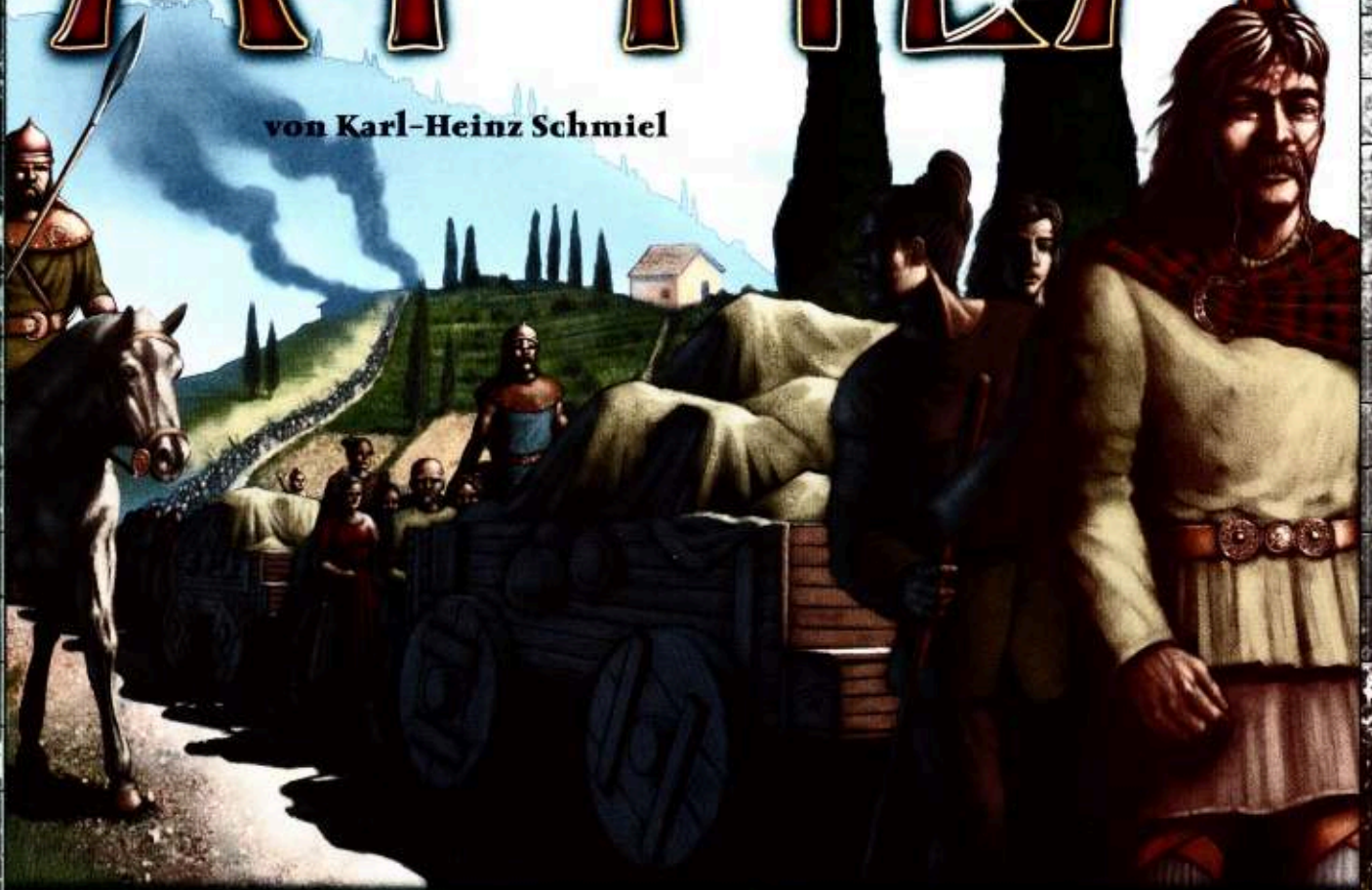


ATILA

von Karl-Heinz Schmiel



Aufbruch der Germanen

Wir schreiben das Jahr 375 nach Christus.

