

ATTILA



SIMULATION
GAMES

La scatola contiene:
1 mappa
pedine Romane e Barbariche
6 carte per risolvere i combattimenti
1 tabella combattimenti
1 regolamento
1 calendario
6 carte diplomatiche per i concili

STORIA

"Attila" è un gioco di simulazione storico-ipotetica, basato sulle lotte fra barbari, romani e barbari romanizzati (Foederati) svoltesi verso la metà del secolo V dell'Era. Storico-ipotetico significa qui l'inclusione nello sviluppo della partita, accanto a situazioni che riflettono la stretta realtà storica, di simulazioni di fatti non reali ma possibili nel periodo riprodotto.

GLI ELEMENTI DEL GIOCO

La mappa

La mappa rappresenta l'Europa con i confini dei due Imperi Romani, quello d'Oriente, quello d'Occidente e delle regioni barbariche, i fiumi più importanti, le città di maggior rilievo politico, strategico o demografico, con intorno ad esse i campi coltivati che hanno, durante il gioco, un ruolo notevole. Non si considerano i monti, la cui incidenza sul movimento dei pezzi lo renderebbe troppo complesso.

Su tutto ciò è stampato un reticolato esagonale che permette l'esecuzione dei movimenti.

La scala della mappa è approssimativamente di 1:7.000.000, cioè 70 Km da lato a lato dell'esagono.

La geografia è modificata in rapporto alle necessità del gioco e alle conoscenze geografiche dell'epoca.

I pezzi

Le pedine rappresentano le varie unità di combattimento (UCT) e di comando (UCM) che parteciparono o avrebbero potuto partecipare all'invasione barbarica.

Quelle bianche sono Romane (orientali o occidentali a seconda che portino lettere o numeri).

Quelle verdi sono HUNI, le gialle GEPIDI, le blu HERULI, le marroni LONGOBARDI, le rosa OSTROGOTI, le azzurre TURINGII, le viola BURGUNDII, le rosse FRANGI, le arancio VISIGOTI.

Su ogni pedina sono stampate le indicazioni per conoscerne (Fig.1);
 tipo (legione, orda, ecc.)
 denominazione (III - α ecc.)

fattore di movimento (massimo numero di esagoni percorribili in una mossa)
 fattore di combattimento (valore, espresso in punti, di ogni unità). Altre pedine rappresentano le unità di comando, con fattore di movimento fisso (3 esagoni per

mossa salvo le UCM degli HUNI che possono spostarsi di 4 esagoni e il Papa di 5). Sono inoltre aggiunti pezzi ausiliari, per segnalare i valori ridotti per i vari combattimenti (numeri dall'1 al 7) e per segnalare le zone coltivate devastate temporaneamente o definitivamente. Questi pezzi vanno piazzati sulla mappa secondo il foglio forze in campo.

REGOLE GENERALI

Fasi del gioco:

"Attila" è giocato in più fasi, corrispondenti ai periodi annuali in cui le masse dell'epoca potevano essere spostate (Primavera e Autunno).

A ciascuno di essi corrisponde una casella sul calendario. Per ricordare in quale fase si sta giocando si sposta l'apposito segnalino inserito tra le pedine (Fig.2).

I TURNI DI GIOCO

Ad ogni mossa corrisponde una serie di turni, così suddivisi:

- a) movimento barbarico
- b) eventuale devastazione di terre coltivate
- c) combattimento (attacchi barbarici)
- d) eventuale riduzione di potenza delle unità romane assediate
- e) movimento romano
- f) combattimento (attacchi romani)

1. MOVIMENTO

Ogni giocatore può, nel suo turno di movimento, spostare tutte, alcune o nessuna delle proprie UTC e UCM, entro i limiti indicati dal fattore di movimento stampato sulle pedine. Questo movimento può essere effettuato in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni (Fig.3), con le restrizioni seguenti:

- 1.1. Nessuna unità (né UCT né UCM) può passare per un esagono occupato da un'unità nemica o neutrale.
- 1.2. Non è permesso sovrapporre due o più UCT, UCM e pedine ausiliari sono invece esenti da questa limitazione.
- 1.3. Ogni UCT deve fermarsi appena entra in uno dei sei esagoni immediatamente adiacenti ad un'UCT nemica, esagoni definiti come ZONA DI CONTROLLO (ZC), (Fig.4) di questa unità. Dovrà quindi restarvi finché il risultato di un combattimento porti fuori dalla ZC nemica. Le UCM non sono mai costrette a fermarsi a causa di ZC.
- 1.4. Ogni unità (UCT e UCM) deve fermarsi su ogni esagono totalmente attraversato da un fiume potendo, la mossa successiva, ripartire o proseguire su altri esagoni dello stesso fiume, senza limitazioni.
- 1.5. Esagoni di mare (non gli esagoni di lido) sono intransitabili.

2. ZONE DI CONTROLLO

Le ZC definite in 1.3. sono presenti intorno a tutte le UCT (mai alle UCM), con le seguenti restrizioni:

- 2.1. Le UCT occupanti città non hanno

- nessuna ZC.
 UCT immediatamente adiacenti città 2.2.
 in esercitano nessun controllo sugli
 esagoni corrispondenti alle suddette
 città.
 Le UCT piazzate nelle città possono 2.3.
 aramente uscire da esse, nonostante
 oro inclusione in zone nemiche; una
 olta però uscite, devono fermarsi nel
 primo esagono, controllato
 dall'avversario che troveranno.
 ZC non si estendono oltre i fiumi ed 2.4.
 i confini invalicabili (Fig.5).

3. DEVASTAZIONE

- inita la fase di movimento dei barbari (a), si
 procede a mettere le pedine di devastazione
 su quegli esagoni di campi coltivati che
 siano occupati da UCT o UCM barbariche
 pure nelle loro ZC non contestate da pezzi
 romani (cioè esagoni controllati dal Barbaro
 e non occupati o controllati anche dal
 Romano).
 L'inizio dei turni di primavera, prima di 3.1.
 ogni movimento, si "recuperano" le
 terre coltivate degli esagoni non più
 controllati dal Barbaro (o contestati dal
 Romano).
 Attila ha la facoltà di devastare 3.2.
 IRREVERSIBILMENTE le terre sulle
 quali muove, lasciando su di esse le
 pedine apposite (Fig.6) (sotto il cavallo
 di Attila non cresceva più l'erba).

4. COMBATTIMENTO

- Tutte le UCT che, alla fine della propria fase
 di movimento, si trovano in ZC effettiva (cf.
 sopra 1.3 e 2.1, 2.2, 2.3) di una o varie UCT
 nemiche, devono attaccarle (Fig.7)
 combattendo contro di esse secondo le
 seguenti regole:
 Ogni UCT propria in ZC nemica deve 4.1.
 combattere nel turno in cui vi entra e
 in tutti quelli in cui vi resta.
 Ogni UCT nemica in ZC propria deve 4.2.
 essere attaccata.
 Ogni UCT deve combattere soltanto 4.3.
 contro pezzi nemici che siano nella sua
 ZC.
 L'ordine e la distribuzione dei 4.4.
 combattimenti, entro i suddetti limiti, è
 lasciata alla scelta dell'attaccante (cioè
 il giocatore che è in fase di
 combattimento).
 Le UCM non sono mai obbligate a 4.5.
 combattere, e lo possono fare solo se
 sovrapposte a un'UCT propria (della
 sua stessa nazionalità, non
 semplicemente alleata), il cui fattore di
 combattimento raddoppia, con
 l'eccezione del Papa LEO I (Leone
 Primo).
 Le UCT piazzate nelle città hanno il 4.6.
 loro fattore combattimento raddoppiato
 difesa, eccettuate le situazioni in cui
 siano assediate e abbiano già perciò
 subito riduzione di potenza (questo
 raddoppiamento del fattore
 combattimento (FC) non è

- città non sono obbligate e non
 obbligano all'attacco.
 Le UCT di ambedue i giocatori, 4.7.
 ingaggiate in un singolo
 combattimento, addizionano i loro FC,
 determinando in seguito la
 correlazione/divisione tra la somma dei
 FC dell'attaccante e quella del
 difensore (Fig.8).

5. L'ESITO DEI COMBATTIMENTI

- Il risultato di ogni singolo combattimento
 deve essere ricercato prima di passare al
 resto dei combattimenti.
 Questi esiti si trovano nel seguente modo:
 Si controlla il rapporto esistente tra gli 5.1.
 FC delle unità in combattimento,
 calcolato sempre per difetto.
 Es. 1) Una legione con fattore
 combattimento 8 attacca un orda con
 fattore combattimento $4:8-4 = 2-1$.
 Es. 2) La stessa legione con FC 8 più
 una torma di cavalieri con FC 4
 attaccano un'orda da
 $5. 8 + 4 - 2 = 12 - 5 = 2 - 1$.
 L'attaccante prende le 3 carte attacco 5.2.
 (Fig.9) tra cui ne sceglie una in segreto
 e il difensore fa lo stesso con le 3
 carte "difesa" (Fig.10). Sulla tabella
 combattimenti, all'interno della
 colonna corrispondente al rapporto di
 forze esistente in quello scontro,
 l'incrocio tra la colonna dell'attacco
 scelto dall'attaccante e la difesa scelta
 dal difensore darà l'esito dello scontro.
 Le sigle scritte sulla carta 5.3.
 dell'attaccante e riportate sulle tabelle
 combattimenti, significano:
 al = attacco in linea
 cp = carica di profondità
 as = attacco scaglionato
 Le sigle scritte sulle carte del 5.4.
 difensore significano:
 dl = difesa in linea
 dp = difesa in profondità
 md = manovra diversiva
 Gli esiti degli scontri possono essere: 5.5
 DR, AR = tutte le UCT e le UCM degli
 attaccanti o dei difensori arretrano di
 un esagono, in direzione scelta
 dall'arretrante. Se così facendo si
 entrasse in zone intransitabili (oltre
 fiumi, su UCT amiche o nemiche, in ZC
 dello stesso o di altri nemici) l'esito
 sarebbe uguale a AE₁, e DE₁.
 AE_{1,2,3} o DE_{1,2,3} = tutte le UCT degli
 attaccanti o dei difensori perdono 1,2,3
 punti combattimento - In questo caso
 si piazza sopra di esse il segnalino
 numerato corrispondente al nuovo
 valore. Il vincitore ha anche la scelta se
 farle arretrare di un esagono o no.
 In caso di arretramento, le pedine dei 5.6.
 vincitori possono avanzare occupando
 l'esagono lasciato libero.
 Le UCM seguono la sorte delle UCT a
 cui sono sovrapposte.
 Se attaccate da sole sono
 automaticamente eliminate.

6. UNITÀ ROMANE ASSEDIATE

Ogni unità romana di combattimento, d'Oriente o d'Occidente (esclusi i loro alleati barbarici), posta in una città con tutti gli esagoni adiacenti di terra coltivata devastati e con almeno uno di questi occupati dall'avversario, si considera sotto assedio (Fig.11), subendo alla fine d'ogni fase c) una riduzione di 1 nel suo FC. Ciò fa sì che, se nessun esagono di terra coltivata viene recuperato, l'unità in questione non ha più raddoppiato il suo FC in difesa (cifr. 4.6). I pezzi dei barbari non sono soggetti a queste riduzioni (la loro dipendenza dall'agricoltura è molto minore).

