



CONTENU:

- 6 pions cavalier :
- 3 Romains
- 3 Attila
- 14 tuiles terre brûlée
- 2 petits plateaux (2x2)
- 2 grands plateaux (2x3)

INTRODUCTION

C'est le général romain Flavius Aetius qui stoppa l'avancée vers l'ouest de la horde des Huns d'Attila. Une bataille qui, hasard de l'histoire, n'opposait pas seulement deux grands hommes de guerre, mais aussi deux amis

d'enfance. Aetius, dans sa jeunesse, avait été envoyé comme otage à la cour du roi Roas. Rentré à Rome, il s'y était lié d'amitié avec un jeune prince Hun, Attila, qui était, à son tour, otage à Rome.

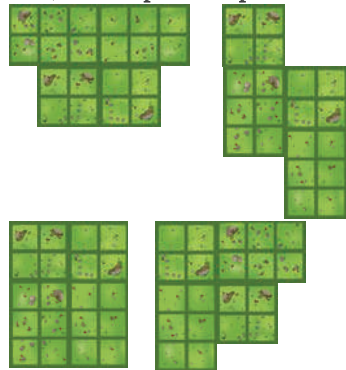
45 ans plus tard, en 451, dirigez les troupes des vieux amis et adversaires, le noble Flavius Aetius et le terrible Attila, dans la bataille des champs catalauniques, près d'Orléans.

BUT DU JEU

Vous devez bloquer les cavaliers de votre adversaire. Le joueur qui à son tour de jeu ne peut déplacer aucun de ses cavaliers perd la partie.

PREPARATION

Construisez le plateau de jeu en plaçant les 4 plateaux côte à côte. Pour vos premières parties, disposez-les de manière à former un rectangle de 4x5 cases. Pour vos parties suivantes, vous pouvez choisir une autre disposition, comme par exemple:



NOTE : Les tuiles doivent se toucher par les côtés.

Le plus jeune joueur est le premier joueur. En commençant par le premier joueur, les joueurs placent à tour de rôle un cavalier sur une des cases libres du plateau.

NOTE : Il est interdit de bloquer totalement le mouvement d'un cavalier lors de la mise en place.

Pour vos premières parties (plateau 4x5 cases), nous vous conseillons l'une des configurations suivantes :

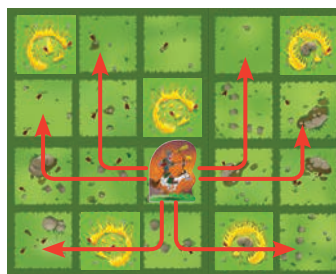


TOUR DE JEU

À son tour de jeu, un joueur doit obligatoirement effectuer les deux actions suivantes dans l'ordre :

1) Déplacer un de ses Cavaliers

Le joueur doit déplacer l'un de ses 3 cavaliers. Les cavaliers se déplacent comme les cavaliers des échecs, c'est à dire qu'ils se

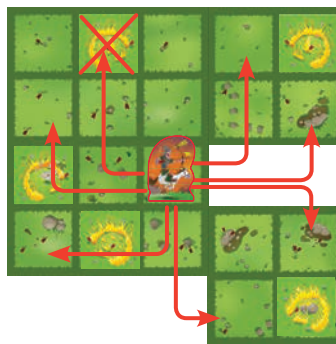


déplacent en «L» de 3 cases:

- 2 cases dans une des 4 directions orthogonales, puis une case de coté.

ou

- 1 case dans une des 4 directions orthogonales, puis deux cases de coté.



Exemple de déplacement possible d'un cavalier:

Le cavalier peut passer par dessus un autre cavalier, une tuile terre brûlée ou une case n'appartenant pas au plateau de jeu, mais il doit toujours arriver sur une case libre (qui est sur le plateau de jeu, sans cavalier, ni tuile terre brûlée).

Si le joueur ne peut déplacer aucun de ses 3 cavaliers, c'est la fin de la partie et son adversaire l'emporte.

2) Brûler une terre libre du plateau.

Le joueur doit placer une tuile terre brûlée sur une case libre du plateau (qui ne contient pas déjà une tuile terre brûlée ou un cavalier). Cette case ne pourra plus être utilisée pour le reste de la partie.

FIN DU JEU

La partie s'arrête lorsqu'un joueur ne peut déplacer aucun de ses 3 cavaliers. Son adversaire remporte alors la partie.

Un jeu de Bruno FAIDUTTI
©2015 Blue Orange. Tous droits réservés pour tous pays. Attila est une marque déposée de la société Blue Orange.



