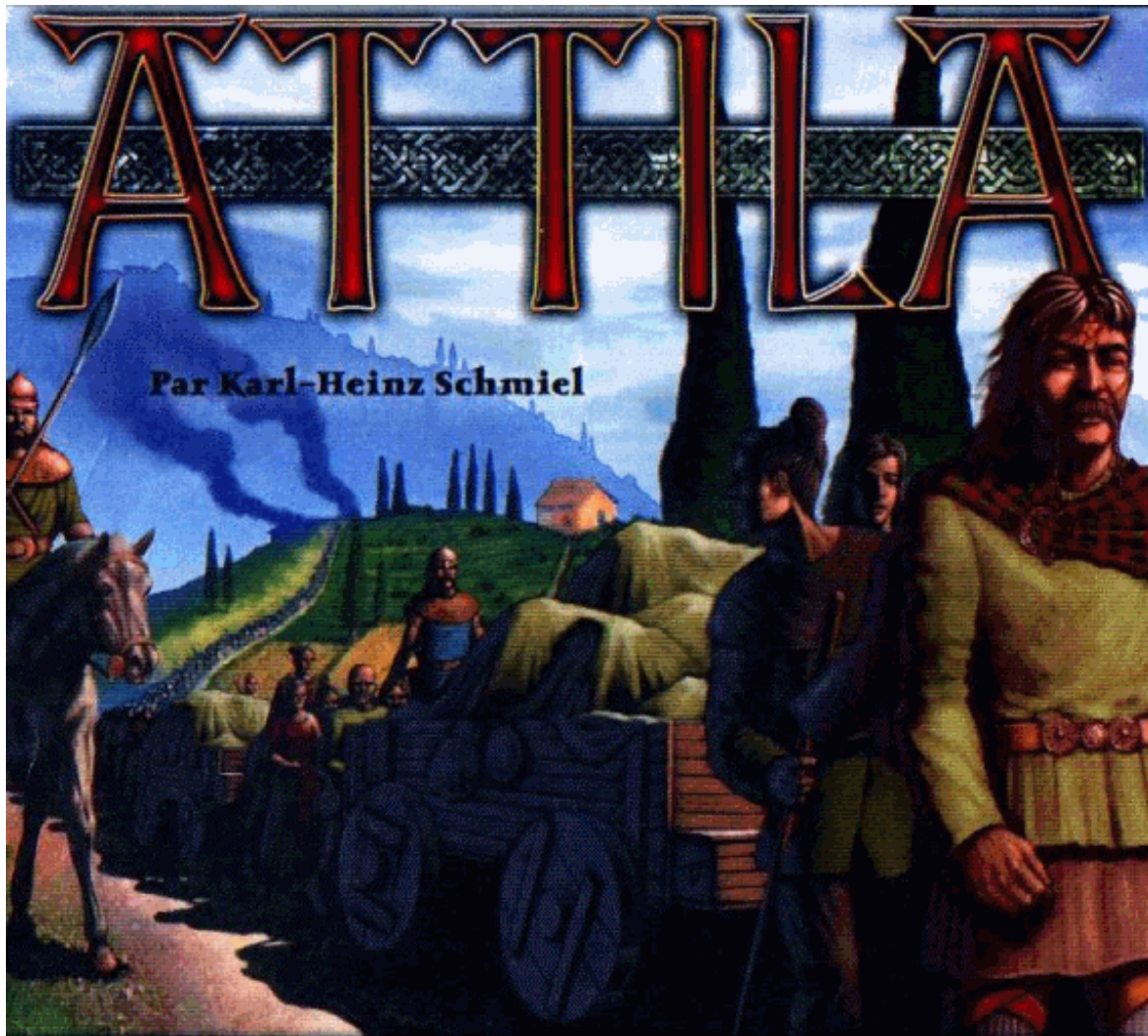




L'Invasion des Germains

Nous sommes en l'an 375 après Jésus Christ.

Attila est aux frontières de l'Europe avec ses hordes de Huns.

Les Germains fuient et s'étendent dans les provinces de l'Empire Romain en déclin.

Les Romains se défendent courageusement mais ils ne peuvent longtemps résister à cette pression.

À la fin du V^{ème} siècle, c'en est fait des Romains : Rome tombe et les Goths, Vandales et maints autres peuples Germains occupent les provinces jusqu'aux côtes de l'Afrique du Nord.