7. CONDIZIONI DI VITTORIA

Il Barbaro ottiene la vittoria se:

- 7.1. Mantiene occupate, alla fine del turno 16°, almeno una città dell'Impero Romano d'Oriente, una della Gallia, ed un'altra dell'Italia.
- 7.2. Somma almeno 40 punti tra le città conquistate.
8. Il Romano vince se impedisce al Barbaro di compiere tutte le suddette condizioni di vittoria. L'occupazione alla fine del gioco, delle città di Magontiacum, Ratisbona e/o Buda, permette al Romano di sottrarre, rispettivamente, 3,3 e/o 10 punti al totale addizionato dal Barbaro. Cfr. Punti-città.

REGOLE PARTICOLARI

Romani d'Oriente

9. Cominciano il gioco con l'Imperatore THEODOSIUS II. Costui muore alla fine della fase f) del turno 11°. All'inizio della fase e del turno 12° appare a Costantinopoli il suo successore MARTIANUS, senza però muovere fino al turno seguente. I Romani d'Oriente non possono spostarsi nell'Impero d'Occidente (e viceversa).

Romani d'Occidente

10. Non possono difendersi dai barbari alleati agli HUNI, senza invadere il territorio barbarico prima dell'attacco degli HUNI stessi.
- 10.1. Il Papa ha la responsabilità di convincere VISIGOTHI, FRANCHI e BURGUNDII a combattere accanto ai Romani contro le orde di ATTILA. Con questo scopo LEO I deve fare un "viaggio diplomatico" nelle città dove si trovano i capi di quelli, cioè rispettivamente: TOLOSA, COLONIA e LUGDUNUM. L'esito delle due prime missioni è automatico: appena arrivato il Papa sull'esagono indicato, si considerano quei barbari come FOEDERATI (alleati) dei Romani, potendo così muovere subito ma entrando in combattimento solo nel momento in cui la Gallia viene invasa dagli HUNI. I BURGUNDII invece subiscono influenze contrarie: i

schierare con le orde degli invasori. BURGUNDII avevano motivi per opporsi ad ambedue le influenze: erano stati recentemente battuti dai Romani e dai mercenari HUNI. Lo scontro tra LEO I e i seguaci di ATTILA si decide per mezzo della tabella diplomatica e di Concilio: appena LEO I si ferma a Lugdunum si applica la detta tabella, con le stesse modalità del combattimento ma usando le carte diplomatiche (Fig.12). Questo esito viene trovato incrociando la riga e la colonna corrispondenti alle due carte diplomatiche scelte dai giocatori. Un risultato nullo implica la possibilità per il Papa di continuare l'offensiva diplomatica nella sua seguente fase di movimento, fino ad ottenere un risultato definitivo. Se i BURGUNDII si schierano accanto ai Romani, i TURINGII (amici dei FRANCHI, ma ansiosi d'invadere la Gallia) lo fanno accanto agli HUNI (e viceversa); ambedue però non prima dell'invasione dell'Occidente da parte delle orde di ATTILA.

Una UCT romana qualsiasi, segretamente segnate dal Barbaro all'inizio del gioco su di un foglio, ha gli effetti seguenti:
se il Papa muove su di essa o sulla sua ZC, questa legione infestata di seguaci di ATTILA, uccide LEO I, insieme a qualsiasi UCM a lei sovrapposta, e acclama Attila come Papa, restando ella stessa neutralizzata (cioè non potendo attaccare né essere attaccata) finché un'altra UCM romana le venga sovrapposta, riconducendola alla fedeltà di Roma.

Se invece ATTILA si mette nella ZC della legione suddetta, gli effetti sono gli stessi sopra indicati eccetto la morte di LEO I, onde la consacrazione di ATTILA al sommo pontificato può far di lui soltanto un Antipapa.

Le rivalità tra l'Imperatore VALENTINIANUS III e il generale AETIUS possono sboccare in sanguinosi eventi; in tre turni successivi segretamente segnati dal Barbaro, la prossimità di Aetius all'Imperatore entro un raggio di due esagoni (un'esagono d'intervallo) comporta l'assassinio del primo per istigazione imperiale.

Se alla fine del gioco LEO I è ancora vivo ed Attila è stato acclamato Antipapa, LEO I ha l'opzione, se piazzato in una città qualsiasi, di convocare Concilio per cacciare l'Antipapa barbarico dal soglio di Pietro. Si applica anche qui la Tabella Diplomatica e di Concilio. Un risultato nullo, a differenza della regola 10.1, è definitivo, restando i Cardinali indecisi tra Papa e Antipapa e provocando così il primo "Scisma dell'Occidente". Se

Leo I° è sconfitto, ATTILA resta Papa a pieno diritto.

11. MEDIOLANUM

La città di Mediolanum (Milano), aveva al tempo un tasso di natalità tra i più bassi dell'Impero. Perciò le UCT romane ivi assediate subiscono riduzioni di potenza di 2 in 2 punti.

12. MEROVAEUS

Il re dei FRANCI, MEROVAEUS, sale al trono all'inizio della fase e) del turno 7°.

13. THEODORICUS

Questo re dei VISIGOTHI muore all'inizio della fase f) del turno 13°.

14. HERULI, LONGOBARDI E OSTROGOTHI

Essi possono attaccare solo l'Impero d'Occidente (non potendo neppure spostarsi attraverso il territorio d'Oriente).

Possono effettuare i loro attacchi 14.1 contro l'Occidente dal primo turno, senza occuparne nessuna città finché gli HUNI non invadono l'Occidente (cioè non prima del 449, turno 9°).

Anche allora devono essere occupate tutte le città della Gallia prima di poter occuparne qualcuna dell'Italia (cfr. 7.1.).

Le altre città non appartenenti né alla Gallia né all'Italia possono essere occupate dall'inizio del gioco.

Una UCT qualsiasi di questi alleati 14.2 degli HUNI, subornata da AETIUS deve essere segretamente segnata dal Romano affinché, se spostato Attila in un esagono adiacente a detta unità, sia ucciso da essa, cosa che può avvenire in qualsiasi turno del gioco.

15. GEPIDI

Combattono soltanto, accanto agli HUNI, contro l'Impero d'Oriente.

16. HUNI

Dal turno 1° all'8° (incluso) possono attaccare soltanto l'Impero Orientale.

Dal 9° innanzi possono già procedere 16.1 all'invasione dell'Occidente (cioè possono anticiparla di un'anno rispetto alla realtà storica).

Non possono occupare città in Italia 16.2 prima d'averne occupata almeno una nella Gallia.

La boîte contient:
1 carte
des pions romains et barbares
6 cartes servant à résoudre les combats
1 tableau de combats
1 règlement du jeu
1 calendrier
6 cartes diplomatiques et de Conciles.

L'HISTOIRE

"Attila est un jeu de simulation d'histoire-fiction, basé sur la lutte entre barbares, romains et barbares "romanisés" (fédérés) qui se déroula vers la moitié du 5^e siècle de notre ère. Le jeu a été défini d'histoire-fiction car à côté de situations qui recréent une stricte réalité historique, ont été insérés dans le cours de la partie des faits simulés non réels mais possibles pendant la période considérée.

LES ELEMENTS DU JEU

La carte

La carte représente l'Europe avec les frontières des deux empires romains (celui d'Orient et celui d'Occident), et des régions barbares, les fleuves les plus importants, les villes de particulier intérêt politique, stratégique ou démographique; autour de ces villes se trouvent les champs cultivés qui auront un rôle important durant le jeu. Les montagnes ne sont pas prises en considération car elles rendraient trop compliqué le déplacement des pions.

Sur la carte est imprimé un réseau hexagonal qui permettra l'exécution des déplacements.

L'échelle de cette carte est d'environ 1 : 7000000^e, ce qui représente 70 km d'un côté à l'autre d'un hexagone.

La réalité géographique a quelquefois été modifiée, en fonction des nécessités du jeu et des connaissances géographiques de l'époque.

Les pièces du jeu

Les pions représentent les unités de combat (UCT) et les unités de commandement (UCM) qui participent, ou auraient pu participer à l'invasion barbare.

Les pions blancs sont les pions romains (d'Orient ou d'Occident selon qu'ils portent des lettres ou des chiffres).

Les HUNS sont verts, les GEPIDES jaunes, les HERULES bleus, les LOMBARDS marrons, les OSTROGOTHS roses, les THURINGIENS bleu-ciel, les BURGONDES violets, les FRANCS rouges et les WISIGOTHS oranges.

Sur chaque pion sont imprimés différentes indications permettant d'en connaître (Fig.1):

le type (légion, horde, etc.)

la dénomination (III, α , etc.)

le facteur de mouvement (nombre maximum

d'hexagones que l'unité peut franchir dans un même coup)

le facteur de combat (valeur au combat de chaque unité exprimée en points). D'autres pions représentent les unités de commandement; ces unités ont un facteur de mouvement fixe: 3 hexagones par coup, sauf pour les HUNS, dont les UCM peuvent se déplacer de 4 hexagones par coup et le pape de 5 hexagones par coup.

On trouve également d'autres pièces auxiliaires permettant de signaler les valeurs réduites à la suite des divers combats (chiffres de 1 à 7), et pour signaler les zones cultivées dévastées de façon temporaire ou définitive.

Ces pièces sont placées sur la carte selon les indications figurant sur la feuille des forces en présence.

REGLES GENERALES

Les phases du jeu

"Attila" se joue en plusieurs phases, correspondant chacune aux périodes de l'année pendant lesquelles les masses de cette époque pouvaient se déplacer (Printemps et Automne).

A chacune de ces périodes correspond une case sur le calendrier. Pour se rappeler à quelle phase du jeu on se trouve, on déplace le signal spécial que l'on trouvera parmi les pions (Fig.2).

LES TOURS DU JEU

A chaque coup correspondent une série de tours, subdivisés comme suit:

- a) mouvements des Barbares
- b) dévastations éventuelles de terres cultivées
- c) combats (attaques barbares)
- d) réduction de puissance des unités romaines assiégées (éventuellement)
- e) mouvements des Romains
- f) combats (attaques romaines).

1. MOUVEMENT

Chaque joueur peut, pendant son tour de mouvement, déplacer toutes ses UCT ou UCM, ou simplement quelques-unes, ou même aucunes. Ces mouvements ne doivent pas excéder le facteur de mouvement imprimé sur chaque pion. Ils peuvent s'effectuer dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions (Fig.3) en respectant les restrictions suivantes:

- 1.1. Aucune unité (UCT ou UCM) ne peut passer dans un hexagone occupé par une unité ennemie ou une unité neutre.
- 1.2. Il n'est pas permis de superposer 2 UCT (ou plus de 2). Les UCM et les pions auxiliaires ne sont pas soumis à cette limitation.

- 1.3. Toute UCT doit obligatoirement s'arrêter dès qu'elle entre dans un des 6 hexagones touchant un hexagone occupé par une UCT ennemie. Ces hexagones représentent la ZONE DE CONTRÔLE (ZC) de l'unité en question (Fig.4). L'unité ayant pénétré dans une ZC devra y rester jusqu'à ce que le résultat d'un combat en fasse sortir.