COMPONENTS

- 6 knight tokens:
- 3 Romans
- 3 Huns
- 14 Scorched Earth tiles
- 2 small game boards (2x2)
- 2 large game boards (2x3)



INTRODUCTION

Attila the Hun was an infamous barbarian warlord, whose army of nomadic horsemen terrorized the people of Europe and Western Asia for nearly 20 years. His ruthless tactics on the battlefield, earned Attila his reputation as the most feared enemy of the mighty Roman Empire. And because of his skill and speed on horseback, even when defeated in combat, the Huns were always able to escape with their lives.

Now, in the year 451, on the eve of the Battle of the Catalaunian Plains, you will take the reins of Attila's infamous horsemen as they meet the troops of the Roman general Flavius Aetius on the majestic fields outside of modern day Orleans, France.

It is up to you to decide this conflict once and for all. So let fly

your flaming arrows and maneuver your troops so that your enemy has nowhere left to run!

OBJECT OF THE GAME

Trap your opponent by moving your knight tokens and placing Scorched Earth tiles, so that he can no longer move any of his knight tokens.

SET UP

Construct the playing surface by placing the 4 game boards next to each other, side to side (not corner to corner).

For your first few games, we recommend you place your game boards so that they make a 4x5 rectangle.

After you've played a few games, you can choose a different set up,

like in the examples shown:



pieces must have legal moves at the start of the game.

For your first few games (on the 4x5 grid), we recommend you place your tokens in one of the following configurations:

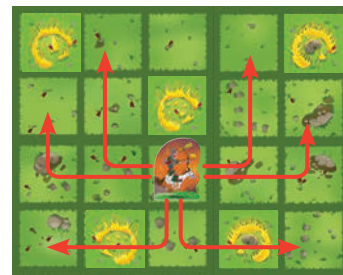


PLAYING THE GAME:

On your turn, you must complete the following two mandatory actions, in the order indicated.

1) Move one of your knights

You must move one of your knights, in the shape of an "L" composed of three squares (just like knights move in Chess).



NOTE: During set up, you cannot place a knight such that it would completely trap one of your opponent's knights. All

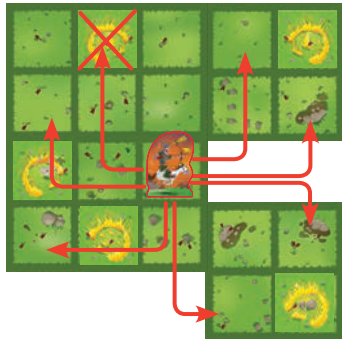
Either

• 2 squares forward, then 1 square to the side.

OR

• 1 square forward, then 2 squares to the side.

Examples of possible moves:



Knights can travel across any square (occupied or free), but they must always end their move on a free square (that does not contain a knight token or Scorched Earth tile).

When playing with more advance board set ups, it is possible for your Knight's move to temporarily take it outside of the game board (traveling over imaginary squares), but it must always finish its move back on a free

square on the game board.

If you cannot move any of your knights on your turn, you lose the game.

2) Place a Scorched Earth tile on any of the free squares on the board

You must place a Scorched Earth tile on any of the empty squares on the game board. This square is now considered occupied and can no longer be used for the rest of this game.

END OF THE GAME

When one player cannot move any of his knights on his turn, he loses the game.

Original game idea by Bruno FAIDUTTI.
©2015 Blue Orange. All rights reserved for all countries. Attila is a trademark of Blue Orange.



SPIELMATERIAL:

- 6 Ritter-Figuren:
 - 3 Römer
 - 3 Hunnen
- 14 Plättchen «Verbrannte Erde»
- 2 kleine Spielbretter (2x2)
- 2 große Spielbretter (2x3)



EMLEITUNG

Der römische General Flavius Aetius hat den Vorstoß der Horden des Hunnenkönigs Attila gen Westen aufgehalten. Das war eine Schlacht, in der sich – wie es die Geschichte wollte – nicht nur zwei große Kriegsherrn, sondern auch zwei Freunde aus Kindertagen entgegentraten. In seiner Jugend war Aetius als Geisel am Hof des Hunnenkönigs Roas gehalten worden. Nach seiner Rückkehr nach Rom freundete er sich mit einem jungen Hunnenprinzen, Attila, an, der seinerseits in Rom in Geiselhaft war. 45 Jahre später, im Jahre 451, führen die Spieler die Truppen der ehemaligen Freunde und jetzigen Feinde, des edlen Flavius Aetius und des schrecklichen Attila, in der Schlacht auf den Katalaunischen Feldern in der Nähe von Orleans an.

SPIELZIEL

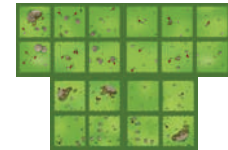
Blockiere die gegnerischen Ritter. Wer in seinem Zug keinen eigenen Ritter mehr ziehen kann, verliert das Spiel.