Ce n'est qu'au VI^{ème} siècle que la vague des invasions se termine. Certains peuples réussissent à laisser des traces dans l'histoire, d'autres se perdent au cours de leur développement.

Attila est connu aujourd'hui encore, même si ses Huns appartiennent au passé lointain.

Contenu



54 cartes de jeu (9 par peuple)



120 pions (20 par peuple)



35 cubes (7 par joueur)



15 cartes action



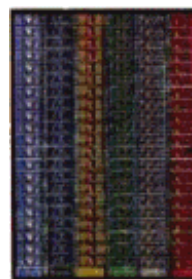
10 cartes paix



5 cartes joueur



1 plateau de jeu



1 plateau d'influence

Colonne
d'influence

1 livret de règles de jeu

Préparation (image page suivante)

- Posez le plateau de jeu au centre de la table, avec le plateau d'influence, les pions et les cartes mélangées à côté.
- Posez les 10 cartes paix sur les cases siècle du plateau comme suit : une sur la case "IV^{ème} siècle", deux sur la case "V^{ème} siècle", trois sur la case "VI^{ème} siècle" et quatre sur la case "VII^{ème} siècle".
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les sept cubes et la carte joueur de cette couleur. Il pose un cube sur la case "zéro" dans la colonne score sur le plateau de jeu, il met les six cubes restants à côté du plateau d'influence ou en dessous de celui-ci. Chaque joueur garde sa carte joueur à sa place. Elle sert à marquer qui joue avec quelle couleur.
- Chaque joueur reçoit six cartes de jeu face cachée. Les cartes restantes constituent la pioche qui est posée à côté du plateau.
- Pour terminer, chaque joueur reçoit trois cartes action.

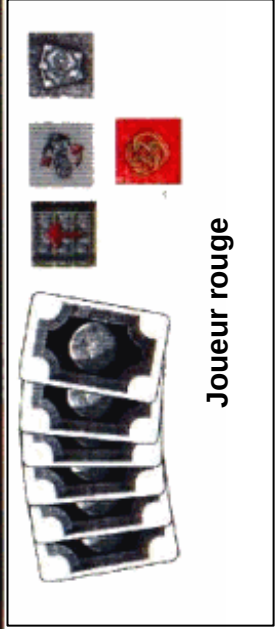
Le joueur le plus jeune commence. Le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dans les règles du jeu, le joueur qui joue son tour est appelé joueur actif.

Début d'une partie



Attention : les joueurs ne jouent pas le rôle d'un peuple particulier. Les couleurs rouge, bleu, vert et jaune des cubes ne correspondent pas aux couleurs des pions.



Joueur rouge

But du jeu

Le but du jeu est de gagner un maximum de points. Les deux joueurs avec le plus de points d'influence sur un peuple gagnent des points. Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie est le vainqueur.

Déroulement du jeu

Un tour consiste en les actions suivantes dans l'ordre donné :

- Jouer une carte et poser un pion (voir point 1.)
- Prendre de l'influence (voir point 2.)
- Éventuellement guerre puis pacification (voir point 3.)
- Éventuellement compter les points (voir point 4.)