- 1.4. Toute unité (UCT et UCM) doit obligatoirement s'arrêter sur tout hexagone entièrement traversé par un fleuve. Le coup suivant, elle pourra repartir ou poursuivre sa route sur d'autres hexagones du même fleuve sans limitations.
- 1.5. Les hexagones de mer (mais pas les hexagones de rivage) sont infranchissables.

2. ZONES DE CONTROLE

Les ZC définies au point 1.3. existent autour de chaque UCT (pas autour des UCM), avec les restrictions suivantes:

- 2.1. Les UCT qui occupent des villes n'ont pas de ZC.
- 2.2. Les UCT qui se trouvent dans un hexagone touchant des hexagones de ville, n'exercent pas de contrôle sur les hexagones correspondant à cette ville.
- 2.3. Les UCT placées dans des villes peuvent en sortir librement, même si ces villes se trouvent en zones ennemies; une fois sorties, elles devront toutefois s'arrêter dans le premier hexagone contrôlé par l'adversaire qu'elles trouveront.
- 2.4. Les ZC ne s'étendent pas de l'autre côté de fleuves ou de frontières infranchissables (Fig.5).

3. DEVASTATION

Une fois terminée la phase de mouvements des Barbares (a), on procède à la mise en place des pions de dévastation sur les hexagones de champs cultivés occupés par des UCT ou des UCM barbares, ou se trouvant dans leurs ZC non contestées par des pions romains (c'est-à-dire les hexagones contrôlés par les Barbares, et non occupés ou contrôlés aussi par les Romains).

- 3.1. Au-début des tours de printemps, avant tout mouvement, on "récupère" les terres cultivées des hexagones qui ne sont plus contrôlés par les Barbares (ou contestés par les Romains).
- 3.2. Attila a la faculté de dévaster IRREVERSIBLEMENT les terres sur lesquelles il se déplace, en y laissant les pions spéciaux (Fig.6) (là où passe Attila, l'herbe ne repousse pas).

4. COMBATS

Toutes les UCT qui à la fin de leur propre phase de mouvement se trouvent dans les ZC effectives d'une ou plusieurs unités ennemies (voir points 1.3, 2.1, 2.2, 2.3) doivent les attaquer (Fig.7) et combattre contre elles selon les règles suivantes:

- 4.1. Toute UCT se trouvant dans une ZC ennemie doit combattre pendant le tour où elle y est entrée, et pendant tous les tours où elle y reste.
- 4.2. Tout UCT ennemie se trouvant dans une ZC doit être attaquée.
- 4.3. Une UCT ne doit combattre que contre

4.4. L'ordre et la distribution des combats, dans les limites exposées ci-dessus, sont laissés au choix de l'attaquant (c'est-à-dire du joueur qui se trouve en phase de combats).

4.5. Les UCM ne sont pas obligées d'attaquer; elles ne peuvent le faire que si elles sont superposées à une de leurs propres UCT (c'est-à-dire une UCT de même nationalité, pas seulement une unité alliée). Le facteur de combat de cette UCT est alors doublé, excepté pour le Pape LEO I (Léon 1^{er}).

4.6. Les UCT placées dans les villes ont leurs facteurs de combat qui doublent en défense, sauf si elles sont assiégées et ont donc déjà subi des réductions de puissance. Ce doublement du facteur de combat (FC) ne peut pas être cumulé avec le doublement vu au point 4.5. Les UCT placées dans des villes ne sont pas obligées d'attaquer; de même, on n'est pas obligé de les attaquer.

4.7. Les UCT des deux joueurs engagées dans un même combat additionnent leurs FC, pour déterminer le rapport existant entre la somme des FC de l'attaquant, et la somme des FC du défenseur (Fig.8).

5. ISSUE DES COMBATS

On doit rechercher le résultat de chaque combat avant de passer au reste des combats. Ce résultat sera déterminé de la façon suivante:

- 5.1. On contrôle le rapport existant entre les FC des unités engagées dans un combat, en calculant toujours par défaut.
- Ex. 1) Une légion avec facteur de combat 8 attaque une horde avec facteur de combat 4. Le rapport est $8:2 = 2:1$.
- Ex. 2) La même légion avec FC 8 plus une troupe de cavaliers avec FC 4 attaquent une horde avec FC 5. Le rapport est $8 + 4 = 12:5 = 2:1$.
- 5.2. Puis l'attaquant prend les 3 cartes "attaque" (Fig.9) parmi lesquelles il en choisit une en secret. Le défenseur fait de même avec les 3 cartes "défense" (Fig.10). Sur le tableau des combats, dans la colonne qui correspond au rapport des forces existant dans ce combat, on trouvera l'issue du combat en question à l'intersection de la colonne correspondant au type d'attaque choisi par l'attaquant, et de la défense choisie par le défenseur.
- 5.3. Les symboles inscrits sur les cartes de l'attaquant et reportés sur les tableaux de combats signifient:
- al = attaque en ligne
 - cp = charge en profondeur
 - as = attaque échelonnée
- 5.4. Les symboles inscrits sur les cartes du défenseur signifient:
- dl = défense en ligne
 - dp = défense en profondeur

- md = manoeuvre de diversion
- Les issues des combats peuvent être:
- 5.5. DR, AR = toutes les UCT e les UCM des attaquants ou des défenseurs battent en retraite de 1 hexagone, dans une direction choisie par celui qui bat en retraite. Si cette retraite les faisait entrer dans des zones infranchissables (de l'autre côté d'un fleuve, sur des UCT amies ou ennemies, dans des ZC du même ennemi ou d'autres ennemis), l'issue du combat équivaldrait à AE₁ ou DE₁ (voir ci-dessous) AE_{1,2,3} ou DE_{1,2,3} = toutes les UCT des attaquants ou des défenseurs perdent 1,2,3 points de combat. Dans ce cas, on place sur ces unités le petit signe numéroté correspondant à la nouvelle valeur.
- Le vainqueur peut aussi choisir de les faire battre en retraite ou non de 1 hexagone.
- 5.6 En cas de retraite, les pions des vainqueurs peuvent avancer pour occuper l'hexagone laissé libre.
- Les UCM subissent le sort des UCT auxquelles elles sont superposées. Si elles sont attaquées quand elles sont seules, elles sont éliminées automatiquement.
- 5.7. Les réductions qui dépassent le FC d'un pion entraînent l'élimination de ce pion.

6. LES UNITES ROMAINES ASSIEGEES

Tout UCT romaine d'Orient ou d'Occident (à l'exclusion de leurs alliés barbares) placée dans une ville ayant tous les hexagones adjacents de terre cultivée dévastés, ou dans une ville ayant au-moins un de ces hexagones occupé par l'adversaire, est considérée comme assiégée (Fig.11). Cette unité assiégée subit à la fin de chaque phase c) une réduction de 1 point de son FC. Donc, si aucun hexagone de terre cultivée n'est récupéré, l'unité en question ne peut plus doubler son FC en défense (voir point 4.6). Les pions des Barbares ne sont pas sujets à ces réductions, car ils dépendaient beaucoup moins de l'agriculture.

7. LES CONDITIONS DE LA VICTOIRE

- Le Barbare obtient la victoire:
- 7.1. s'il occupe à la fin du 16^e tour au-moins une ville de l'Empire Romain d'Orient, une ville de la Gaule et une ville d'Italie.
- 7.2. s'il compte au-moins 20 points parmi les villes conquises.
8. Le Romain gagne s'il empêche le Barbare de réunir les conditions ci-dessus. L'occupation à la fin du jeu des villes de Magontiacum, Ratisbona et/ou Buda permet au Romain d'enlever respectivement 3, 3 et/ou 10 points au total du Barbare (total Points-villes).

REGLES PARTICULIERES

Romains d'Orient

- Ils commencent le jeu avec l'Empereur 9.

THEODOSIUS II. Celui-ci meurt à la fin de la phase f) du 11^e tour. Au début de la phase du 12^e tour apparaît à Constantinople son successeur MARTIANUS, qui ne pourra toutefois se déplacer avant le tour suivant. Les Romains d'Orient ne peuvent pas se déplacer dans l'Empire Romain d'Occident (et vice-versa).

Romains d'Occident

10. Ils ne peuvent se défendre que des Barbares alliés aux HUNS, sans envahir le territoire barbare avant l'attaque des HUNS.
- 10.1 Le Pape a la responsabilité de convaincre les WISIGOTHS, les FRANCS et les BURGONDES de combattre au côté des Romains contre les hordes de ATTILA.
- Dans ce but LEO I doit effectuer un "voyage diplomatique" dans les villes où se trouvent les chefs de ces peuples, c'est-à-dire respectivement TOULOUSE, COLOGNE et LUGDUNUM (Lyon). L'issue des 2 premières missions est automatique: dès que le Pape arrive sur l'hexagone d'une des deux villes, on considère les Barbares correspondants comme FEDERES (alliés) aux Romains. Ces Barbares peuvent se déplacer aussitôt, mais ne peuvent combattre que lorsque la Gaule est envahie par les HUNS.
- Les BURGONDES, au contraire, subissent des influences contraires: les partisans de ATTILA tentent de les faire se ranger au côté des hordes des envahisseurs (les BURGONDES avaient de bonnes raisons de s'opposer aux deux influences: ils avaient été battus récemment par les Romains et par les mercenaires HUNS).
- La rencontre entre LEO I et les partisans de ATTILA se décide au moyen du tableau diplomatique et de Conciles: dès que LEO I s'arrête à LUGDUNUM, on applique le tableau en question, avec les mêmes modalités que pour les combats, mais en utilisant les cartes diplomatiques (Fig.12). On peut lire ce résultat à l'intersection de la ligne et de la colonne correspondant aux deux cartes diplomatiques choisies par les joueurs. Un résultat nul implique la possibilité pour le Pape de continuer son offensive diplomatique pendant sa phase de mouvement suivante, jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat définitif. Si les BURGONDES se rangent au-côté des Romains, les THURINGIENS (amis des FRANCS mais impatients d'envahir la Gaule) se rangent au-côté des HUNS (et vice-versa); tous deux ne peuvent toutefois le faire avant l'invasion de l'Occident par les hordes de ATTILA.
- 10.2 Au-début du jeu, le Barbare choisit une unité Romaine en secret et l'inscrit sur une feuille, avec les conséquences qui

suivent:

Si le Pape se déplace sur cette unité 10.2.1
ou sur sa ZC, cette légion, infestée de
partisans de ATTILA, tue LEO I, et avec
lui, toute UCM qui lui serait
superposée. Puis elle proclame ATTILA
Pape et reste neutralisée (c'est-à-dire
qu'elle ne peut ni attaquer ni être
attaquée) jusqu'à ce qu'une autre UCM
romaine lui soit superposée et la
ramène à la fidélité à Rome.

Si c'est ATTILA qui se met dans la ZC 10.2.2
de cette légion, les effets sont les
mêmes, sauf la mort de LEO I. Par
conséquent la consécration de ATTILA
comme souverain pontife ne peut faire
de lui qu'un Antipape

La rivalité entre l'Empereur 10.3
VALENTINIANUS III et le général
AETIUS peut déboucher sur de
sanglants événements: pendant trois
tours successifs, secrètement marqués
par le Barbare, si AETIUS se trouve
dans un rayon de deux hexagones de
l'Empereur (un hexagone d'intervalle), il
sera assassiné pour complot.