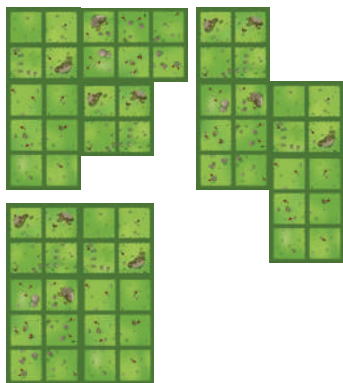
SPIELVORBEREITUNG

Zum Aufbau des Spielfeldes werden die 4 Spielbretter nebeneinander gelegt (Seite an Seite, nicht über Eck).

Für die ersten Partien empfiehlt es sich, die Bretter zu einem Rechteck von 4 x 5 cm Größe auszuliegen.

Nach den ersten paar Partien kann man auch einen anderen Aufbau wählen, wie in den untenstehenden Beispielen:



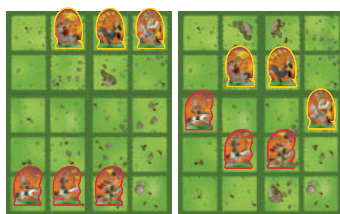


Der jüngere Spieler beginnt.

Beginnend mit dem ersten Spieler platzieren die beiden Spieler abwechselnd einen ihrer Ritter auf einem der freien Felder auf dem Spielplan. Sobald alle sechs Ritter auf dem Brett positioniert worden sind, beginnt das Spiel.

HINWEIS: Während der Aufbauphase darf man keinen seiner Ritter so platzieren, dass er einen gegnerischen Ritter vollständig blockiert.

Für die ersten paar Partien (auf dem 4-x-5-Raster) empfiehlt es sich, die Figuren in einer der folgenden Aufstellungen zu platzieren:



SPIELABLAUF

Wenn Du am Zug bist, musst Du eine der beiden folgenden Pflichtaktionen in der angegebenen Reihenfolge ausführen.

1) Einen eigenen Ritter ziehen

Ziehe einen Deiner Ritter, und zwar über drei Felder wie bei einem «L» (wie die Springer im Schachspiel).

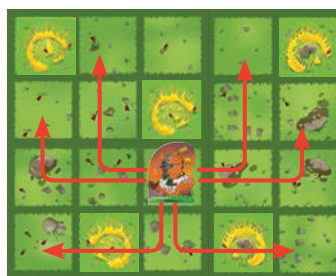
Entweder

- 2 Felder weit in einer der vier orthogonalen Richtungen und dann 1 Feld weit zur Seite.

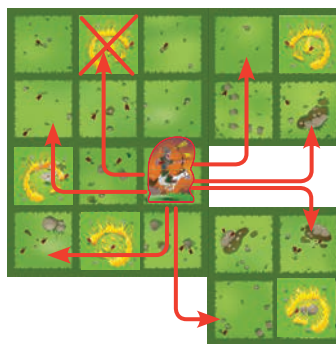
Oder

- 1 Feld weit in einer der vier orthogonalen Richtungen und dann 2 Felder weit zur Seite.

Beispiele für mögliche Züge:



Ritter dürfen über jedes beliebige (freie oder besetzte) Feld ziehen, müssen aber schließlich immer auf einem freien Feld landen, das heißt auf einem Feld, das weder eine Ritter-Figur noch ein «Verbrannte Erde»-Plättchen enthält.



Bei einem Spiel, in dem der Aufbau des Spielplans frei gewählt wurde, kann es auch vorkommen, dass ein Ritter sich vorübergehend über das Spielbrett hinaus bewegt (indem er imaginäre Felder benutzt), jedoch muss er seinen Zug immer auf einem freien Feld auf dem Spielbrett beenden.

Wenn einer der Spieler in seinem Zug keinen seiner drei Ritter mehr ziehen kann, endet das Spiel und der Gegner gewinnt.

2) Ein «Verbrannte Erde» - Plättchen auf einem freien Feld platzieren

Platziere ein «Verbrannte Erde»-Plättchen auf einem beliebigen freien Feld auf dem Spielplan. Dieses Feld gilt nun als besetzt und kann für den Rest des Spiels nicht mehr benutzt werden.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler in seinem Zug keinen seiner drei Ritter mehr ziehen kann. In diesem Fall gewinnt sein Gegner die Partie.

Ein Spiel von Bruno FAIDUTTI ©2015 Blue Orange. Alle Rechte für alle Länder vorbehalten. Attila ist ein Warenzeichen der Firma Blue Orange.