1. Jouer une carte et poser un pion

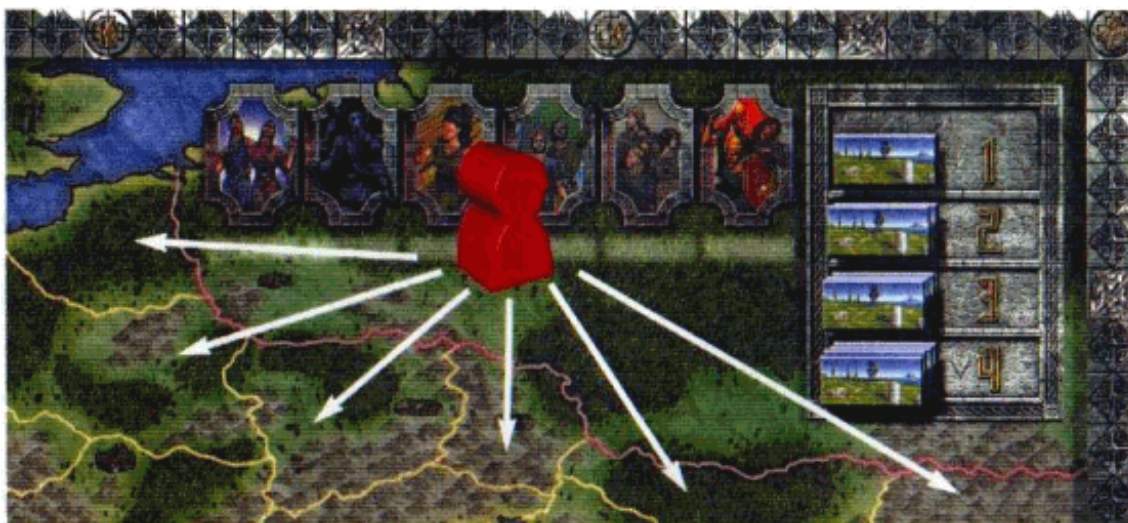
Le joueur actif joue une carte de son choix et pose un pion de ce peuple dans l'une des provinces romaines sur le plateau.

Le premier pion d'un peuple doit toujours être posé dans l'une des six provinces supérieures.

Les six provinces supérieures sont adjacentes à la ligne rouge sur le plateau.

Chaque pion suivant de ce peuple peut être posé comme suit :

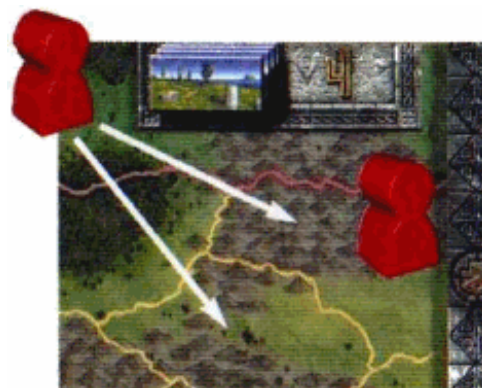
- Dans l'une des six provinces supérieures



- Dans une province où se trouve déjà un ou plusieurs pions de ce peuple.
- Dans une province avoisinant ces provinces.



Lorsqu'une carte a été jouée, elle est posée sur un tas de côté.



2. Prendre de l'influence

Lorsqu'un joueur pose un pion, il prend de l'influence sur le peuple correspondant.

Pour cela, il pousse l'un de ses six cubes vers le haut sur la colonne de ce peuple sur le plateau d'influence :

- **D'une case dans le IV^{ème} siècle** (tant que la carte paix est sur la case "IV^{ème} siècle")



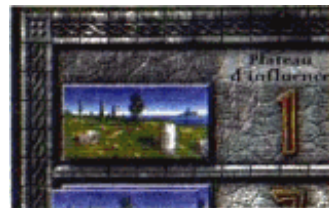
Exemple : le joueur vert pose un pion des Vandales dans la province. Il prend de l'influence sur le peuple des Vandales.



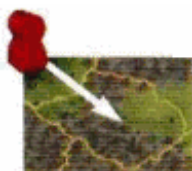
S'il n'y a pas encore de cube vert sur la colonne des Vandales, il en pose un sur la case inférieure.



Si un cube vert est déjà sur la colonne Vandales, il pousse son cube d'une case vers le haut.



- **De deux cases dans le V^{ème} siècle** (si la case "IV^{ème} siècle" est vide et s'il y a au moins une carte paix sur la case "V^{ème} siècle")
- **De trois cases dans le VI^{ème} siècle** (si les cases "IV^{ème} siècle" et "V^{ème} siècle" sont vides et s'il y a encore au moins une carte paix sur la case "VI^{ème} siècle")



- **De quatre cases dans le VII^{ème} siècle** (si les cases "IV^{ème} siècle", "V^{ème} siècle" et "VI^{ème} siècle" sont vides et s'il y a encore au moins une carte paix sur la case "VII^{ème} siècle")

Attention : le joueur peut renoncer à prendre de l'influence. Dans ce cas, il peut poser un autre pion du même peuple selon les règles du jeu. Par exemple :



Le joueur pose deux pions Vandales et n'étend pas son influence sur les Vandales.



Normalement le tour du joueur est maintenant terminé et il pioche des cartes jusqu'à ce qu'il en ait de nouveau six en main.