Si à la fin du jeu LEO I est encore 10.4
vivant et ATTILA proclamé Antipape,
LEO I a la possibilité, s'il est placé sur
une ville quelconque, de convoquer un
Concile pour chasser l'Antipape du
trône de Saint-Pierre. Dans ce cas
aussi on applique le Tableau
Diplomatique et de Concile. Un résultat
nul, à la différence de la règle 10.1., est
définitif, les Cardinaux restant indécis
entre Pape et Antipape et provoquant
ainsi le premier "Schisme de
l'Occident". Si LEO I perd, ATTILA
reste Pape de plein droit.

11. MEDIOLANUM

La ville de Mediolanum (Milan) avait à cette
époque un des taux de natalité les plus bas
de l'Empire. C'est pourquoi les unités
romaines qui y seraient assiégées subissent
des réductions de puissance de 2 en 2
points.

12. MEROVALUS

Le roi des FRANCS, MEROVALUS (Mérovée),
monte sur le trône au début de la phase e)
du 7^e tour.

13. THEODORICUS

THEODORICUS (Théodoric), roi des
WISIGOTHS, meurt au début de la phase f)
du 13^e tour.

14. HERULES, LOMBARDS ET OSTROGOTHS

Ils ne peuvent attaquer que l'Empire
d'Occident et ne peuvent pas se déplacer
dans le territoire d'Orient.

Ils peuvent effectuer leurs attaques 14.1
contre l'Occident dès le 1^{er} tour, sans
toutefois occuper de ville tant que les
HUNS n'ont pas envahi l'Occident
(c'est-à-dire pas avant l'an 449, 9^e tour).

Même alors, toutes les villes de la
Gaule doivent être occupées avant de

pouvoir en occuper une en Italie (voir
point 7.1.). Les autres villes, en-dehors
de la Gaule et de l'Italie, peuvent être
occupées dès le début du jeu.

Une UCT quelconque de ces alliés des 14.2
HUNS, subornée par AETIUS, sera
secrètement choisie et inscrite par le
Romain. Si ATTILA se déplace dans un
hexagone adjacent à cette unité, il sera
tué par elle, pendant n'importe-quel
tour du jeu.

15. LES GEPIDES

Au côté des HUNS, ils ne combattent que
contre l'Empire d'Orient.

16. LES HUNS

Du premier au 8^e tour inclus ils ne peuvent
attaquer que l'Empire d'Orient.

A partir du 9^e tour, ils peuvent déjà 16.1
procéder à l'invasion de l'Occident
(c'est-à-dire qu'ils peuvent l'anticiper
d'une année par rapport à la réalité
historique).

Ils ne peuvent pas occuper de ville 16.2
italienne avant d'avoir occupé au moins
une ville gauloise.

The box contains:
 1 board
 Roman and Barbarian pieces
 6 cards to determine the outcome of combat
 1 combat table
 1 set of rules
 1 Calendar
 6 diplomatic cards for councils

HISTORICAL INTRODUCTION

"Attila" is a historical-theoretical simulation game based on the struggles between Barbarians, Romans, and Romanized Barbarians (Federated) taking place during the mid-fifth century A.D. By the term historical-theoretical, it is meant here that in the course of the game, along with the situations that reflect the factual reality of history, some simulations of possible but undocumented situations of the period reproduced will be included.

ELEMENTS OF THE GAME

The board

The playing board is a map of Europe showing the boundaries of the Roman Empires, that of the East and that of the West, and the Barbarian territories, as well as the important rivers, the cities of major political, strategic, and demographical importance and the surrounding cultivated fields, which have an important role in the game. The mountains have not been taken into consideration as their influence on the moves of the pieces would overcomplicate matters.

The moves are to be made over the honeycomb grid superimposed on the map.

The scale of the map is approximately 1 to 7.000.000, and thus each hexagonal space is 70 km wide. The geography has been modified according to the requirements of the game and the geographical knowledge of the epoch.

The pieces

The pieces represent the various combat units (hereinafter CTU's) and command units (hereinafter CMU's) which participated or could have participated in the Barbarian invasion.

The white ones are the Romans, Eastern or Western Empire according to whether they bear letters or numbers. The Green ones represent the Huns, the yellow ones the Gepids, the dark blue the Heruli, the brown the Longobards, the pink the Ostrogoths, the light blue the Thuringians, the violet the Burgundians, the red the Franks, and the orange the Visigoths.

On each piece is printed an indication (Fig.1) of the following:

type (legion, troop, hoard, etc.)
 denomination (III, α , etc.)

movement factor (maximum number of

spaces it can cover in a single turn)
 combat factor (CF) (value expressed in points of each unit)

Other pieces represent the command units which have a fixed movement factor (3 spaces per turn, except for the CMU's of the HUNS, which have 4 spaces per turn and the Pope, who has 5).

Auxiliary pieces have been added as indicators of the value of the various battles (the pieces numbered 1 to 7) and to mark the cultivated areas temporarily or permanently devastated. These pieces are placed on the map according to the battlefield forces sheet.

FOREWORD

Phases of the game

"Attila" is played in several phases, corresponding to the period to the year in which the masses of the time could be moved about (Spring and Autumn). For each season there is a corresponding box on the calendar. In order to keep track of which phase is being played, there are special markers to put among the pieces (Fig.2).

ORDER OF TURNS

Each round corresponds to a series of turns in the following order:

- a) Barbarian moves
- b) possible devastation of cultivated fields
- c) combat (Barbarian attacks)
- d) possible reduction of the Roman units being attacked
- e) Roman moves
- f) combat (Roman attacks)

1. RULES

Each player can, during his turn, move all, some or none of his CTU's or CMU's within the limitations indicated by the movement factor printed on the pieces. This move can be made in any direction or any combination of directions, (Fig.3) within the following limitations:

- 1.1. No unit (neither a CTU or a CMU) can move into a space occupied by an enemy or neutral unit.
- 1.2. It is prohibited to stack two or more CTU's. CMU's and auxiliary pieces are, instead, exempt from this limitation.
- 1.3. Each CTU must stop as soon as it enters one of the six spaces immediately adjacent to an enemy CTU, the which shall be defined as the area of control (hereinafter AOC), (Fig.4) of this unit. Therefore it must stay there until it is brought out of the enemy AOC. The CMU's are never obligated to stop because of a AOC.
- 1.4. All units (CTU's and CMU's) must stop on all spaces which are crossed from one side to another by a section of a river, being able the next turn to move or proceed on other spaces over the same river, without restrictions.
- 1.5. Spaces over the sea (but not the beach) are off limits.

2. AREAS OF CONTROL

The AOC's defined in 1.3, surround all the CTU's (but never the CMU's) under the following conditions:

- The CTU's occupying cities have no AOC. 2.1.
- The CTU's immediately adjacent to cities have no control over the spaces covering those cities. 2.2.
- The CTU's placed in cities are free to leave them, in spite of their inclusion in enemy territory; once they leave, however, they must stop on the first space they come to that is controlled by the enemy. 2.3.
- The AOC's do not extend beyond rivers or closed borders (Fig.5). 2.4.

3. DEVASTATION

When the Barbarians have finished their moves (a), the devastation markers must be placed in the spaces covering cultivated lands occupied by Barbarian CTU's or CMU's or falling into their AOC's unchallenged by the Romans (that is, controlled by Barbarians and not occupied or controlled by Romans as well).

- At the beginning of the Spring phase, before any move is made, the cultivated fields are "regained" in the spaces no longer controlled by Barbarians (or challenged by the Romans). Attila has the option to **PERMANENTLY** devastate the land over which he moves, leaving the special markers (Fig.6) (under Attila's horse the grass never grew back). 3.1

4. COMBAT

All the CTU's which, at the end of their turn, are on spaces in the actual AOC (see 1.3, 2.1, 2.2, and 2.3) of one or more enemy CTU's must attack them (Fig.7) fighting against them according to the following rules:

- All CTU's actually in the enemy AOC must fight during the turn when they entered and all those as long they stay there. 4.1
- All enemy CTU's in one's own AOC must be attacked. 4.2
- All CTU's must fight only against enemy units violating their AOC. 4.3
- The order and distribution of the combat, within the aforesaid limits, is left to the judgement of the offence (that is the player in combat). 4.4
- The CMU's are never obligated to fight, and can do so only when they are stacked onto their own CTU's (of the same nationality and not simply allied), of which the combat factor doubles, with the exception of Pope Leo I (Leo the First). 4.5
- The CTU's placed in cities have their combat factor doubled in defence, except in the situations where they have been besieged and have thus already undergone a reduction of their power (this doubling of the combat factor (CF) cannot be added to that

dealt with in 4.5). CTU's in cities are not obligated to attack and do not oblige the enemy to attack. The CTU's of both players, engaged in a single combat action, add the CF's, thus establishing the difference between the sum of the CF's of the offence and the defence (Fig.8).

4.7.

5. THE OUTCOME OF THE COMBAT

The result of each combat action must be ascertained before going on to other actions. The results are decided upon in the following manner:

The difference between the CF's of the units in combat is ascertained, always rounding down the higher score to a (omit 1 "to a") number divisible by the lower score. 5.1.

Ex. 1) A legion with a combat factor of 8, attacks a hoard with a combat factor of 4, thus $8/4$ is reduced to $2/1$.

Ex. 2) The same legion with a CF of 8 plus a cavalry division with a CF of 4 attack a hoard worth 5, then $8 + 4/5 = 12/5$ and this is rounded off to $2/1$.

The Offence takes the 3 attack cards (Fig.9) and secretly chooses one and the defence does the same with the defence cards (Fig.10). On the combat table in the column corresponding to the ratio of forces in that battle, the intersection between the attack column chosen by the Offence and that of the Defence shall decide the outcome of the battle. 5.2.

The abbreviations written on the attack card and on the table mean: 5.3.

al - linear attack

cp - direct charge

as - multiple charge

The abbreviations on the defence card mean: 5.4.

dl - linear defence

dp - direct defence

md - diversive manouvre

The results of the battles can be as follows: 5.5.

DR or OR, that is Defence retreats or Offence retreats, meaning that all the

CTU's and CMU's of the party in question must retreat one space, in the direction chosen by the party in retreat.

Should the party so doing enter areas that are off-limits (across rivers, over allied or enemy CTU's, or into AOC's of the same or other enemies) the result is the same as A1 and D1.

AE_{1,2,3} or DE_{1,2,3} mean all the CTU's of the Offence or the Defence lose 1, 2, or 3 combat points. In this case a numbered marker with the new value is placed on top of them. The winner also has the option to move them back a space or not.

In case of retreat, the pieces of the winners can advance occupying the spaces left vacant. The CMU's share the fate of the CTU's upon which they are placed. When attacked alone they

5.6.

are automatically eliminated.
The reductions which exceed the CF of the piece mean elimination. 5.7.

6. BESIEGED ROMAN UNITS

All Roman combat units, of the East or the West (excluding their Barbarian allies), placed in cities with adjacent spaces of cultivated land which has been devastated and with at least one of these occupied by the adversary, are considered besieged (Fig.11), and undergo at the end of each phase c) a reduction of 1 of its CF in defence (see 4.6.). The Barbarian pieces are not subject to these reductions (their dependence on agriculture is much smaller).