MATERIALE

- 6 pedoni/cavalli:
- 3 Romani
- 3 Unni
- 14 tessere "terra bruciata"
- 2 plance di gioco piccole (2x2)
- 2 plance di gioco più grandi (2x3)



INTRODUZIONE

Il generale romano è riuscito a fermare l'avanzata verso ovest delle orde di Attila, l'Unno. Però questa battaglia metteva a confronto non soltanto due grandi strateghi ma anche, strana coincidenza della storia, due amici di gioventù. Aetius era stato ostaggio alla corte del Re unno Roas. Ritornato a Roma era diventato amico di un giovane principe unno, Attila, che a sua volta era tenuto in ostaggio a Roma.

Ora, i giocatori comandano le truppe dei due amici/avversari, il nobile Flavius Aetius ed il terribile Attila nella battaglia nelle pianure, presso Orléans, 45 anni più tardi, nel 451.

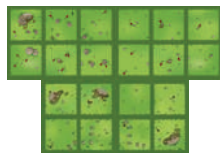
SCOPO DEL GIOCO

Bloccare i cavalli del tuo avversario. Il giocatore che non può più muovere nessuno dei suoi cavalli, perde.

PREPARAZIONE

Costruisci il tavoliere di gioco, collegando le 4 plance più piccole, accostandole lato contro lato (non angolo contro angolo). Per le prime partite suggeriamo di piazzare le plance più piccole in maniera da formare un rettangolo 4x5.

Dopo alcune partite potete scegliere altre combinazioni, come in questi esempi:



Il giocatore più giovane inizia.

I giocatori, a turno, piazzano uno dei loro cavalli su una casella libera del piano di gioco. Una volta piazzati tutti e sei, il gioco ha inizio.

NOTA: Nella fase dei piazzamenti non è permesso mettere un cavallo in maniera tale da impedire ad un cavallo avversario qualsiasi movimento.

Per le vostre prime partite (sul piano 4x5) Vi raccomandiamo di piazzare i vostri pezzi in uno dei tre seguenti modi:

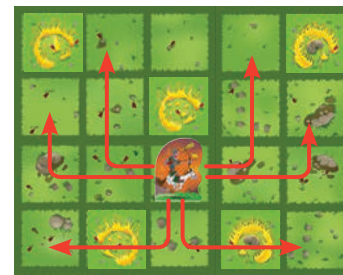
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Al tuo turno, è obbligatorio compiere due azioni, nell'ordine indicato:

1. Spostare un cavallo

Devi muovere uno dei tuoi cavalli con un movimento a "L" formato da 3 caselle (uguale alla mossa del cavallo negli scacchi).

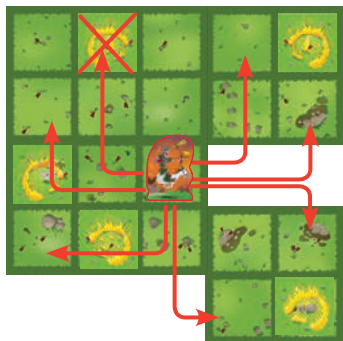
- 2 caselle in una delle quattro direzioni ortogonali e poi una di lato



Oppure

• 1 casella in una delle quattro direzioni ortogonali e poi due di lato.

Esempi di mosse possibili:



I cavalli possono attraversare caselle di ogni tipo (libere o occupate), ma devono sempre finire su una casella libera, cioè non occupata da un cavallo o da una tessera “terra bruciata”.

Utilizzando conformazioni più avanzate del piano di gioco, il tuo cavallo può anche attraversare caselle immaginarie fuori del piano, purché finisca su una casella libera.

2. Piazzare una tessera “terra bruciata”

Devi mettere una tessera “terra bruciata” su una qualsiasi casella libera del piano. Questa casella è ora occupata e non può più essere utilizzata durante il resto della partita.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando un giocatore al suo turno non può più muovere nessuno dei suoi cavalli. In questo caso vince l'avversario.

Un gioco di Bruno FAIDUTTI
©2015 Blue Orange. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi.
Áttila è un marchio depositato dalla società Blue Orange.



CONTEÚDO

- 6 peças-cavalo:
- 3 Romanos
- 3 Hunos
- 14 azulejos de Terra Queimada
- 2 tabuleiros pequenos (2x2)
- 2 tabuleiros grandes (2x3)



INTRODUÇÃO

O general romano Flavius Aetius travou o avanço em direção ao Oeste das hostes de Áttila, o Huno, numa batalha que, como reza a história, opôs não só dois senhores da guerra inimigos, mas também dois amigos de juventude. Na sua mocidade, Aetius tinha sido feito prisioneiro na corte do rei huno Ruga. De volta a Roma, tornou-se amigo de um jovem príncipe huno, Áttila, que, por sua vez, era refém em Roma.