Attila steht mit seinen hunnischen Horden an den Grenzen Europas.

Die Germanen fliehen und drängen in die Provinzen des untergehenden Römischen Reiches.

Die Römer wehren sich tapfer, können dem Druck aber nicht lange standhalten.

Ende des 5. Jahrhunderts ist es so weit. Rom fällt und die Goten und die Vandalen und viele andere germanische Haufen bevölkern die Provinzen bis weit an die afrikanische Nordküste.

Erst im 7. Jahrhundert ebbt die Welle allmählich ab. Manchen Völkern gelingt es, Spuren in der Geschichte zu hinterlassen, andere verlieren sich im Lauf der Entwicklung.

Attila kennt man noch heute, wenn auch seine Hunnen längst vergangen sind.

Spielmaterial



54 Spielkarten (9 pro Volk)



120 Spielsteine (20 pro Volk)



35 Zahlsteine (7 pro Spieler)



15 Aktions-Plättchen



10 Befriedungs-Plättchen



5 Spieler-Plättchen



1 Spielplan



Einflussleiste

1 Einflussplan

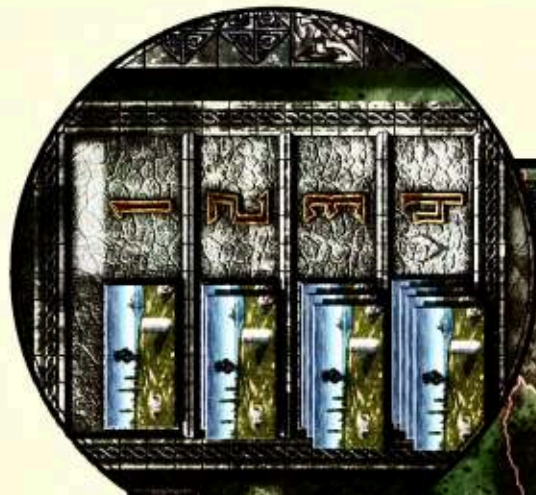
1 Spielanleitung

Spielvorbereitungen (Bild rechte Seite)

- Der Spielplan kommt in die Tischmitte, der Einflussplan, alle Spielsteine und die gemischten Spielkarten daneben.
- Die 10 Befriedungs-Plättchen werden wie folgt auf die Jahrhundert-Felder des Spielplans gelegt: eines auf das Feld „4. Jahrhundert“, zwei auf das Feld „5. Jahrhundert“, drei auf das Feld „6. Jahrhundert“ und vier auf das Feld „7. Jahrhundert“.
- Jeder Spieler nimmt sich die 7 Zahlsteine und das Spieler-Plättchen einer Farbe. 1 Zahlstein setzt er neben das Feld „Null“ der Wertungsleiste des Spielplans, die restlichen 6 legt er neben oder unter den Einflussplan. Das Spieler-Plättchen behält der Spieler an seinem Platz. Mit ihm zeigt er an, welche Farbe er spielt.
- Anschließend erhält jeder Spieler verdeckt 6 Spielkarten. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel, der neben den Spielplan gelegt wird.
- Zuletzt bekommt jeder Spieler einen Satz von 3 Aktions-Plättchen.

Der jüngste Spieler beginnt. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. In der Spielregel wird der am Zug befindliche Spieler als aktiver Spieler bezeichnet.

Beim Start



Achtung: Die Spieler übernehmen nicht die Rollen einzelner Völker. D.h., die Farben rot, blau, grün und gelb der Zählsteine sind nicht den entsprechenden Farben der Spielsteine zugeordnet.



Spieler rot



Spielziel

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erreichen. Punkte erhalten die Spieler mit dem grössten und dem zweitgrössten Einfluss auf ein Volk. Der Spieler mit den meisten Punkten bei Spielende gewinnt.

Spielablauf

Der Zug eines Spielers besteht aus (in dieser Reihenfolge):

- Eine Karte spielen und einen Spielstein setzen (siehe Punkt 1).
- Einfluss nehmen (siehe Punkt 2).
- Eventuell erst Auseinandersetzung und dann Befriedung durchführen (siehe Punkt 3).
- Eventuell Wertung ausführen (siehe Punkt 4).