7. VICTORY

- The Barbarians obtain a victory if:
- They continue to occupy at the end of the 16th round, at least one city in the Eastern Empire, one in Gaul, and another in Italy. 7.1
 - They obtain at least 20 points from the cities conquered. 7.2
 - The Romans instead win if able to prevent the Barbarians from accomplishing all of the above conditions for victory. By occupying at the end of the game some of the cities in Magontiacum, Ratisbona and/or Buda, the Romans have the right to subtract 3, 3 and/or 10 points respectively from the sum total of the Barbarians. See points for cities. 8.

SPECIAL RULES

Romans of the Eastern Empire

- They begin the game with Emperor Theodosius II. He died at the end of turn f) of the 11th round. At the beginning of turn e) of the 12th round his successor, MARTIANUS, appears in Constantinopolis, however, without moving until the next turn. The Eastern Empire Romans cannot move in the Western Empire (and vice versa). 9.

Romans of the Western Empire

- They cannot defend themselves from Barbarians allied with the HUNS, without invading the Barbarian territory before attacking the HUNS themselves. 10.
- The Pope must convince the VISIGOTHS, the FRANKS and the BURGUNDIANS to fight alongside of the Romans against the hoards under ATTILA. To this purpose, Pope LEO I must make a "diplomatic journey" to the cities where their leaders were, that is, respectively, TOULOUSE (TOLOSA), COLOGNE (COLONIA), and LUGDUNUM. The outcome of the first two missions is automatic: as soon as the Pope arrives in the indicated space, those Barbarians are considered federated (allied) with the Romans, thus being able to move immediately, but going into combat only at the moment when Gaul is invaded by the HUNS. The BURGUNDIANS instead are

influenced otherwise: the followers of ATTILA try to convince them to join the hoards of the invaders (the BURGUNDIANS had reasons to oppose both sides: they had recently been defeated by the Romans and the HUN mercenaries).

The battle between LEO I and the followers of ATTILA is decided by using the diplomatic and Council chart. As soon as LEO I stops at Lugdunum, the chart is applicable and (omit) the same procedure as that of combat is followed, but using the diplomatic cards (Fig.12). Thus the result is determined by the intersection of the line and column which correspond to the diplomatic cards chosen by the players. A neutral result implies the possibility of the Pope continuing his diplomatic offence in the following turn, so as to obtain a decisive outcome. If the BURGUNDIANS join forces with the Romans, the THURINGIANS (friends of the FRANKS, but anxious to invade Gaul) will do so with the HUNS (and vice versa). Neither one will do so, however, before the invasion of the West by the hoards of ATTILA.

- Any Roman CTU (omit "s") secretly marked on a sheet of paper by a Barbarian at the beginning of the game, is affected as follows: 10.2
- If the Pope moves over it or in its AOC, this legion infiltrated by the followers of ATTILA kills LEO I, along with any CMU placed over him and proclaims ATTILA as the Pope. It remains neutral (that is, unable to attack or be attacked) until another Roman CTU is placed on it, restoring it to Roman loyalty. 10.2.1
- If instead ATTILA moves into the AOC of the aforesaid legion, the effects are the same as above except for the death of LEO I, as the consecration of ATTILA as the Holy Pontificate would only make an Antipope of him. 10.2.2
- The rivalry between Emperor VALENTINIANUS III and General AETIUS can lead to violent events. In three successive turns secretly marked by the Barbarians, the proximity of Aetius to the Emperor within a range of 2 spaces (one space between them) brings about the assassination of the former for Imperial provocation. 10.3
- If at the end of the game LEO I is still alive and ATTILA has been proclaimed Antipope, LEO I has the option, if he is placed in a city, to call a Council to chase this Barbarian Antipope away from the throne of St. Peter. Here too, the Diplomatic and Council Chart is used. A neutral result, unlike rule 10.1, is permanent as the Cardinals are unable to decide between the Pope or the Antipope, thus causing the first "Schism of the West". If LEO I is 10.4

defeated, ATTILA remains Pope to every right.

11. MEDIOLANUM

The city of Mediolanum (Milan) had at that time one of the lowest birth rates in the Empire. For this reason the Roman CTU's besieged there have their power reduced by 2 points at a time.

12. MEROVAEUS

The king of the FRANKS, MEROVAEUS, ascends to the throne at the beginning of turn e) of the 7th round.

13. THEODORICUS

This king of the VISIGOTHS dies at the beginning of turn f) of the 13th round.

14. HERULI, LONGOBARDS, AND OSTROGOTHS

They can only attack the Western Empire (not being able to cross the Eastern territories).

They can attack the West from the first 14.1 round, without however, occupying any cities until the HUNS have invaded the West (that is not before 449, in the 9th round). Even then all the cities in Gaul must be occupied before they can occupy any Italian cities (see 7.1). The other cities not belonging to Gaul or Italy can be occupied from the beginning of the game.

Any CTU of these allies of the HUNS, 14.2 on being suborned by AETIUS, must be secretly marked by the Romans so that if ATTILA moves into a space adjacent to said unit, it can assassinate him. This can take place during any round of the game.

15. GEPIDS

They fight only against the Eastern Empire alongside the HUNS.

16. HUNS

From the 1st through the 8th round they can only attack the Eastern Empire.

From the 9th round on, they can 16.1 proceed with the invasion of the West (that is they can anticipate the true history by one year).

They can occupy no Italian city before 16.2 occupying at least one city in Gaul.

Die Schachtel enthaelt:

1 Karte

roemische und barbarische Steine

6 Karten zur Durchfuehrung der Gefechte

1 Gefechtsstabelle

1 Regelung

1 Kalender

6 diplomatische Karten fuer die Konzilien

GESCHICHTE

"Attila" ist ein geschichtlich-hypothetisches Vorspiegelungsspiel, das sich auf die Kaempfe zwischen Barbaren, Roemern und romanisierten Barbaren (Foederierten) um die Haelfte des V. Jahrhunderts der Aera gruendet.

Geschichtlich-hypothetisch bedeutet, dass im Spiel, neben einigen Situationen, die treu die Geschichte wiedergeben, auch nicht reelle, jedoch in diesem Zeitalter moegliche Ereignisse auftauchen.

DIE ELEMENTE DES SPIELES

Die Karte

Die Karte stellt Europa dar: darauf erkennt man die Grenzen der zwei roemischen Reiche (das westroemische und das ostroemische Reich) und der barbarischen Regionen, die wichtigsten Fluesse, die Staedte grosser politischen, strategischen oder demographischen Bedeutung, und, rings um letztere herum, die bebauten Felder, die im Kampf eine wichtige Rolle spielen.

Nicht beruecksichtigt sind dagegen die Gebirge, deren Einfluss auf die Bewegung zu kompliziert zu berechnen waere.

Auf dem Ganzen ist ein sechseckiges Netz gedruckt, wodurch die Bewegungen durchgefuehrt werden koennen.

Der Massstab der Karte ist ungefaehr 1:7.000.000, d.h. 70 Km von Seite zu Seite des Sechseckes.

Die Aenderungen an der Geographie haengen von den Spielnotwendigkeiten und von den derzeitigen geographischen Kenntnissen ab.

Die Steine

Die Steine stellen die verschiedenen Kampf-(UCT) und Kommandoeinheiten (UCM) dar, die an den Voelkerwandlungen teilnahmen oder haetten teilnehmen koennen.

Die roemischen Truppen entsprechen den weissen Steinen; darunter unterscheidet man die west- und die ostroemischen Einheiten, je nachdem, ob darauf Buchstaben oder Nummern gedruckt sind.

Die gruenen Steine sind die HUNNEN, die gelben die GEPIDEN, die blauen die HERULER, die braunen die LANGOBARDEN, die rosaroten die OSTGOTEN, die hellblauen die THUERINGER, die violetten die BURGUNDER, die roten die FRANKEN und die WESTGOTEN. Auf jedem

Stein sind die zu seiner Identifizierung notwendigen Angaben gedruckt (Abb.1):

Typ (Legion, Horde, usw.)

Benennung (III, α , usw.)

Bewegungsfaktor (hoechste Sechseckanzahl, die man in einem Zug zuruecklegen kann)

Gefechtsfaktor (in Punkten ausgedruckter Wert jeder Einheit). Andere Steine stellen die

Kommandoeinheiten (UCM) dar, deren Bewegungsfaktor fest steht (3 Sechsecke pro Zug, abgesehen von den Kommandoeinheiten

der HUNNEN, die um 4 Sechsecke vorruecken koennen und von dem Papst, der um 5 Sechsecke vorruecken kann).

Ausserdem kommen noch Hilfssteine hinzu, die zur Anmerkung der Wertherabsetzung der Steine infolge von Gefechten (Nummern von

1 bis 7) und der zeitweiligen oder endgueltigen Zerstoeerung der bebauten

Zonen dienen. Sie werden gemass dem Blatt "Im Kampf stehende Steine" auf der

Karte aufgestellt.

HAUPTREGELN

Spielphasen:

In "Attila" unterscheidet man mehrere Phasen, die den Jahreszeiten entsprechen, in welchen die derzeitigen Massen bewegt werden konnten (Fruehling und Herbst).

Auf dem Kalenderblatt ist jede Phase durch ein Kaestchen dargestellt: Um zu merken,

welche gerade ausschlaggeben ist, verschiebt man das eigens dazu bestimmte

Kennzeichen, das unter den Steinen zu finden ist (Abb.2).

DIE ZUEGE

Jeder Zug ist seinerseits in mehreren Phasen unterteilt, und zwar:

a) Bewegung der Barbaren

b) eventuelle Zerstoeerung der bebauten Felder

c) Gefechte (barbarische Angriffe)

d) eventuelle Wertherabsetzung der belagerten roemischen Einheiten

e) Bewegung der Roemer

f) Gefechte (roemische Angriffe)

1. BEWEGUNG

Sobald man an der Reihe ist, kann man alle, einige oder ueberhaupt keine unter den eigenen Kampf- (UCT) und

Kommandoeinheiten (UCM) vorruecken lassen, vorausgesetzt, dass man den auf dem Stein gedruckten Bewegungsfaktor nicht ueberschreitet. Die Bewegung kann nach

allen Richtungen oder Richtungszusammenstellungen (Abb.3)

erfolgen, doch unter Beruecksichtigung folgender Einschränkungen:

Weder Kampf- (UCT) noch 1.1.

Kommandoeinheiten (UCM) koennen ueber Sechsecke fahren, die von einem feindlichen oder einem neutralen Stein

besetzt sind.

Man kann nicht zwei oder mehrere 1.2.

Kampfeinheiten (UCT) auf einem selben Sechseck gruppieren.

Kommandoeinheiten und Hilfssteine unterstehen dagegen dieser

Einschraenkung nicht.

Jede Kampfereinheit (UCT) muss sofort 1.3
anhalten, sobald sie ein der sechs
Sechsecke betritt, die unmittelbar einer
feindlichen Kampfereinheit (UCT)
anliegend sind. Solche Sechsecke sind
als KONTROLLZONE (ZC) (Abb.4) der
jeweiligen Einheit bezeichnet. Hier
muss man stehenbleiben, solange man
durch das Ergebnis eines Gefechtes
die feindliche Kontrollzone (ZC)
verlassen kann. Die Bewegung der
Kommandoeinheiten (UCM) wird
dagegen von den Kontrollzonen (ZC)
nicht behindert.