Agora, quarenta e cinco anos depois, os jogadores conduzem as tropas dos velhos amigos e adversários, o nobre Flavius Aetius e o terrível Áttila, em 451, na Batalha dos Campos Cataláunicos, perto de Orleães.

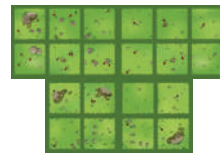
OBJECTIVO DO JOGO

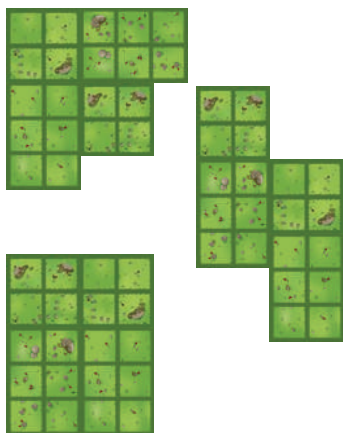
Bloquear os Cavalos adversários. O jogador que, na sua vez, não conseguir deslocar nenhum dos seus cavalos, perde o jogo.

PREPARAÇÃO

Constrói o terreno de jogo justapondo os quatro tabuleiros, lado a lado (não canto a canto). Para os primeiros jogos sugerimos que os tabuleiros sejam colocados de maneira a formar um retângulo 5x4.

Após adquirir alguma prática, pode escolher-se outra configuração, como nos exemplos seguintes:





O jogador mais novo começa.

Os jogadores, à vez, colocam um dos seus cavalos num quadrado livre do tabuleiro. Quando os seis cavalos estiverem colocados, a segunda fase do jogo tem início.

NOTA: Durante a preparação não é permitido colocar um cavalo no tabuleiro que bloqueie totalmente os movimentos de um cavalo adversário.

Para os primeiros jogos (no tabuleiro 5x4), recomendamos uma das seguintes configurações ilustradas:



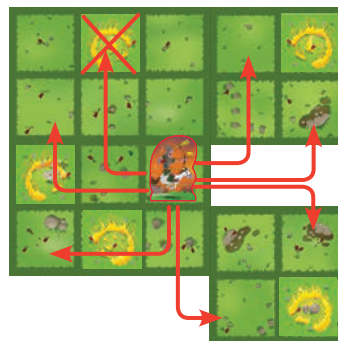
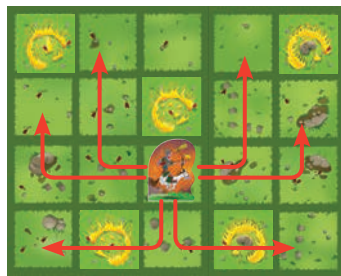
DESENROLAR DO JOGO

Na sua vez, cada jogador deve efectuar as duas acções seguintes, pela ordem prescrita.

1) Mover um dos seus cavalos

O movimento deve, como no xadrez, descrever um L, composto por três quadrados, dois numa direção, um na direção perpendicular à primeira.

Exemplos de movimentos possíveis:



Os cavalos podem mover-se através de quaisquer casas do tabuleiro, estejam eles ocupados ou livres, mas devem terminar o seu movimento numa casa livre (isto é, devem acabar o seu movimento num quadrado que não contenha nenhum cavalo nem nenhum azulejo Terra Queimada).

Quando se usam configurações mais avançadas, é possível o salto de um cavalo incluir, na sua travessia, quadrados imaginários, fora do tabuleiro de jogo, mas o salto deve terminar numa casa legítima, e livre, do tabuleiro de jogo.

Se um jogador não puder realizar nenhum movimento com um dos seus cavalos, o jogo termina com a sua derrota.

2) Colocar um azulejo Terra Queimada numa casa livre do tabuleiro

O jogador deve colocar um azulejo Terra Queimada num quadrado livre do tabuleiro à sua escolha. Este quadrado considera-se agora ocupado e não pode ser usado durante o resto da partida.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador não consegue mover nenhum dos seus três cavalos. Neste caso, a vitória sorri ao seu adversário.

Um jogo de Bruno FAIDUTTI
©2015 Blue Orange. Todos os direitos reservados para todos os países. Attila é uma marca registada da sociedade Blue Orange.



