurs marqueurs de la même tribu;
- une province adjacente à une autre qui a un ou plusieurs marqueurs de la même tribu.

Après avoir placé le marqueur de la tribu, la carte jouée est défaussée.

Avoir de l'influence

Après avoir placé le marqueur de la tribu, le joueur actif déplace son marqueur d'influence sur la colonne correspondant à la tribu:

- de 1 espace dans le 4e siècle (jusqu'à ce qu'il reste un carreau de paix posé sur l'espace du 5e siècle) [placer un marqueur sur le plateau compte comme le premier espace]
- de 2 espaces dans le 5e siècle (quand le 4e siècle est vide et qu'il y a encore au moins un carreau posé dans l'espace du 5e siècle)
- de 3 espaces dans le 6e siècle (quand les espaces du 4e et 5e siècle sont vides et qu'il y a encore au moins un carreau posé dans l'espace du 6e siècle)
- de 4 espaces dans le 7e siècle (quand les espaces du 4e, 5e et 6e siècle sont vides et qu'il y a encore au moins un carreau posé dans l'espace du 7e siècle)

Le joueur actif peut choisir d'abandonner le gain d'influence et de placer un deuxième marqueur de la tribu de cette couleur sur le plateau en utilisant les mêmes règles de placement.

Normalement, le tour du joueur actif est terminé et il tire des cartes pour refaire sa main à six cartes.

Les exceptions: le conflit & paix, marquage de points et tour double

Conflit et paix

Chaque province est limitée à 4 marqueurs de tribu. Par conséquent, quand le joueur actif place un cinquième marqueur de tribu dans une province, cette province est en conflit. Après que le conflit ait été résolu, la province est à nouveau en paix.

Le conflit:

- commencer avec le joueur actif, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur a une chance de jouer zéro ou plusieurs cartes de sa main sur la table;
- un joueur peut jouer n'importe quelle quantité de cartes des tribus présentes dans la province;
- après que tous les joueurs aient joué, les cartes pour chaque tribu sont alors comptées et ajoutées au nombre de tribus de cette couleur présentes dans la province pour une force totale;
- la tribu avec la force la plus basse de la province est enlevée de la province;
- s'il y a une égalité pour la force la plus faible, tous ces marqueurs sont enlevés.

La paix:

- quand il y a un conflit, un carreau de paix est placé dans la province, pris sur l'espace du siècle en cours. Le restant des marqueurs de tribus sont placés sur lui.
- aucun marqueur supplémentaire ne peut être posé dans une province avec un carreau de paix

Les joueurs abandonnent les cartes qu'ils ont jouées dans le conflit et ne peuvent pas refaire leur main jusqu'à la fin de leur tour actif.

Marquer des points

Quand le dernier carreau de paix d'un siècle est placé sur le plateau, toutes les tribus sont comptabilisées dans l'ordre: Franc, Huns, Goths, Saxons, Teutons et finalement Vandales.

Les joueurs avec la première et deuxième plus forte influence dans chaque tribu gagnent des points:

- a. le joueur avec l'influence la plus forte (marqueur le plus haut sur la piste de l'influence pour cette tribu) gagne 1 point pour chaque marqueur que la tribu possède le plateau

- b. le joueur avec la deuxième influence la plus forte gagne 1 point pour chaque province où la tribu est présente.
- c. si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, ajoutez le nombre de marqueurs et de provinces et partagez le résultat entre les joueurs impliqués, arrondi vers le haut si nécessaire.
- d. si les joueurs sont à égalité pour la 2e place, ils se partagent les points des provinces.
- e. si un joueur est le seul à avoir de l'influence dans une tribu, il reçoit la totalité des points.

Les Carreaux d'action

Le joueur actif peut utiliser ses carreaux d'action n'importe quand pendant son tour (maximum 1 par tour):

- Tour double: jouez une 1ère carte et ses actions, jouez le carreau d'action et une 2e carte et ses actions et refaire sa main à 6 cartes.
- Commerce: défausser un nombre de cartes de votre choix de votre main et piochez-en autant dans le tas.
- 2 influences: augmentez n'importe quelle piste d'influence de 2 points ou deux pistes de 1 point.

Les carreaux d'action sont défaussés après usage.

Fin du jeu

- dès que le dernier carreau de la paix est placé;
- ou dès que le dernier marqueur d'une tribu particulière est placé sur le plateau;
- ou dès que le marqueur de points de n'importe quel joueur atteint le sommet de la piste de l'influence.

Le joueur actif complète son tour et les tribus sont encore comptabilisées comme expliqué au-dessus.

Le joueur avec le plus de points est le vainqueur!

Règles pour 2 joueurs

- chaque joueur joue 2 cartes par tour (pareille ou différente) avec les options habituelles;
- le carreau d'action double permet de jouer une 3e carte;
- pour obtenir la deuxième place en influence, le marqueur ne doit pas être à plus de 2 espaces du premier sur la piste de l'influence;
- pour simplifier le marquage, le joueur avec le plus d'influence peut se déplacer uniquement de la différence entre lui et le deuxième joueur sur la piste du score.

Eclaircissements

- les provinces avec des flèches de connexion sont adjacentes;
- le jeu ne se termine pas si le dernier marqueur cause un conflit qui enlève ce marqueur;
- aucun marqueur de tribu ne peut être posé en Sardaigne ni en Corse; la Grèce est une province seule;
- marquer des points se produit après que le dernier marqueur de paix pour un siècle ait été utilisé, pas à chaque placement d'un marqueur de paix;
- les provinces en paix comptent comme des provinces adjacentes normales.