Sowohl Kampf- (UCT) als auch 1.4.
Kommandoeinheiten (UCM) muessen
sofort anhalten, sobald sie ein
Sechseck betreten, das ganz von einem
Fluss durchquert ist. Im
darauffolgenden Zug koennen sie
wieder abfahren, wobei auch die
anderen Sechsecke des Flusses ohne
weiteres betreten werden duerfen.
Meeressechsecke (die man nicht mit 1.5.
den Strandsechsecken verwechseln
muss) sind unbefahrbar.

2. KONTROLLZONEN

Die Kontrollzonen (ZC), so wie sie in
Paragraph 1.3. definiert worden sind,
umgeben jede Kampfereinheit (UCT) - nie
dagegen die Kommandoeinheiten (UCM) -.
Dabei sind aber folgende Ausnahmen zu
beruecksichtigen:

Kampfereinheiten (UCT), die eine Stadt 2.1.
besetzen, verfuegen ueber keine
Kontrollzone (ZC).

Kampfereinheiten (UCT), die unmittelbar 2.2.
an einer Stadt anliegend aufgestellt
sind, ueben ueber die Stadt selbst
keine Kontrolle aus.

Kampfereinheiten (UCT), die sich in 2.3.
Staedten befinden, koennen jederzeit
wieder abfahren, auch wenn sie sich in
feindlichen Kontrollzonen befinden. Sie
muessen jedoch anhalten, sobald sie
ein vom Feind kontrolliertes Sechseck
betreten.

Kontrollzonen reichen nicht bis ueber 2.4.
Fluesse oder unueberschreitbare
Grenzen (Abb.5).

3. ZERSTOERUNG

Nachdem die Barbaren ihre Bewegungen
durchgefuehrt haben (Phase a), nehmen sie
die Zerstoeerung der bebauten Felder vor.
Dazu stellt man einen Zerstoeerungstein auf
denjenigen Feldsechsecken auf, die
entweder von barbarischen Kampf- (UCT)
bzw. Kommandoeinheiten (UCM) besetzt
sind, oder die sich in deren Kontrollzonen
(ZC) befinden. Im letzteren Fall ist aber zu
bemerken, dass die Feldsechsecke nur unter
der Kontrolle der Barbaren stehen duerfen
(d.h. dass sie nicht gleichzeitig auch von
Roemern besetzt oder kontrolliert sein
sollen).

durchfuehrt, werden die zerstoerten
Felder wieder bebaut, die nicht mehr
unter der Kontrolle der Barbaren
stehen (oder die gleichzeitig auch von
einem Roemer kontrolliert werden). 3.2.
Das Land, worueber Attila marschiert,
kann dagegen nicht mehr bebaut
werden. Demzufolge stellt man auf den
jeweiligen Feldsechsecken die eigens
dazu bestimmten Steine auf (Abb.6)
(Unter die Hufen des Pferdes von Attila
wuchs Gras nicht mehr).

4. GEFECHTE

Jede Kampfereinheit (UCT), die sich am Ende
der eigenen Bewegung in einer effektiven
Kontrollzone (vgl. Paragraph 1.3. und 2.1.,
2.2., 2.3.) einer oder mehreren feindlichen
Kampfereinheiten befindet, muss letztere
angreifen (Abb.7), und zwar gemuess
folgenden Regeln:

Jede eigene Kampfereinheit (UCT), die 4.1.
eine feindliche Kontrollzone (ZC)
betritt, muss sowohl im Laufe des
Zuges, in welchem sie ankommt, als
auch in allen anderen, falls sie dort
stehenbleibt, den Feind angreifen.

Jede feindliche Kampfereinheit (UCT), die 4.2.
sich in einer eigenen Kontrollzone (ZC)
befindet, muss angegriffen werden.
Jede Kampfereinheit (UCT) soll nur 4.3.
gegen diejenigen Feinde kaempfen, die
sich in ihrer Kontrollzone (ZC)
befinden.

Vorbehaltlich obengenannter 4.4.
Einschraenkungen kann der Angreifer
(d.h. derjenige Spieler, der gerade seine
Gefechtsphase durchfuehrt) nach
eigenem Ermessen die Reihenfolge
und die Verteilung der Gefechte
bestimmen.

Kommandoeinheiten (UCM) sind nicht 4.5.
verpflichtet, Gefechte durchzufuehren.
Dazu muessen sie unbedingt auf einer
Kampfereinheit des eigenen Heeres
(Einheiten verbuendeter Voelker gelten
demzufolge nicht) aufgestellt werden.
Der Gefechtsfaktor letzterer wird in
diesem Falle verdoppelt, abgesehen
vom Papst LEO I.

Der Gefechtsfaktor der sich in 4.6.
Staedten verteidigenden
Kampfereinheiten (UCT) wird verdoppelt,
vorausgesetzt, dass sie nicht belagert
und demzufolge im Wert herabgesetzt
sind. Diese Verdoppelung des
Gefechtsfaktors (FC) kann nicht
derjenigen unter 4.5. addiert werden.

Kampfereinheiten (UCT), die sich in
Staedten befinden, muessen nicht
unbedingt angreifen und angegriffen
werden.

Die Kampfereinheiten (UCT) eines 4.7.
Spielers, die im selben Kampf
eingesetzt sind, addieren ihre
Gefechtsfaktoren. Diese Summe dient
dann zur Berechnung des
Verhaeltnisses zwischen
Gefechtsfaktoren (FC) des Angreifers

5. GEFECHTSAUSGANG

Der Ausgang jedes einzelnen Gefechtes muss vor der Durchfuehrung der anderen Kaempfe berechnet werden.

Die Berechnung erfolgt folgendermassen:

Man bestimmt das Verhaeltnis 5.1.

zwischen den Gefechtsfaktoren (FC) der kaempfenden Einheiten, wobei man immer das Ergebnis abrundet.

Beispiel 1: Eine Legion, deren Gefechtsfaktor gleich 8 ist, greift eine Horde mit Gefechtsfaktor 4 an:

$$8:4 = 2:1$$

Beispiel 2: Dieselbe Legion (Gefechtsfaktor 8) und eine

Ritterschaar (Gefechtsfaktor 4) greifen eine Horde mit Gefechtsfaktor 5 an:

$$8+4:5 = 12:5 = 2:1$$

Der Angreifer zieht 3 Angriffskarten 5.2.

(Abb.9) aus dem Stoss und waehlt darunter eine aus, ohne sie dem Gegner zu zeigen. Der Verteidiger macht dasselbe mit 3

Verteidigungskarten (Abb.10). Danach sucht man auf der Gefechtsstabelle die

Kolonne aus, die dem Verhaeltnis zwischen den am jeweiligen Kampf beteiligten Kraefte entspricht, und liest am Kreuzungspunkt der Kolonnen des vom Angreifer gewaehlten Angriffes und der vom Verteidiger gewaehlten Verteidigung den Gefechtsausgang ab.

Die auf den Angriffskarten gedruckten 5.3. und auf der Gefechtsstabelle uebertragenen Abkuerzungen bedeuten:

al = Linienangriff

cp = Sturmangriff

as = Staffelangriff

Die auf den Verteidigungskarten 5.4. gedruckten Abkuerzungen bedeuten:

dl = Linienverteidigung

dp = Grundverteidigung

md = ableitende Manoeuver

Die verschiedenen Gefechtsausgaenge 5.5. sind:

DR, AR = Alle Kampf- (UCT) und Kommandoeinheiten (UCM) der Verteidiger bzw. der Angreifer, die am jeweiligen Kampf beteiligt sind, ziehen sich um ein Sechseck zurueck. Die

Fluchtrichtung wird vom sich zurueckziehenden Spieler bestimmt.

Falls der sich zurueckziehende Stein bei der Flucht auf unbefahrbare Zonen geraet (ueber Fluesse, auf eigene oder feindliche Kampfeinheiten (UCT), auf

Kontrollzonen (ZC) desselben oder anderer Feinde), ist das Ergebnis in

DE, bzw. AE, umzuwandeln.

$AE_{1,2,3}$ bzw. $DE_{1,2,3}$ = Alle

Kampfeinheiten (UCT) des Angreifers bzw. des Verteidigers verlieren 1,2,3

Gefechtspunkte. In diesem Fall stellt man auf den jeweiligen Einheiten den nummerierten Hilfsstein auf, der den neuen Wert angibt. Der Sieger kann ausserdem den Verlieren zwingen, die besieigten Steine um 1 Sechseck

zurueckzuziehen.

Die Steine des Siegers koennen die 5.6.

vom sich zurueckziehenden Gegner

befreiten Sechsecke sofort besetzen.

Die Folgen eines Gefechtes werden

auch von den Kommandoeinheiten

(UCM) getragen, die mit

Kampfeinheiten gruppiert sind.

Werden alleinstehende

Kommandoeinheiten (UCM)

angegriffen, so werden sie automatisch

ausgeschlossen.

Wertherabsetzungen, die grosser als 5.7.

der Gefechtsfaktor eines Steines sind,

bringen zur Ausscheidung letzteres.

6. BELAGERTE ROEMISCHE EINHEITEN

West- oder ostroemische Einheiten, die sich in Staedten befinden, werden als belagert bezeichnet, sobald alle ringsum liegenden bebauten Felder zerstoeert sind und der Feind gleichzeitig wenigstens ein dieser Feldsechsecke besetzt (Abb.11). Die barbarischen Verbueundeten der Roemer unterstehen dieser Regel nicht.

Folge der Belagerung ist, dass die jeweilige

Einheit am Ende jeder Phase c) ein

Gefechtspunkt verliert, und demnach, falls

kein Feldsechseck wieder bebaut wird, nicht ueber die Verdoppelung des

Verteidigungswertes geniessen kann (vgl.4.6.)

Barbarische Steine leiden nicht unter

solchen Wertherabsetzungen, weil ihre

Abhaengigkeit von der Landwirtschaft

geringer ist.

7. SIEGBEDINGUNGEN

Der Barbare siegt falls er:

Am Ende des 16. Zuges wenigstens 7.1.

eine Stadt des Ostroemischen Reiches,

eine Stadt in Gallien und eine in Italien

besetzt hat und immernoch unter

seiner Kontrolle haelt, und

wenigstens 20 Punkte an eroberten 7.2.

Staedten erzielt.

Der Roemer siegt, falls der Barbare 8.

obengenannte Siegbedingungen nicht

erfuellt. Der Roemer muss versuchen,

am Ende des Spieles die Staedte

Magontiacum, Retisbona und/oder

Buda zu besetzen, weil dadurch die

Summe der von dem Barbare erzielten

Punkte jeweils um 3, 3 und/oder 10

Punkte herabgesetzt wird. Vgl.

Stadtpunkte

SONDERREGELN

Ostroemer

Am Anfang des Spieles werden sie 9.

vom Kaiser THEODOSIUS II gefuehrt.

Dieser stirbt am Ende der Phase f) des

11. Zuges. Am Anfang der Phase e) des

12. Zuges erscheint in Costantinopolis

sein Nachfolger MARTIANUS, der aber

nur im darauffolgenden Zug vorruecken

darf. Die Ostroemer koennen das

Westreich nicht betreten (und

umgekehrt).