COMPONENTES

- 6 fichas de caballo:
 - 3 Romanos
 - 3 Hunos
- 14 fichas de Tierra Quemada
- 2 tableros pequeños (2x2)
- 2 tableros grandes (2x3)



INTRODUCCIÓN

El general romano Flavio Aecio detuvo el avance hacia el oeste de las hordas de Atila el Huno. Esta batalla, cuenta la historia, enfrentó no sólo a dos grandes estrategias i guerreros sino a dos amigos de la infancia. En su juventud, Aecio había sido rehén en la corte del rey Huno Roas. Al volver a Roma, se hizo amigo de un joven príncipe Huno llamado Atila, que a su vez era retenido como rehén en Roma.

Los jugadores controlarán las tropas de estos viejos amigos y adversarios, el noble Flavio Aecio y el terrible Atila, cuarenta y cinco años después, en el 451, durante la batalla de los Campos Cataláunicos, cerca de Orleans.

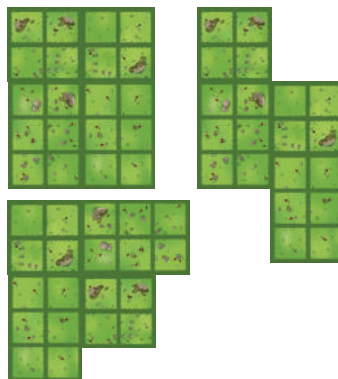
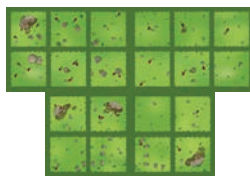
OBJETIVO DEL JUEGO

Bloquear a los caballos de tu oponente. El jugador que no pueda mover ninguno de sus caballos en su turno pierde el juego.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Construye el campo de batalla colocando los 4 tableros uno junto a otro (nunca en diagonal).

Para las primeras partidas, recomendamos colocar los tableros formando un rectángulo de 4x5. Al cabo de algunas partidas ya se podrán colocar de formas diferentes, como por ejemplo:



El jugador más joven empieza la partida.

Empezando por el primer jugador, los jugadores se alternarán colocando uno de sus caballos en cualquier espacio libre del tablero. Una vez estén todos los caballos sobre el tablero empieza el juego.

NOTA: Durante la preparación no se puede colocar un caballo de manera que bloquee completamente los movimientos de un caballo de tu oponente.

Para las primeras partidas (en el tablero de 4x5), recomendamos



colocar las fichas en una de las siguientes configuraciones:

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada turno deben completarse las siguientes acciones obligatoriamente y en el orden indicado.

1) Mover uno de tus caballos

Se debe mover uno de tus caballos, saltando en forma de "L" (como el caballo del ajedrez).

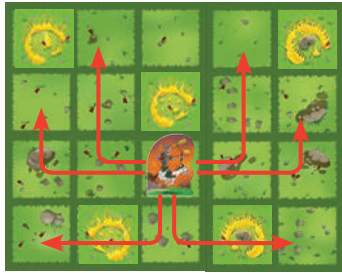
BIÉN

- 2 cuadrados hacia cualquiera de las cuatro direcciones ortogonales y luego 1 cuadrado hacia un lado.

O BIÉN

- 1 cuadrado en cualquiera de las cuatro direcciones ortogonales y luego 2 cuadrados hacia un lado.

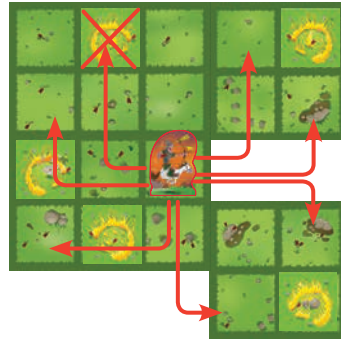
Ejemplos de movimientos posibles:



Los caballos pueden saltar sobre cualquier espacio (ocupado o libre), pero deben acabar siempre su movimiento en una casilla libre (que no contenga ni otro caballo ni una ficha de Tierra Quemada).

Con disposiciones de tablero avanzadas, puede ser que los caballos se muevan temporalmente fuera del tablero (moviéndose sobre casillas imaginarias), aunque siempre deberán acabar su movimiento en una casilla libre del tablero.

Si un jugador no puede mover ninguno de sus caballos, su turno acabará y su oponente ganará la partida.



2) Colocar una ficha de Tierra Quemada en cualquier casilla libre del tablero

Se debe colocar una ficha de Tierra Quemada en cualquier espacio libre del tablero. A partir de ahora ese espacio se considera ocupado y no se puede usar durante el resto de la partida.

FIN DEL JUEGO

El juego acaba cuando un jugador no puede mover ninguno de sus 3 caballos en su turno. En ese caso, el oponente gana el juego.

Un juego de Bruno FAIDUTTI
©2015 Blue Orange. Todos los derechos reservados para todos los países. Attila es una marca registrada de la sociedad Blue Orange.