1. Eine Karte spielen und einen Spielstein setzen

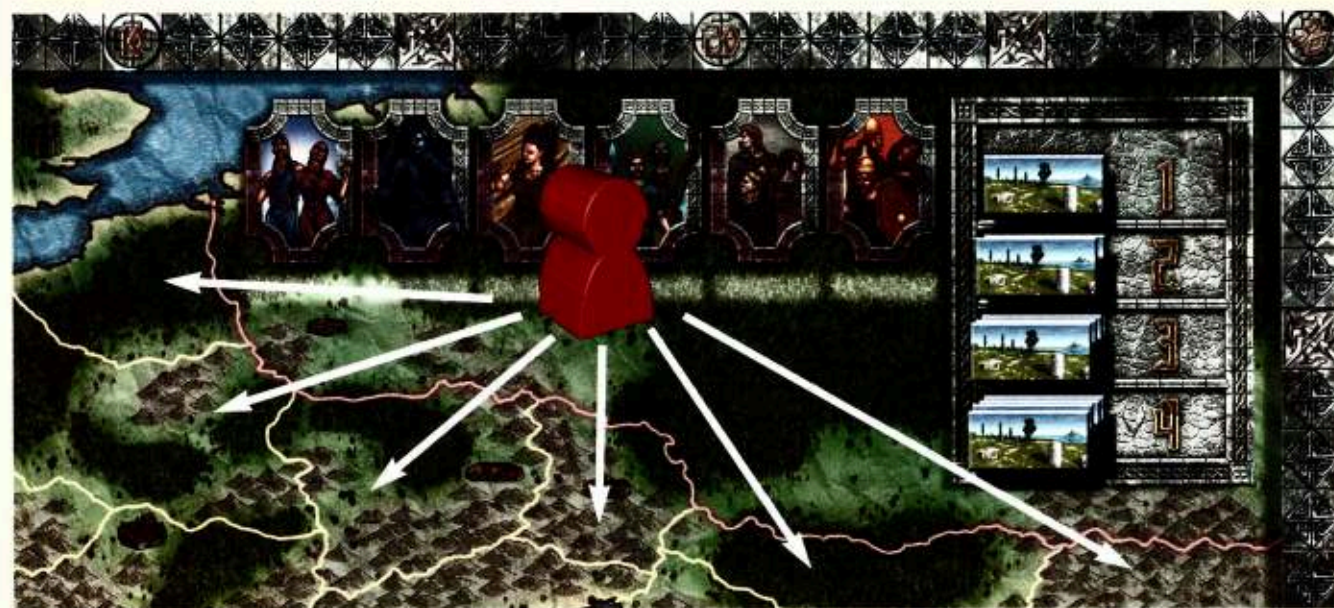
Der aktive Spieler spielt eine Karte seiner Wahl und setzt einen Spielstein dieses Volkes in eine der römischen Provinzen auf dem Spielplan.

Der erste Spielstein eines Volkes muss immer in eine der 6 oberen Provinzen gesetzt werden.

Die oberen 6 Provinzen grenzen an die rötliche Linie des Spielplans an.

Jeder weitere Spielstein dieses Volkes kann so gesetzt werden:

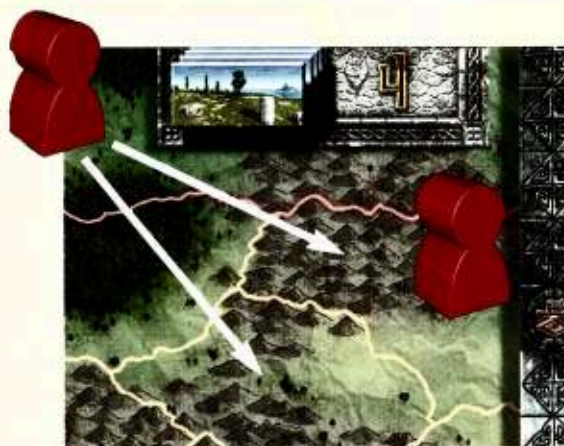
- in eine der 6 oberen Provinzen



- in eine Provinz, in der sich bereits ein oder mehrere Spielsteine dieses Volkes befinden
- in eine daran angrenzende Provinz



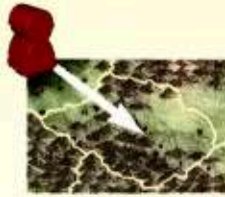
Nach dem Setzen kommt die Karte auf den Ablagestapel.