Sie koennen nur gegen die barbarischen Verbundeten der Hunnen kaempfen, und koennen in das barbarische Gebiet vor dem Angriff der Hunnen selbst nicht einfallen. Dem Papst steht die Aufgabe zu, die WESTGOTEN, die FRANKEN und die BURGUNDER zu ueberzeugen, auf der Seite der Roemer gegen die Horden von Attila zu kaempfen. Zu diesem Zweck wird LEO I eine "diplomatische Reise" nach den Hauptstaedten dieser Voelker unternehmen, und zwar: TOLOSA, COLONIA und LUGDUNUM. Der Ausgang beider ersten Missionen ist automatisch: sobald der Papst die jeweiligen Staedte betritt, werden diese Barbaren als Foederierten (Verbundeten) der Roemer bezeichnet. Sie koennen sofort bewegen, doch nehmen sie nur ab dem Einfall der Hunnen in Gallien am Kampf teil. Die BURGUNDER sind dagegen getrennt: einige Anhaenger von Attila versuchen naemlich ihr Volk auf der Seite der barbarischen Horden zu bringen (Tatsaechlich hatten die Burgunder Grund, sich dem Einfluss beider Gegner zu widersetzen: sie wurden kurz vorher sowohl von den Roemern als auch von den Soeldnertruppen der Hunnen besiegt). Der Zusammenstoss zwischen LEO I und den Anhaengern von Attila entscheidet sich durch die diplomatische und Konziltabelle. Sobald LEO I in Lugdunum ankommt, nimmt man obengenannte Tabelle und geht wie fuer die Gefechte vor, wobei man aber die diplomatischen Karten benutzt (Abb.12). Um den Ausgang des Zusammenstosses zu ermitteln kreuzt man also die Reihen und die Kolonnen, die den beiden von den Spielern gewaehlten diplomatischen Karten entsprechen. Ein unentschiedenes Ergebnis laesst dem Papst die Moeglichkeit, in seinen darauffolgenden Bewegungsphasen die diplomatische Offensive zu erneuern, bis er das Ziel seiner Mission erreicht. Falls die BURGUNDER zu den Roemern uebergehen, so treten die THUERINGER (Freunde der Franken, die aber begierig auf Gallien schauen) fuer die Hunnen ein (und umgekehrt); beide jedoch koennen nicht vor dem Einfall der Horden von Attila im Westen im Kampft treten. Am Anfang des Spieles schreibt sich der Barbare auf einem Zettel irgendeine roemische Einheit auf. Folge davon ist: Falls der Papst ueber diese Einheit oder deren Kontrollzone (ZC) faehrt, so wird er von den sich einschlichenen Anhaengern von Attila getoetet. Kampfeinheiten, die mit dem Papst

gruppiert sind, werden ebenfalls ausgeschieden, und Attila wird zum Papst ausgerufen. Die Einheit selbst wird neutral (d.h. sie kann weder angreifen noch angegriffen werden), solange sich nicht eine andere roemische Einheit darauf stellt, die sie wieder fuer die Roemer gewinnt. Falls dagegen Attila selbst die Kontrollzone (ZC) obengenannter Legion betritt, so treten dieselben Folgen ein, abgesehen vom Tode des Papsts LEO I. Attila kann demnach nur zum Gegenpapst ausgerufen werden. Die Rivalitaet zwischen dem Kaiser VALENTINIANUS III und dem General AETIUS kann blutige Folgen mit sich bringen; ist Aetius im Laufe 3 aufeinanderfolgenden Zuege, die der Barbare sich vor Anfang des Spieles gemerkt hat, in einem Abstand von 2 Sechsecken vom Kaiser aufgestellt, so wird er auf Antrag letzteres ermordet. Falls am Ende des Spieles LEO I immernoch am Leben und Attila zum Gegenpapst ausgerufen worden ist, so kann LEO das Konzil einberufen, um den barbarischen Gegenpapst zu verjagen. Auch in diesem Fall benutzt man die diplomatische und Konziltabelle. Zum Unterschied von Paragraph 10.1. ist ein unentschiedenes Ergebnis endgueltig, da die Kardinaele keine Entscheidung treffen koennen. Dies entspraechen der ersten "Kirchspaltung". Wird LEO I besiegt, so kann Attila mit vollem Recht Papst bleiben.

11. MEDIOLANUM

Die Stadt Mediolanum (Mailand) hatte derzeit eine der geringsten Geburtenzahl des ganzen Reiches. Demzufolge verlieren dort belagerte roemische Einheiten pro Zug zwei Gefechtspunkte.

12. MEROVALUS

Der Koenig der Franken, MEROVALUS, besteigt den Thron am Anfang der Phase e) des 7. Zuges.

13. THEODORICUS

Dieser Koenig der Westgoten stirbt am Anfang der Phase f) des 13. Zuges.

14. HERULER, LANGOBARDEN UND OSTGOTEN

Sie koennen nur gegen das westroemische Reich kaempfen, weil sie das ostroemische Gebiet sogar nicht betreten koennen. Sie koennen schon ab dem ersten Zug die Westroemer angreifen, doch duerfen sie keine westliche Stadt besetzen, solange die HUNNEN nicht im Westen einfallen (d.h. nicht vor dem Jahre 449, 9. Zug). Auch zu diesem Zeitpunkt muessen alle Staedte in Gallien erobert worden sein, bevor sie die italienischen Staedte angreifen koennen (vgl. 7.1). Die uebrigen Staedte

koennen schon ab dem ersten Zug
erobert werden.
Nach der Roemer kann sich am Anfang 14.2
des Spieles eine Einheit unter den
Kraefte dieser Verbueundeten von
Attila aufschreiben, die von AETIUS
verleitet wird, Attila zu toeten, sobald
dieser ihre Kontrollzone betritt. Die
Ermordung des Hunnenfuehrers kann
im Laufe jedes Zuges stattfinden.

15. GEPIDEN

Sie treten im Kampfe gegen das
ostroemische Reich fuer die Hunnen ein.

16. HUNNEN

In Laufe der Zuege 1 bis 8 (inkl.) koennen sie
nur das ostroemische Reich angreifen.
Schon vom 9. Zug ab koennen sie im 16.1.
Westen einfallen (die Geschichte lehrt
dagegen, dass der reelle Ansturm nur 1
Jahr spaeter anfangt).
Solange sie nicht wenigstens 1 Stadt 16.2.
in Gallien besetzt haben, koennen sie
keine italienische Stadt erobern.

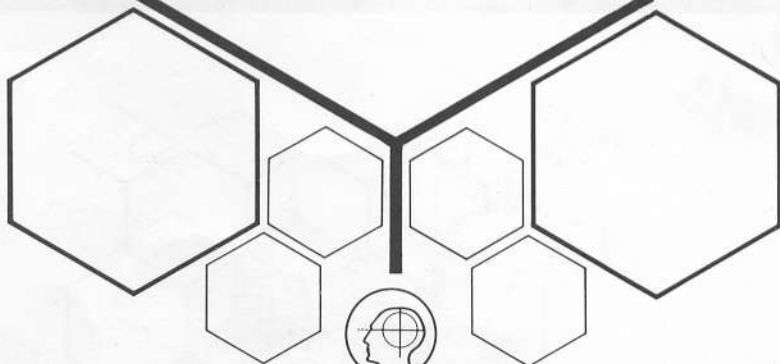
■
ESEMPI
EXEMPLE
■

FORZE IN CAMPO
FORCES SUR LE CHAMP

■
EXAMPLE
DAS BEISPIEL
■

FORCES ON THE FIELD
KAMPF STEHENDE KRÄFTE

ATTILA



SIMULATION
GAMES

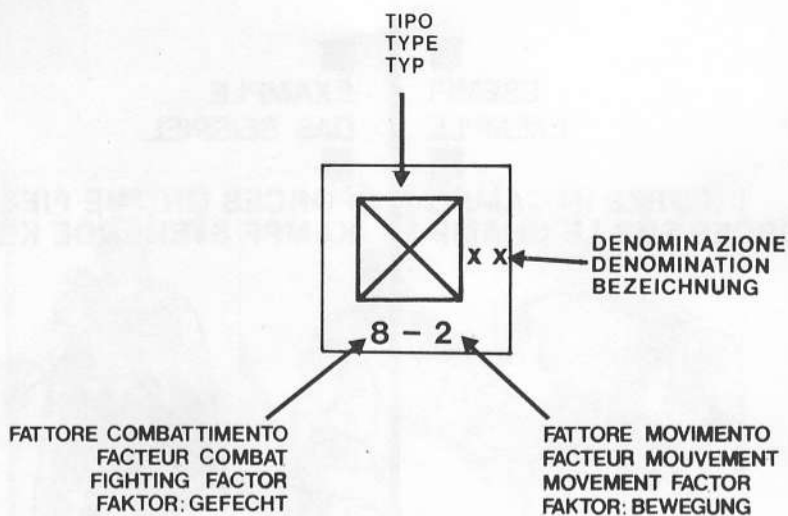


Fig. 1
Abb. 1

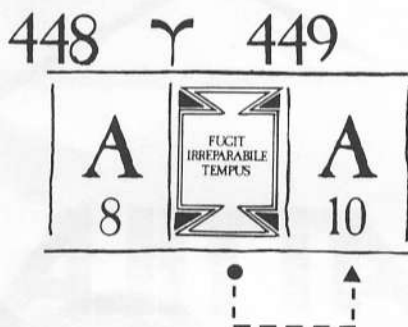


Fig. 2
Abb. 2

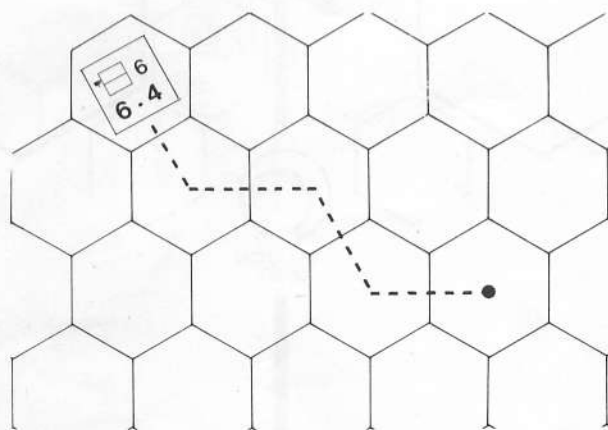


Fig. 3
Abb. 3

Fig. 4
Abb. 4

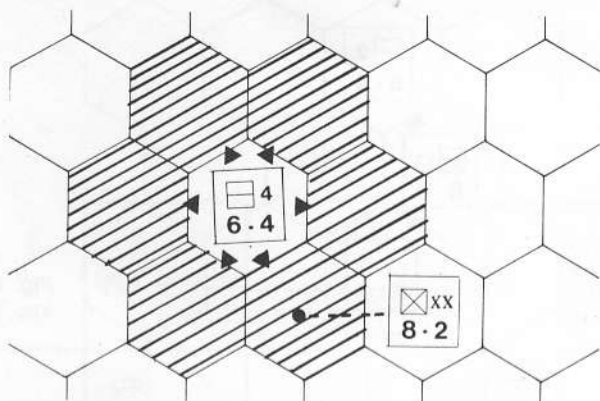


Fig. 5
Abb. 5

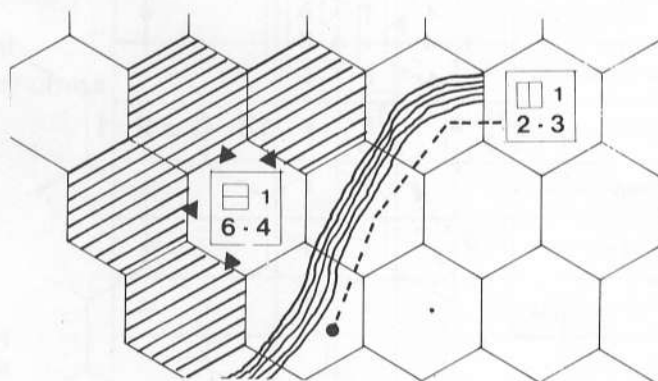
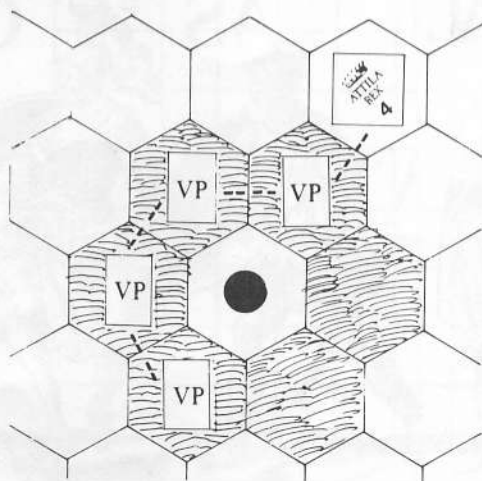