INHOUD:

- 6 ridder-pionnen:
- 3 Romeinen
- 3 Hunnen
- 14 tegels met verbrande aarde
- 2 kleine speelvelden (2x2)
- 2 grote speelvelden (2x3)

INTRODUCTIE

De Romeinse generaal Flavius Aetius zorgde ervoor dat de horden van Attila de Hun niet verder naar het westen kwamen. Men zegt dat deze strijd niet zomaar tussen twee grote krijsheren plaatsvond, maar dat ze ook jeugdvrienden waren. Als kind was Aetius gijzelaar aan het hof van de Hunnenkoning Roas. Toen hij weer in Rome was, werd hij bevriend met de Hunnenprins Attila, die als gijzelaar in Rome was.

45 Jaar later, in 451, leiden de spelers de troepen van de oude vrienden en tegenstanders, de nobele Flavius Aetius en de Attila de verschrikkelijke, in de slag op de Catalaunische vlakten bij Orléans.

DOEL VAN HET SPEL

Blokkeer de ridders van je te-

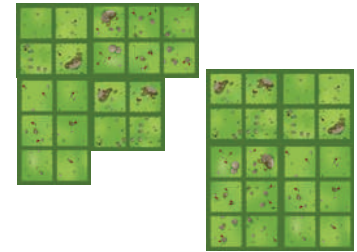


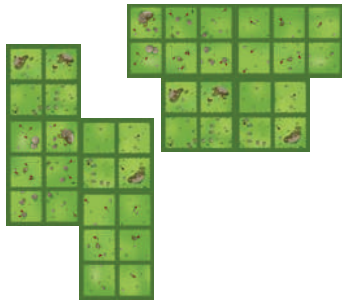
genstander. De speler die geen enkele ridder meer kan verplaatsen, heeft het spel verloren.

VOORBEREIDING

Maak één groot speelbord door de 4 speelborden tegen elkaar aan te leggen (niet met alleen maar de hoekpunten).

We raden je aan om de eerste paar keer een rechthoekig speelbord van 4 x 5 vakjes te maken. Als je wat vaker gespeeld hebt, kun je het ook eens anders proberen, zoals in de voorbeelden hieronder:

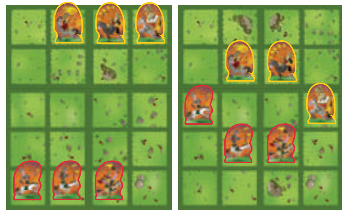




De jongste speler mag beginnen. Hij zet als eerste een ridder op een vrij veld. Daarna plaatsen de spelers om de beurt hun ridders. Het spel begint als alle 6 ridders zijn geplaatst.

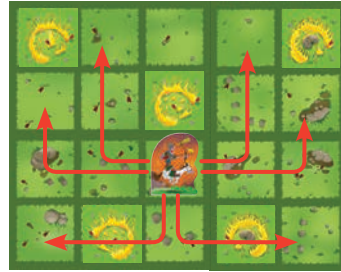
LET OP: Met het plaatsen van je ridders mag je je tegenstander niet onmiddellijk helemaal blokkeren.

De eerste paar keer dat je speelt, kun je het beste beginnen met de ridders zoals hieronder is aangegeven:



SPELVERLOOP

Per beurt ben je verplicht twee dingen te doen in de aangegeven volgorde.



1 Verplaats een van je ridders

Ridders verplaats je volgens een L-patroon (net als het paard bij schaken).

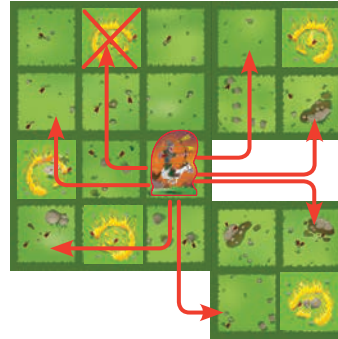
Ofwel

- 2 vakjes horizontaal of verticaal, in één van de vier richtingen en dan 1 vakje opzij.

Ofwel

- 1 vakje horizontaal of verticaal, in één van de vier richtingen en dan 2 vakjes opzij.

Voorbeelden:



Ridders kunnen over elk veld springen (bezet of vrij), maar moeten altijd op een vrij veld eindigen, dus niet een veld met een andere ridder of met een tegel verbrande aarde.

Als je een eigen speelbord hebt gelegd, is het mogelijk dat je ridder in zijn sprong tijdelijk buiten het veld komt (over denkbeeldige velden springt), maar hij moet altijd op een vrij veld op het speelbord eindigen.

2) Leg een tegel met verbrande aarde op een vrij veld op het speelbord.

