

# Attila

## Opkomst van de Germanen

We schrijven 375 na Christus.

Attila staat met zijn Hunse troepen aan de grenzen van Europa.

De Germanen vluchten en dringen de provincies van het ondergaande Romeinse Rijk binnen.

De Romeinen waren zich dapper maar kunnen de druk niet langer aan.

Op het einde van 5<sup>e</sup> eeuw was het zover. Rome valt en de Goten en de Vandalen en vele andere Germaanse volkeren, bevolken de provincies tot aan de kusten van Noord-Afrika. Pas in de 7<sup>e</sup> eeuw ebt de golf langzaam weg. Vele volken lukt het sporen in de geschiedenis na te laten, anderen verdwijnen in loop van de geschiedenis.

Attila kent men vandaag nog, zelfs wanneer zijn Hunnen allang vergaan zijn.

## 1. Spelmateriaal.

- 54 speelkaarten (9 per volk)
- 120 Speelstenen (20 per volk)
- 35 Telstenen (7 per speler)
- 15 aktie plaarjes
- 10 bevrijdingsplaatjes
- 5 spelersplaatjes.
- 1 speelbord
- 1 invloedsplan

## 2. Spelvoorbereiding.

- Het speelbord komt op tafel, samen met het invloedsplan en de gemengde speelkaarten.
- De 10 bevrijdingsplaatjes worden als volgt op de Jaarvelden gelegd. 1 op het veld 4<sup>e</sup> eeuw, 2 op de 5<sup>e</sup> eeuw, 3 op de 6<sup>e</sup> eeuw en 4 op de 7<sup>e</sup> eeuw.
- Elke speler neemt 7 telstenen en het spelersplaatje van zijn kleur. 1 telsteen zet hij op het veld “null” en de andere zes naast het invloedsplan. Het spelersplaatje ligt voor hem om aan te tonen welk kleur hij is.
- Daarna verdeelt men de speelkaarten (zes per persoon, de rest op een stapel naast het bord)
- Als laatste heeft iedereen een set van 3 actieplaatjes./

De jongste speler begint. De andere spelers volgen in wijzerszin.

## 3. Doel van het spel.

Het doel van het spel is zo veel mogelijk punten bekomen. Punten bekomen de spelers door de grootste en tweedegrootste invloed in een volk te hebben.

## 4. Spelverloop

De beurt van een speler bestaat uit 4 fasen(in onderstaande volgorde)

- Een kaart spelen en een speelsteen zetten.
- Invloed nemen
- Eventueel eerst een twist en dan een bevrijding doorvoeren.
- Eventueel een beoordeling uitvoeren

**a) Een kaart spelen en een speelsteen zetten**

De actieve speler speelt een kaart van zijn keuze en zet een speelsteen van dat kleur in een van de Romeinse provincies op het spelbord.

- De eerste steen van een kleur moet altijd in één van de zes aangrenzende provincies geplaatst worden. (aangrenzend aan de rode lijn.
  - Elke volgende steen moet als volgt gezet worden.
    - In een van de andere zes provincies.
    - In de provincie waar er al 1 of meerdere staat.
    - In een aangrenzende provincie
- Na de zet komt de kaart op de aflegstapel.

**b) Invloed nemen**

Voor de gezette speelsteen behaalt de speler invloed van het gespeelde volk

Daarbij zet hij één van zijn telstenen bij dat volk eentje naar boven. (ook de steen van je kleur bij het volk brengen kost je één punt.

- 1 veld omhoog in de 4<sup>e</sup> eeuw (zolang het bevrijdingsplaatje er nog ligt.
- 2 velden omhoog in de 5<sup>e</sup> eeuw (Als de 4<sup>e</sup> eeuw leeg is en er nog een plaatje bij de 5<sup>e</sup> eeuw ligt.)
- 3 velden omhoog in de 6<sup>e</sup> eeuw (Als de 5<sup>e</sup> eeuw leeg is en er nog een plaatje bij de 6<sup>e</sup> eeuw ligt.)
- 4 velden omhoog in de 7<sup>e</sup> eeuw (Als de 6<sup>e</sup> eeuw leeg is en er nog een plaatje bij de 7<sup>e</sup> eeuw ligt.)