2. Einfluss nehmen

Für den gesetzten Spielstein erhält der Spieler sofort Einfluss auf das entsprechende Volk. Dazu schiebt er einen seiner 6 Zahlsteine bei diesem Volk auf dem **Einflussplan** nach oben:

- ♦ **um 1 Feld im 4. Jahrhundert** (solange noch das Befriedungs-Plättchen auf dem „4. Jahrhundert“ liegt)



Spieler Grün setzt einen Spielstein der Vandalen in die Provinz. Er erhält sofort Einfluss bei den Vandalen.



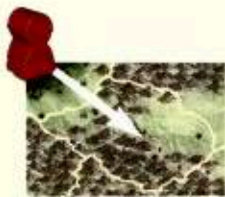
Wenn noch kein Zahlstein von Grün bei den Vandalen liegt, setzt er ihn auf das unterste Feld ein.



Wenn ein Zahlstein von Grün bereits bei den Vandalen liegt, schiebt er ihn 1 Feld nach oben



- ♦ **um 2 Felder im 5. Jahrhundert** (wenn das „4. Jahrhundert“ leer ist und noch mindestens 1 Befriedungs-Plättchen auf dem „5. Jahrhundert“ liegt),
- ♦ **um 3 Felder im 6. Jahrhundert** (wenn „4. und 5. Jahrhundert“ leer sind und noch mindestens 1 Befriedungs-Plättchen auf dem „6. Jahrhundert“ liegt),



- ♦ **um 4 Felder im 7. Jahrhundert** (wenn „4., 5. und 6. Jahrhundert“ leer sind und noch mindestens 1 Befriedungs-Plättchen auf dem „7. Jahrhundert“ liegt).

Achtung: Der Spieler kann auch auf den Einfluss verzichten. Dann darf er vom gleichen Volk einen zweiten Spielstein entsprechend den Regeln setzen, zum Beispiel auf diese Weise:



Der Spieler setzt 2 Spielsteine der Vandalen und rückt seinen Zahlstein bei den Vandalen nicht vor.



Normalerweise ist der Zug eines Spielers jetzt beendet, und er ergänzt seine Handkarten vom Nachziehstapel auf 6.

Ausnahmen: Auseinandersetzung und Befriedung (siehe Punkt 3) und Doppelzug (siehe Punkt 5).

3. Auseinandersetzung und Befriedung

In jeder Provinz haben nur 4 Spielsteine Platz. Sobald in eine Provinz ein fünfter Spielstein gelegt wird, kommt es in dieser Provinz zu einer Auseinandersetzung. Nach der Auseinandersetzung ist die Provinz befriedet.

Die Auseinandersetzung:

- Beginnend mit dem aktiven Spieler legen die Spieler reihum verdeckt eine oder mehrere Handkarten vor sich ab oder passen.
- Es dürfen Karten von allen Völkern gelegt werden, die in der Provinz vertreten sind. Von jedem dieser Völker können auch mehrere Karten gespielt werden.
- Anschließend werden die Karten aufgedeckt und die Stärke der einzelnen Völker dieser Provinz bestimmt. Die Stärke ergibt sich aus der Anzahl der Spielsteine eines Volkes in der Provinz plus der Anzahl der insgesamt gespielten Karten für dieses Volk.
- Das Volk mit der geringsten Stärke muss die Provinz räumen. Das heisst, alle Spielsteine dieses Volkes aus dieser Provinz kommen zurück in den Vorrat.
Bei Gleichstand betrifft das alle Völker mit der geringsten Stärke. (Auf diese Weise kann eine Provinz auch einmal ganz leer werden).



