

## Attila - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ablauf eines Spielzuges in dieser Reihenfolge:

### 1) Eine Karte spielen und einen Spielstein setzen:

- ◆ Der aktive Spieler spielt 1 beliebige Karte und setzt 1 Spielstein dieses Volkes in eine der römischen Provinzen auf dem Spielplan.
  - ◆ Der 1. Spielstein eines Volkes muss immer in eine der 6 oberen Provinzen gesetzt werden.
  - ◆ Jeder weitere Spielstein eines Volkes kann wie folgt gesetzt werden:
    - ➔ in eine der 6 oberen Provinzen
    - ➔ in eine Provinz, in der sich bereits ein oder mehrere Spielsteine dieses Volkes befinden
    - ➔ in eine Nachbarprovinz eines Landes mit Steinen dieses Volkes
- ◆ Nach dem Einsetzen kommt die Karte auf den Ablagestapel.

### 2) Einfluss nehmen oder zweiten Spielstein einsetzen:

- ◆ Für den neu gesetzten Stein erhält der Spieler sofort Einfluss auf das entsprechende Volk. Dazu schiebt er seinen Zählstein bei diesem Volk auf dem **Einflussplan** nach oben. Man steigt auf dem untersten Feld ein, wenn man noch keinen Stein bei einem Volk hat. Anzahl Felder, die der Zählstein steigt (JH = Jahrhundert), abhängig vom JH:
  - 1 Feld im 4. JH, solange noch mind. 1 Befriedungs-Plättchen auf dem 4. JH liegt.
  - 2 Felder im 5. JH, wenn 4. JH leer ist und noch mind. 1 Befriedungs-Pl. auf 5. JH liegt.
  - 3 Felder im 6. JH, wenn 4.+5. JH leer sind und noch mind. 1 Befriedungs-Pl. auf 6. JH liegt.
  - 4 Felder im 7. JH, wenn 4.+5.+6. JH leer sind und noch mind. 1 Befriedungs-Pl. auf 7. JH liegt.
- ◆ **Man darf auch auf den Einfluss verzichten**. Dann darf man vom gleichen Volk einen **zweiten** Spielstein entsprechend der Regeln einsetzen. **Nie: 6 Steine** in einer Provinz.
- ◆ **Nur der AKTIVE Spieler ergänzt jetzt seine Handkarten** vom Nachziehstapel auf 6, wenn die Phase 3 nicht zutrifft. Es geht weiter mit Phase 5.

### 3) Auseinandersetzung und Befriedung (falls Bedingung dafür erfüllt ist):

- ◆ In jeder Provinz ist nur **Platz für 4 Spielsteine**. Sobald in eine Provinz ein **fünfter Spielstein** hineingelegt wird, kommt es dort zu einer Auseinandersetzung.
  - ◆ Beginnend mit dem aktiven Spieler legen alle Spieler reihum verdeckt 1 oder mehrere Handkarten vor sich ab ODER passen.
  - ◆ Es dürfen Karten von allen Völkern gelegt werden, die in der Provinz vertreten sind.
  - ◆ Karten aufgedeckt und dann die Stärke der einzelnen Völker in dieser Provinz bestimmen: **= Anzahl Spielsteine eines Volkes + Anzahl insgesamt dafür gespielter Karten**. Volk/Völker mit geringster Stärke müssen die Provinz räumen (= Spielsteine in Vorrat).
- ◆ Nach der Auseinandersetzung kommt ein Befriedungs-Plättchen in die Provinz und auf das Plättchen werden die verbliebenen Spielsteine gesetzt.
- ◆ In eine befriedete Provinz dürfen keine Spielsteine mehr hineingesetzt werden.
- ◆ Die in einer Auseinandersetzung gespielten Karten kommen auf den Ablagestapel.
- ◆ **Nur der AKTIVE Spieler ergänzt jetzt seine Handkarten** vom Nachziehstapel auf 6 Karten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.02.11  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\*von R. Winner geänderte  
Nummerierung ggü. Original.

### 4) Wertung (falls ausgelöst):

- ◆ Sobald das **letzte** Befriedungs-Plättchen **eines JH** auf den Spielplan gelegt wird, werden alle Völker gewertet. Man beginnt bei dem Volk in BLAU und endet bei ROT.
- ◆ Der/die Spieler mit dem größten und dem zweitgrößten Einfluss auf ein Volk erhalten Punkte:
  - ◆ **Wer am weitesten oben** auf der Einflussleiste eines Volkes steht, erhält **so viele Punkte**, wie das **Volk Spielsteine** auf dem Spielplan hat.
    - Patt bei größtem Einfluss: Punkte für Anzahl Spielsteine und Anzahl Provinzen addieren und unter Beteiligten aufteilen (ggf. aufrunden). Ein 2. Platz wird nicht mehr gewertet.
  - ◆ Der **zweithöchste** Spieler erhält **1 Punkt je Provinz**, in der dieses **Volk vertreten** ist.
    - Patt bei zweitgrößtem Einfluss: Punkte unter Beteiligten aufteilen (ggf. aufrunden).
  - ◆ Hat nur **ein einziger Spieler** Einfluss auf ein Volk, erhält er die Punkte für die Anzahl der Spielsteine und die Anzahl der Provinzen.
- ◆ Die Spieler setzen ihre Zählsteine um erhaltene Punkte auf der Wertungsleiste des Spielplanes vor.

### 5) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug mit Phase 1.\*

#### Aktions-Plättchen:

Der aktive Spieler darf jederzeit in seinem Zug seine Aktions-Plättchen einsetzen, max. 1 pro /Zug.



#### Doppelzug:

Der Spieler darf eine 2. Karte spielen und muss entsprechend handeln. Die 1. Karte wird zunächst mit evtl. Auseinandersetzung/Befriedung ausgeführt, dann die 2. Karte mit den möglichen Folgen. Danach erst auf 6 Handkarten ergänzen!



#### Tausch:

Beliebig viele Handkarten gegen gleiche Zahl vom Nachziehstapel tauschen.



#### 2 Einfluss:

Eigenen Einfluss bei einem beliebigen Volk +2 erhöhen oder bei 2 Völkern je +1.

- ◆ Eingesetzte Aktions-Plättchen sind aus dem Spiel.

#### Spielende:

Das Spiel endet, sobald

- ➔ das letzte Befriedungs-Plättchen gelegt wurde ODER
- ➔ von einem Volk kein Spielstein mehr im Vorrat ist (nach Befriedung) ODER
- ➔ ein Zählstein auf dem Einflussplan das oberste mögliche Feld erreicht

Der aktive Spieler führt seinen Zug zu Ende aus, dann erfolgt eine Wertung in gleicher Weise wie zuvor. Es gewinnen der/die Spieler mit den meisten Punkten.

#### Regeln für das Spiel zu zweit (Änderungen):

- ◆ Jeder Spieler legt in seinem Zug immer direkt 2 Karten (gleiche oder verschiedene) aus.
- ◆ Doppelzug: Nur 1 weitere Karte spielen.
- ◆ Wertung: Liegt zwischen dem vorderen und dem hinteren Einfluss-Zählstein mehr als 1 Feld Zwischenraum, geht der Zweite leer aus und seine Punkte verfallen.