**Opgelet:** De speler kan van zijn invloed afstand doen. Dan mag hij nog een tweede speelsteen volgens de regels zetten.

Normaal is de beurt van de speler nu beëindigt en hij vult zijn handkaarten aan van de stapel tot zes.

Uitzondering: Twist en bevrijding en dubbelspel

**c) Eventueel eerst een twist en dan bevrijding doorvoeren**

In elke provincie is er maar voor 4 speelstenen plaats.Zodra in een provincie een 5<sup>de</sup> speelsteen gelegd wordt, komt er in deze provincie een twist. Na de twist is de provincie bevrijdt.

***De twist***

- Beginnend met de actieve speler leggen de spelers om beurt 1 of meerdere handkaarten verdekt voor zich (of passen).
- Er mogen kaarten van alle volkeren die in de provincie zijn gelegd worden. Van elk van de volkeren kunnen meer kaarten afgelegd worden;
- Daarna worden de kaarten omgedraaid en de sterkte van elk volk in die provincie opgeteld. De sterkte bestaat uit het aantal speelstenen in de provincie en het aantal kaarten van dat volk bij de afgelegde kaarten.

- Het volk met de kleinste sterkte moet uit de provincie. (Alle speelstenen van dat volk komen terug in de voorraad.  
Bij gelijke stand moeten alle volkeren met de minste sterkte uit e provincie (zo kan heel de provincie leeggemaakt worden)

### ***De bevrijding***

- Na de twist komt er een bevrijdingsplaatje in de provincie gelegd met daarop de overgebleven speelstenen. (zo kan je in de volgende eeuw terecht komen)
- In een bevrijdde provincie mogen geen speelstenen meer gezet worden.
- De in de twist gespeelde handkaarten worden op de aflegstapel gelegd e. De spelers mogen op het einde van hun eigen beurt hun kaarten terug tot 6 aanvullen.

### **d) Eventueel een beoordeling uitvoeren.**

Zodra het laatste bevrijdingsplaatje van een eeuw op het spelbord gelegd wordt. Worden alle volkeren beoordeelt. Eerst de Franken dan de Hunnen, Goten, Saksen, Teutonen en als laatste de vandalen.

### ***De speler met de grootste en tweedegrootste invloed bij een volk krijgen punten.***

- De speler met de grootste invloed krijgt de meeste punten ( hij krijgt er zoveel al het overeenkomstige kleur speelstenen heeft op het spelbord.
- De speler met de tweede grootste invloed krijgt zoveel punten als het aantal provincies met dat kleur van speelsteen.
- Hebben meerdere spelers de grootste invloed in een volk , dan worden de punten voor het aantal speelstenen en het aantal provincies opgeteld en onder deze spelers verdeeld en eventueel afgerond.
- Hebben twee spelers de tweede grootst invloed dan worden de punten voor het aantal provincies verdeeld onder deze spelers en eventueel afgerond.
- Heeft slechts 1 speler invloed in een provincie dan krijgt hij punten voor het aantal speelstenen en het aantal provincies.

De spelers zetten hun telsteen op het bord naargelang het aantal verkregen punten.

### **e) Actieplaatjes**

De actieve speler kan steeds in zijn beurt een actieplaatje inzetten (max 1 per beurt).

- **Dubbele beurt:** De speler mag nog een tweede kaart leggen met dezelfde gevolgen als andere kaarten.
- **Ruil:** De speler mag gelijk welk aantal handkaarten wisselen tegen een gelijk aantal van de aftrekstapel
- **Invloed:** Een speler mag één van zijn telstenen bij een volk naar keuze, twee plaatsen naar boven zetten? Of twee telstenen elk 1 plaats.

De gebruikte actieplaatjes komen niet meer in het spel.

### **f) Einde van het spel**

Het spel eindigt zodra:

- Het laatste bevrijdingsplaatje gelegd wordt
- Van 1 volk geen speelstenen meer in voorraad zijn
- Zodra een telsteen op het invloedbord het bovenste veld bereikt.

De actieve speler voert zijn beurt tot het einde uit en dan wordt er nogmaals beoordeeld.