Je móét een tegel met verbrande aarde op een vrij veld van het speelbord leggen. Op dit veld kan een ridder niet meer staan.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is uit als een speler geen van zijn 3 ridders meer kan verplaatsen. Zijn tegenstander heeft dus gewonnen.

Een spel van Bruno FAIDUTTI
©2015 Blue Orange. Alle rechten voorbehouden voor alle landen.
Attila is een geregistreerd merk van de firma Blue Orange.



В КОМПЛЕКТ ВХОДИТ:

- 6 фишек всадников:
- 3 римлянина
- 3 гунна
- 14 тайлов «Выжженная земля»
- 2 маленьких игровых поля (2x2)
- 2 больших игровых поля (2x3)



ВВЕДЕНИЕ:

Римский генерал Флавий Аэций остановил вторжение орд Аттилы, предводителя гуннов, в Западную Римскую империю. Эта битва, как свидетельствует история, столкнула не только двух великих полководцев-соперников, но и двух друзей юности. В свои молодые годы Аэций был взят в плен воинами царя гуннов Руа и содержался в заточении при его дворе. По возвращении в Рим он стал другом Аттилы, принца гуннов, который в свою очередь находился в плену в Риме.

Теперь игроки ведут войска двух друзей и в то же время двух противников – благородного Флавия Аэция и ужасного Аттилы – 45 лет спустя, в 451г., в битве на Каталаунских полях близ Орлеана.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Блокируйте всадников противника. Игрок, который в свой ход не может передвигать всадников, проигрывает.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Подготовьте игровое пространство, разместив 4 игровых поля рядом, так чтобы они соприкасались сторонами (не углами).

Для проведения первых нескольких игр мы рекомендуем вам разместить игровые поля так, чтобы они образовали прямоугольник 4x5.

В дальнейшем вы можете выбрать любую комбинацию расположения игровых досок – например, одну из показанных на рисунке:



Самый младший участник становится первым игроком.

Начиная с него, игроки поочередно размещают каждого из своих всадников на одной из пустых клеток игрового поля. Как только все шесть всадников заняли свои позиции на поле битвы, игра начинается.

ВНИМАНИЕ: Во время подготовки к игре нельзя размещать всадника на игровом поле так, чтобы тот блокировал всадника противника.

Для первых нескольких игр (на игровой поле 4x5) мы рекомендуем вам расположить фишки следующим образом:



ХОД ИГРЫ:

В свой ход вы должны выполнить два обязательных шага в следующей последовательности:

1) Сделайте ход всадником

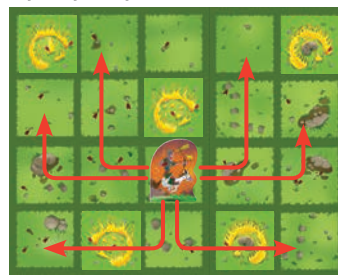
Ваш всадник делает ход буквой «Г», что включает в себя движение по трём клеткам (как ходит конь в шахматах), то есть:

- на 2 клетки в любом из четырёх ортогональных направлений, а затем на 1 клетку в сторону.

ЛИБО

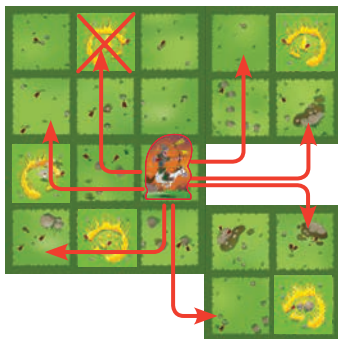
- на 1 клетку в любом из четырёх ортогональных направлений, а затем на 2 клетки в сторону.

Примеры вариантов хода:



Всадники могут прыгать через любую клетку (свободную или занятую), но обязательно должны завершить ход на свободной клетке игрового поля, то есть на клетке, не занятой фишкой всадника или тайлом «Выжженная земля»).

Если игра происходит на игровом поле повышенной сложности, то ваш всадник может временно выходить за пределы игрового поля (передвигаться по воображаемым клеткам), но он всегда должен завершать свой ход, возвращаясь на свободную клетку игрового поля.



2) Расположите тайл «Выжженная земля» на любой свободной клетке игрового поля

Вы должны разместить один тайл «Выжженная земля» на любой

свободной клетке игрового поля. В этом случае клетка считается занятой и не может более участвовать в игре до конца раунда.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из участников не может сделать очередной ход ни одним из своих трёх всадников. В этом случае его соперник удостоивается титула победителя.

Автор идеи Bruno FAIDUTTI

©2015 Blue Orange. Все права защищены для всех стран. Attila – торговая марка Blue Orange.