Exceptions : guerre et paix (voir point 3.) et coup double (voir point 5).

3. Guerre et paix

Il ne peut y avoir plus de quatre pions par province. Dès qu'un cinquième pion est posé, il y a une guerre dans cette province. Après cette guerre, la province est pacifiée.

La guerre :

- En commençant par le joueur actif, tous les joueurs posent une ou plusieurs cartes couvertes devant eux, ou passent.
- Les joueurs peuvent poser des cartes de tous les peuples qui se trouvent dans cette province. Il est permis de poser plusieurs cartes de ces peuples.
- Ensuite les joueurs retournent leurs cartes et la puissance de chaque peuple de la province est déterminée. La puissance est représentée par le nombre de pions de ce peuple se trouvant dans la province ainsi que par le nombre total des cartes jouées pour ce peuple.
- Le peuple le plus faible doit quitter cette province. C'est à dire que tous les pions de ce peuple se trouvant dans cette province sont retirés du plateau et remis dans la réserve.

Lorsqu'il y a égalité entre des peuples, tous les peuples les plus faibles doivent quitter la province. (Ainsi une province peut être complètement vidée d'un coup).



Annie a joué ces deux cartes



Jean-Pierre a joué cette carte



Catherine a joué ces deux cartes

Les pions et les cartes des Vandales donnent une puissance de 4.

Chez les Saxons (vert) les pions additionnés aux cartes donnent une puissance de 3, chez les Francs (bleu) aussi. Les pions des Saxons et des Francs retournent à la réserve.

Les pions des Vandales restent sur la province.

Une carte paix est posée sur la province (voir point suivant) et les pions rouges restants sur celle-ci.

La pacification :

- Après la guerre, une carte paix est posée sur la province, les pions restants sont posés sur celle-ci. La première carte paix provient de la case "IV^{ème} siècle". Les cartes paix suivantes sont enlevées de la case "V^{ème} siècle" jusqu'à ce que celle-ci soit vide, puis de la case "VI^{ème} siècle" et finalement "VII^{ème} siècle".
- Les joueurs ne peuvent plus poser de pions dans une province pacifiée.

Les cartes utilisées lors de la guerre sont posées sur le tas de côté. C'est seulement à la fin de son tour que chaque joueur peut piocher des cartes jusqu'à en avoir six.

4. Compter les points

Dès que la dernière carte paix d'un siècle est posée sur le plateau, il faut compter les points. On prend en compte d'abord les Francs, puis les Huns, les Goths, les Saxons, les Teutons puis pour finir, les Vandales.

Les deux joueurs avec le plus d'influence sur un peuple gagnent des points :

- a. Le joueur qui a le plus d'influence (rappel : il s'agit du joueur dont le cube est le plus haut sur la colonne d'influence d'un peuple) gagne autant de points que le peuple a de pions sur le plateau.
- b. Le joueur qui est à la deuxième place gagne un point pour chaque province où ce peuple est représenté.
- c. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus d'influence, les points pour le nombre de pions et le nombre de provinces sont additionnés et divisés entre ces joueurs, et si besoin sont arrondis.

- d. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la deuxième place, les points pour le nombre de province sont partagés entre ces joueurs et arrondis si nécessaire.
- e. Si un seul joueur a de l'influence sur un peuple, il gagne les points pour le nombre de pions et pour le nombre de provinces.

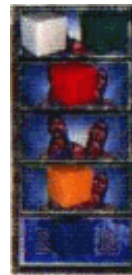
Exemples pour compter les points :



Exemple : sur le plateau, 5 pions des Francs se trouvent dans 3 provinces.



a. et b. :
le joueur blanc
gagne 5 points,
rouge trois
points.



c. :
blanc et vert
gagnent chacun
4 points.



d. :
blanc gagne 5
points, rouge et
vert chacun 2
points.



e. :
blanc gagne 8
points.

Les joueurs avancent leurs cubes sur la colonne score selon le nombre de points qu'ils viennent de gagner.



Exemple : dans l'exemple **a. et b.** (voir ci-dessus), blanc avance un cube de 5 cases, rouge avance le sien de 3 cases.