Margret hat diese beiden Karten gespielt



Franz hat diese Karte gespielt



Imelda hat diese beiden Karten gespielt

Spielsteine und Karten der Vandalen (rot) ergeben Stärke 4.

Bei den Sachsen (grün) ergeben Spielsteine und Karten zusammen die Stärke 3, bei den Franken (blau) ebenfalls. Die Spielsteine der Sachsen und Franken kommen zum Vorrat zurück.

Die Spielsteine der Vandalen bleiben in der Provinz.

In die Provinz wird ein Befriedungs-Plättchen gelegt (siehe nächster Punkt) und darauf die verbliebenen roten Spielsteine gesetzt.

Die Befriedung:

- Nach der Auseinandersetzung kommt ein Befriedungs-Plättchen in die Provinz, und darauf werden die verbliebenen Spielsteine gesetzt. Das erste Befriedungs-Plättchen wird vom Feld „4. Jahrhundert“ genommen. Die nächsten Befriedungs-Plättchen werden vom Feld „5. Jahrhundert“ genommen, bis dieses Feld leer ist, dann vom Feld „6. Jahrhundert“ und schließlich vom Feld „7. Jahrhundert“.
 - In eine befriedete Provinz dürfen keine Spielsteine mehr hinein gesetzt werden.
- Die in der Auseinandersetzung gespielten Karten kommen auf den Ablagestapel. Die Spieler dürfen ihre Handkarten erst am Ende ihres eigenen Zuges wieder auf 6 ergänzen.

4. Wertung

Sobald das letzte Befriedungs-Plättchen eines Jahrhunderts auf den Spielplan gelegt wird, werden alle Völker gewertet. Erst die Franken, dann die Hunnen, Goten, Sachsen, Teutonen und zuletzt die Vandalen.

Der (die) Spieler mit dem größten und dem zweitgrößten Einfluss bei jedem Volk erhalten Punkte :

- a. Der Spieler mit dem größten Einfluss (zur Erinnerung: das ist derjenige dessen Zählstein auf der Einflussleiste eines Volkes am weitesten oben steht) bekommt so viele Punkte, wie das entsprechende Volk Spielsteine auf dem Spielplan hat.
- b. Der Spieler mit dem zweitgrößten Einfluss bekommt einen Punkt für jede Provinz, in der dieses Volk vertreten ist.
- c. Haben mehrere Spieler den größten Einfluss, werden die Punkte für die Anzahl der Spielsteine und die Anzahl der Provinzen addiert, unter diesen Spielern aufgeteilt und gegebenenfalls aufgerundet.

- d. Haben mehrere Spieler den zweitgrößten Einfluss, werden die Punkte für die Anzahl der Provinzen unter diesen Spielern aufgeteilt und gegebenenfalls aufgerundet.
- e. Hat nur ein Spieler Einfluss auf ein Volk, so erhält er die Punkte für die Anzahl der Spielsteine und für die Anzahl der Provinzen zusammen.

Auf dem gesamten Spielplan stehen 5 Spielsteine der Franken in 3 Provinzen.



a. und b.



Der Spieler Weiß erhält 5 Punkte, der Spieler Rot 3 Punkte.

Beispiele für die Wertung

c.



Weiß und Grün erhalten je 4 Punkte.

d.



Weiß erhält 5 Punkte, Rot und Grün erhalten je 2 Punkte.

e.



Weiß erhält 8 Punkte.

Die Spieler setzen ihre Zahlsteine um die erzielten Punkte auf der Wertungsleiste des Spielplans vor.



In Beispiel a. und b. (siehe oben) setzt Weiß seinen Zahlstein 5 Felder vor, Rot setzt seinen Zahlstein 3 Felder vor.

5. Aktions-Plättchen

Der aktive Spieler kann jederzeit in seinem Zug seine Aktions-Plättchen einsetzen (max. 1 pro Zug). Die Aktions-Plättchen haben folgende Bedeutung:



Doppelzug Der Spieler darf eine zweite Karte spielen und entsprechend handeln. (Zuerst spielt er die 1. Karte mit den möglichen Folgen – Auseinandersetzung und Befriedung, Wertung, dann die 2. Karte mit den möglichen Folgen. Dann erst darf er seine Handkarten auf 6 ergänzen.)



