

Attila

Mise en place

- Placer les 10 tuiles de paix sur le plateau : 1 sur le 1er siècle, 2 sur le 2ème, 3 sur le 3ème et 4 sur le 4ème.
- 7 marqueurs d'influence, 6 cartes et 3 tuiles action par joueur.

Tour de jeu

1- Placement d'un pion tribu :

- Jouer une **carte** d'une tribu puis placer un pion soit dans l'une des provinces adjacentes à la frontière rouge, soit dans une province où se trouve au moins un marqueur de la même tribu, soit dans une province adjacente,
- Si marqueur de paix déjà présent ou déjà 5 pions : impossibilité de se placer,
- Si **5 pions** : **conflit** à résoudre en phase 3.

2- Influence (au choix l'une des 2 actions suivantes) :

- Déplacer son **marqueur d'influence** dans la tribu introduite d'une case pour le 1^{er} siècle, 2 pour le 2^{ème}, 3 pour le 3^{ème} et 4 pour le 4^{ème},
- **Placer** un autre pion de la même couleur en respectant les règles de placement.

3- Résolution des conflits éventuels :

- Mise face cachée de cartes selon les tribus impliquées dans le conflit en commençant par le joueur actif,
- Révélation de toutes les cartes mises,
- Addition des cartes avec le nombre de pions dans la province,
- La (ou les) tribu **la plus faible** est retirée en totalité de la province, le marqueur de paix reste sur la province et est recouvert par les pions restants, les cartes mises sont défaussées.

4- Seul le joueur actif complète sa main à 6 cartes.

5- Si le siècle en cours n'a plus de marqueur de paix, un comptage de points est opéré :

- Tribu par tribu (en commençant par la bleue), le joueur majoritaire en influence marque autant de points qu'il y a de **pions** de cette tribu sur le plateau, le deuxième marque autant de points qu'il y a de **provinces** où se trouve au moins un pion de cette tribu,
- Egalité pour la première place : chacun marque un nombre de points égal à la **somme** du nombre de pions et du nombre de provinces, **divisé** par le nombre de joueurs à égalité,
- Egalité pour la deuxième place : chacun marque un nombre de points égal au nombre de **provinces divisé** par le nombre de joueurs à égalité,
- Si l'un des joueurs est le **seul** à avoir un marqueur dans une tribu, il marque un nombre de points égal à la **somme** du nombre de pions et du nombre de provinces.

Tuiles d'action

- **Tour double** : jouer **deux cartes** de tribu en phase 1 en accomplissant les actions liées,
- **Commerce** : défausser de **1 à 6 cartes** faces cachées et en tirer autant dans la pioche,
- **Double influence** : avancer votre **marqueur d'influence** de 2 points dans une tribu ou de 1 point dans deux tribus.

Fin du jeu : à la fin du tour du joueur actif quand plus aucun marqueur de paix n'est disponible.

Attila

Mise en place

- Placer les 10 tuiles de paix sur le plateau : 1 sur le 1er siècle, 2 sur le 2ème, 3 sur le 3ème et 4 sur le 4ème.
- 7 marqueurs d'influence, 6 cartes et 3 tuiles action par joueur.

Tour de jeu

1- Placement d'un pion tribu :

- Jouer une **carte** d'une tribu puis placer un pion soit dans l'une des provinces adjacentes à la frontière rouge, soit dans une province où se trouve au moins un marqueur de la même tribu, soit dans une province adjacente,
- Si marqueur de paix déjà présent ou déjà 5 pions : impossibilité de se placer,
- Si **5 pions** : **conflit** à résoudre en phase 3.

2- Influence (au choix l'une des 2 actions suivantes) :

- Déplacer son **marqueur d'influence** dans la tribu introduite d'une case pour le 1^{er} siècle, 2 pour le 2^{ème}, 3 pour le 3^{ème} et 4 pour le 4^{ème},
- **Placer** un autre pion de la même couleur en respectant les règles de placement.

3- Résolution des conflits éventuels :

- Mise face cachée de cartes selon les tribus impliquées dans le conflit en commençant par le joueur actif,
- Révélation de toutes les cartes mises,
- Addition des cartes avec le nombre de pions dans la province,
- La (ou les) tribu **la plus faible** est retirée en totalité de la province, le marqueur de paix reste sur la province et est recouvert par les pions restants, les cartes mises sont défaussées.

4- Seul le joueur actif complète sa main à 6 cartes.

5- Si le siècle en cours n'a plus de marqueur de paix, un comptage de points est opéré :

- Tribu par tribu (en commençant par la bleue), le joueur majoritaire en influence marque autant de points qu'il y a de **pions** de cette tribu sur le plateau, le deuxième marque autant de points qu'il y a de **provinces** où se trouve au moins un pion de cette tribu,
- Egalité pour la première place : chacun marque un nombre de points égal à la **somme** du nombre de pions et du nombre de provinces, **divisé** par le nombre de joueurs à égalité,
- Egalité pour la deuxième place : chacun marque un nombre de points égal au nombre de **provinces divisé** par le nombre de joueurs à égalité,
- Si l'un des joueurs est le **seul** à avoir un marqueur dans une tribu, il marque un nombre de points égal à la **somme** du nombre de pions et du nombre de provinces.

Tuiles d'action

- **Tour double** : jouer **deux cartes** de tribu en phase 1 en accomplissant les actions liées,
- **Commerce** : défausser de **1 à 6 cartes** faces cachées et en tirer autant dans la pioche,
- **Double influence** : avancer votre **marqueur d'influence** de 2 points dans une tribu ou de 1 point dans deux tribus.

Fin du jeu : à la fin du tour du joueur actif quand plus aucun marqueur de paix n'est disponible.