5. Cartes action

Le joueur actif peut à chaque moment pendant son tour utiliser ses cartes actions (maximum une par tour). Les cartes action ont la signification suivante :



Coup double :

Le joueur a le droit de jouer une seconde carte et d'agir en fonction de celle-ci. (Il joue d'abord la première carte avec ses suites possibles – guerre et pacification, compter les points, puis la seconde carte avec ses suites possibles. C'est seulement après cela qu'il peut piocher des cartes supplémentaires pour arriver à 6 cartes.)



Échange :

Le joueur peut échanger le nombre désiré de cartes contre le même nombre de cartes de la pioche.



Influence 2 :

Le joueur peut bouger son cube sur le plateau d'influence de deux cases supplémentaires pour 1 peuple de son choix, ou d'une case pour 2 peuples de son choix.

Les cartes action utilisées sont enlevées du jeu.

6. Fin de la partie

La partie se termine :

- Dès que la dernière carte paix est posée ou
- Dès que tous les pions d'un peuple sont sur le plateau ou
- Dès qu'un cube sur le plateau d'influence a atteint la case supérieure (cette case ne peut pas être dépassée - même si un joueur gagne plus de points, son cube reste sur la case 22).

Le joueur termine son tour et les points sont comptés. À la fin du jeu, les points sont comptés comme au cours de la partie.

Le vainqueur est le joueur avec le plus de points.

7. Règles pour jouer à deux

Pour jouer à deux, les règles ci-dessus sont modifiées comme suit :

- À chaque tour, le joueur joue deux cartes (les mêmes ou deux différentes) et agit en conséquence.
- Si un joueur utilise sa carte action "coup double", il ne peut jouer qu'une carte supplémentaire.
- Les points sont comptés comme décrit plus haut avec une différence : s'il y a plus d'une case entre le premier et le deuxième cube, le deuxième ne gagne aucun point.



8. À part ça...

- Guerre

S'il n'y a qu'un peuple dans une province, tous les pions sont enlevés et cette province reste vide. Une guerre a tout de même lieu et les joueurs peuvent jouer des cartes de ce peuple s'ils veulent s'en débarrasser.

- Province en paix

La règle "dans une province adjacente" (point 1) vaut aussi pour une province pacifiée ; dans ce cas la règle devient "dans une province adjacente à la province pacifiée".

- Pioche

Seul le joueur actif peut piocher pour avoir six cartes en amin. Il ne peut le faire qu'à la fin de son tour. Toute action, guerre, pacification, compte des points, est à accomplir avant de piocher.

- Flèches

Les provinces séparées par la mer et reliées par des flèches sont considérées comme des provinces adjacentes.

- Fin du jeu

Dans le cas suivant : le dernier pion des Vandales (par exemple) est posé dans une province comme cinquième pion. Après une guerre il est retiré du jeu. Le jeu continue.

- Plateau de jeu

Les forteresses représentées n'ont pas de signification particulière pour le jeu. On ne peut poser de pions sur les îles de la Sardaigne et de la Corse. La Grèce est considérée comme une province (la Grèce continentale et le Péloponnèse).

- Pions

On ne peut en aucun cas poser un sixième pion dans une province. Même lors d'un coup double ou si le joueur a renoncé à étendre son influence.

- Points

Les points doivent être comptés à chaque fois que la dernière carte paix est enlevée de la case d'un siècle, pas à chaque fois qu'une province est pacifiée !

- Jouer à deux

Une astuce pour faciliter le compte des points : le premier ne bouge son cube que de la différence entre le nombre de pions d'un peuple et le nombre de provinces où ces pions se trouvent. Exemple : sept pions des Goths se trouvent dans cinq provinces. Le premier joueur chez les Goths avance son cube de deux cases sur la colonne score, le second ne déplace pas son cube.

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Luggi Berger, Hannes Wildner, Clemens Wildemann, Carsten von Chiari und Schorsch. Vielleicht noch mehr als bei anderen Spielen hat Dieter Hornung zur Entstehung von Attila beigetragen. Wir danken ihm besonders herzlich dafür.



© 2000 Hans im Glück Verlags- GmbH
I Haben Sie Anregungen. Fragen oder Kritik ?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse :
info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag,
Birnastr. 15, 80809 München
Fax: 089/302336

Hinweise zum Spiel, zum Autor und
über unser weiteres Programm finden
Sie im Internet auf unserer Homepage
<http://www.hans-im-glueck.de>