Tausch Der Spieler darf eine beliebige Anzahl seiner Handkarten gegen die gleiche Anzahl vom Nachziehstapel tauschen.



2 Einfluss Der Spieler darf seinen Zahlstein bei einem Volk seiner Wahl um 2 Felder auf dem Einflussplan nach oben schieben oder bei 2 Völkern seiner Wahl um 1 Feld.

Die eingesetzten Aktions-Plättchen sind aus dem Spiel.

6. Spielende

Das Spiel endet:

- sobald das letzte Befriedungs-Plättchen gelegt wurde oder
- sobald von einem Volk kein Spielstein mehr im Vorrat ist oder
- sobald ein Zahlstein auf dem Einflussplan das oberste Feld erreicht (müsste der Zahlstein darüber hinausgezogen werden, bleibt er einfach auf Feld 22 stehen).

Der Spieler führt seinen Zug zu Ende aus, und dann gibt es eine Wertung. Sie wird in gleicher Weise wie die anderen Wertungen durchgeführt.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

7. Regeln für das Spiel zu zweit

Bei 2 Spielern gelten die gleichen Regeln wie oben, mit folgenden Änderungen:

- Jeder Spieler legt bei seinem Zug immer 2 Karten (gleiche oder verschiedene) und handelt entsprechend.
- Beim Einsatz des Aktions-Plättchens „Doppelzug“ darf auch nur 1 weitere Karte gespielt werden.
- Die Wertung erfolgt in der gleichen Weise wie sonst, mit folgender Änderung:
Liegt zwischen dem vorderen und dem hinteren Zählstein mehr als 1 Feld Zwischenraum, geht der Zweite leer aus und seine Punkte verfallen.



8. Und übrigens...

Auseinandersetzung

Stehen nur Spielsteine eines Volkes in einer Provinz, werden alle seine Spielsteine entfernt, und die Provinz ist leer. Dennoch findet eine Auseinandersetzung statt, in der man Karten dieses Volkes spielen kann, um sie auf diese Weise los zu werden.

Befriedete Provinzen

Die Setzregel „In eine daran angrenzende Provinz“ (Punkt 1) gilt für eine befriedete Provinz genauso und heißt in diesem Fall: „In eine an die befriedete Provinz angrenzende Provinz.“

Nachziehen

Nur der aktive Spieler darf seine Handkarten ergänzen und das auch erst am Ende seines Zuges. Alle eventuellen Auseinandersetzungen, Befriedungen und Wertungen sind vorher abzuwickeln.

Pfeile

Provinzen, die über das Meer durch Pfeile verbunden sind, grenzen aneinander.

Spielende

Folgender Fall: Der letzte Spielstein der Vandalen wird als fünfter Stein in eine Provinz gesetzt. Nach der Auseinandersetzung kommt er wieder zum Vorrat zurück. Das Spiel geht weiter.

Spielplan

Die eingezeichneten Befestigungen haben keine Bedeutung. Auf Sardinien und Korsika dürfen keine Spielsteine gesetzt werden, Griechenland ist eine einzige Provinz (Festland und Peloponnes).

Spielsteine

In keinem Fall darf ein sechster Spielstein in eine Provinz gesetzt werden. Auch nicht beim Doppelzug oder beim Verzicht auf Einfluss.

Wertung

Eine Wertung erfolgt immer dann, wenn das letzte Befriedungs-Plättchen von einem Jahrhundert-Feld weggenommen wird, nicht nach jeder Befriedung!

2-Personen-Spiel

Ein Tipp für die einfache Zählung bei der Wertung: Der Erste rückt nur die Differenz zwischen der Anzahl der Steine eines Volkes und der Anzahl der Provinzen, in der diese Steine liegen vor. Beispiel: Von den Goten liegen 7 Spielsteine in 5 Provinzen. Der Erste bei den Goten rückt seinen Zählstein auf der Wertungsleiste um 2 Felder vor, der Zweite bleibt stehen.

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
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,
Birnauerstr. 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>