Fig. 6
Abb. 6



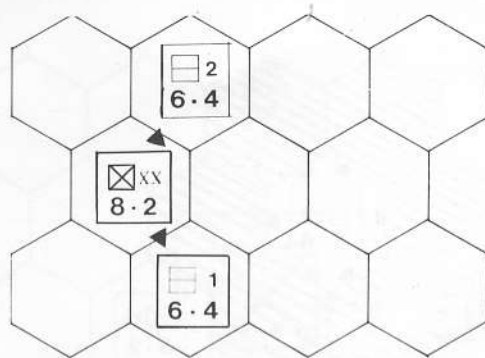


Fig. 7
Abb. 7

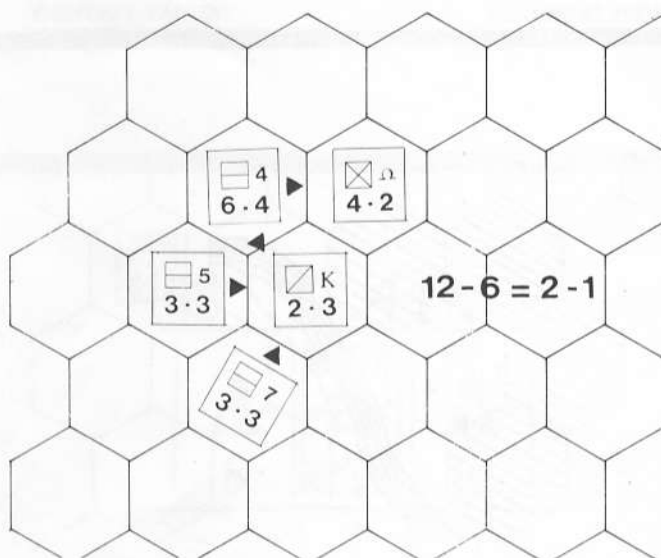


Fig. 8
Abb. 8



Fig. 9
Abb. 9

	UCT — UCM					CITTÀ VILLES TOWNS STAEDTE
		☐	☒	☐	☐	
ROMANI IMPERIUM OCCIDENTALE	LEO I					ROMA
	VALENTINIANUS III					RAVENNA
	AETIUS					ARELATE
	AEGIDIUS					AUGUSTA TREVERORUM
	III	1	1			RAVENNA + ZC
	IV	1	1			AQUILEIA + ZC
	V	1	1			MEDIOLANUM + ZC
	IX	1	1			AUGUSTA TREVERORUM + ZC
	X	1	1			AUGUSTA VINDELICUM + ZC
	XV	1	1			VERONA + ZC
	XX	1	1			ARELATE + ZC
IMPERIUM ORIENTALE	THEODOSIUS II					COSTANTINOPOLIS
	MARTIANUS					COSTANTINOPOLIS (12)
	A	1	1			COSTANTINOPOLIS + ZC
	B	1	1			NAISSOS + ZC
	Γ	1	1			SIRNIUM + ZC
	Δ	1	1			TESSALONICA + ZC
	Z	1	1			3 N CORYNTHOS
	K	1	1			10 O SIRNIUM
	Λ	1	1			4 N TESSALONICA
	Π	1	1			8 S SIRNIUM
	Ω	1	1			ATENAI

	UCT - UCM					CITTA VILLES TOWNS STAEDTE
HUNI	ATTILA REX					BUDA
	ORESTES DUX					BUDA
	ONEGESIES DUX					10 N NAISSOS
	1 - 6			6		22 N COSTANTINOPOLIS
	7 - 13			7		BUDA. + ZC
	14 - 23			10		5 E BUDA
	24 - 32			9		10 N NAISSOS
FRANCI	MEROVAEUS REX					TERRITORIO NAZIONALE TERRITOIRE NATIONAL NATIONAL TERRITORY LANDESGBIET
	1 - 9				9	
VISIGOTHI	THEODORICUS REX					TERRITORIO NAZIONALE TERRITOIRE NATIONAL NATIONAL TERRITORY LANDESGBIET
	1 - 4				4	
BURGUNDII	1 - 5				6	TERRITORIO NAZIONALE TERRITOIRE NATIONAL NATIONAL TERRITORY LANDESGBIET
OSTROGOTHI	1 - 6			6		TERRITORIO NAZIONALE TERRITOIRE NATIONAL NATIONAL TERRITORY LANDESGBIET
TURINGII	1 - 8			8		TERRITORIO NAZIONALE TERRITOIRE NATIONAL NATIONAL TERRITORY LANDESGBIET
LONGOBARDI	1 - 8			8		TERRITORIO NAZIONALE TERRITOIRE NATIONAL NATIONAL TERRITORY LANDESGBIET
HERULI	1 - 8			8		TERRITORIO NAZIONALE TERRITOIRE NATIONAL NATIONAL TERRITORY LANDESGBIET
GEPIDI	1 - 8			8		TERRITORIO NAZIONALE TERRITOIRE NATIONAL NATIONAL TERRITORY LANDESGBIET

LEGENDA LEGENDE LEGEND



CAVALLERIA
CAVALLERIE
CAVALRY
KAVALLERIE



FANTERIA
INFANTERIE
INFANTRY



ORDE INQUADRATE
HORDES ENCADREES
ORGANIZED HOARDS
EINGEREIHTE HORDEN



ORDE NON INQUADRATE
HORDES PAS ENCADREES
HOARDS NON ORGANIZED
NICHT EINGEREIHTE HORDEN

VT

DEVASTAZIONE TEMPORANEA
DEVASTATION TEMPORAIRE
TEMPORARY DEVASTATION
ZEITWEILIGE ZERSTOERUNG

VP

DEVASTAZIONE PERENNE
DEVASTATION PERENNE
PERENNIAL DEVASTATION
ENDGUELTIGE ZERSTOERUNG

46

PEDINE SOSTITUTIVE DI
RIDUZIONE DI POTENZA
PIONS SUBSTITUTIFS DE
REDUCTION DE PUISSANCE
SUBSTITUTIVE PIECES OF
REDUCTION OF POWER
ERSATZSTEINE
STAERKEHERABSETZUNG

1

SEGNALINO TURNO
MARQUE TOUR
ROUND MARKER
MERKSTEIN SPIELREIHENFOLGE

VALORI DELLE CITTÀ
VALEURS DES VILLES
VALUES OF TOWNS
WERTE DER STAEDTE

TARRACO 3p+

TOLOSA 5p+

BARCINO 3p+

AURELIANUM 5p+

LUTETIA 5p+

NARBO 5p+

TRECAE 5p+

ARELATE 5p+

LUGDUNUM 5p+

AUGUSTA TREVERORUM 3p+

COLONIA 0p+

AUGUSTA ALLOBROGUM 3p+

MAGONTIACUM 3p-

GENUA 5p+

MEDIOLANUM 3p+

ROMA 10p+

AUGUSTA VINDELICORUM 3p+

VERONA 5p+

NEAPOLIS 5p+

RAVENNA 10p+

RATISBONA 3p-

AQUILEIA 5p+

BUDA 10p-

ALTRI PUNTI DI VITTORIA
AUTRES POINTS DE VICTOIRE
OTHER VICTORY POINTS
ANDERE SIEGSPUNKTE

LEO I MORTO O CACCIATO DEL CONCILIO
LEO I MORT OU CHASSE DU CONCILE
LEO I DEAD OR EXPELLED FROM COUNCIL
LEO I GESTORBEN ODER AUS DEM KONZIL VERJAGDT

5p+

UCM ROMANA ELIMINATA
UCM ROMAINE ELIMINEE
ROMAN CMU ELIMINATED
ROEMISCHE UCM AUSGESCHIEDEN

5p+

UCM BARBARA ELIMINATA
UCM BARBARE ELIMINEE
BARBARIAN CMU ELIMINATED
BARBARISCHE UCM AUSGESCHIEDEN

5p-

ATTILA CONSACRATO PAPA O ANTIPAPA
ATTILA CONSACRE PAPE OU ANTIPAPE
ATTILA CONSECRATED POPE OR ANTIPOPE
ATTILA ZUM PAPST ODER ZUM ANTIPAPST AUSGERUFEN

5p+

SIRMIUM 5p+

THESSALONIKA 5p+

NAISSOS 5p+

KORYNTHOS 5p+

ATENAI 5p+

COSTANTINOPOLIS 10p+

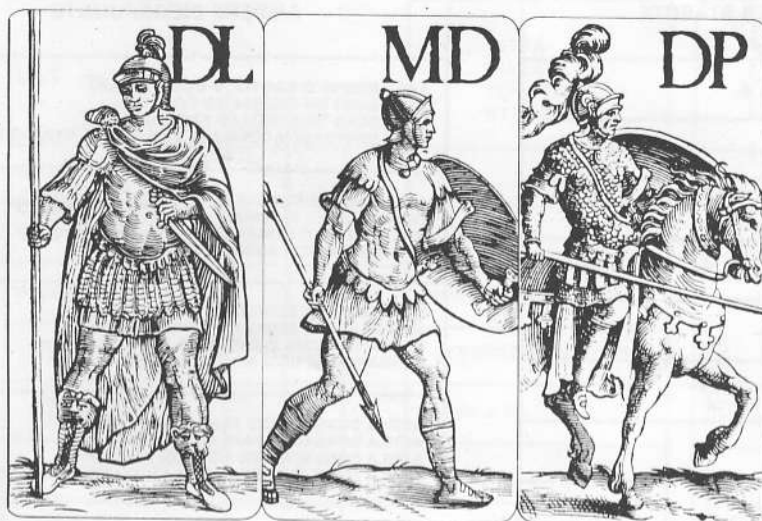


Fig. 10
Abb. 10

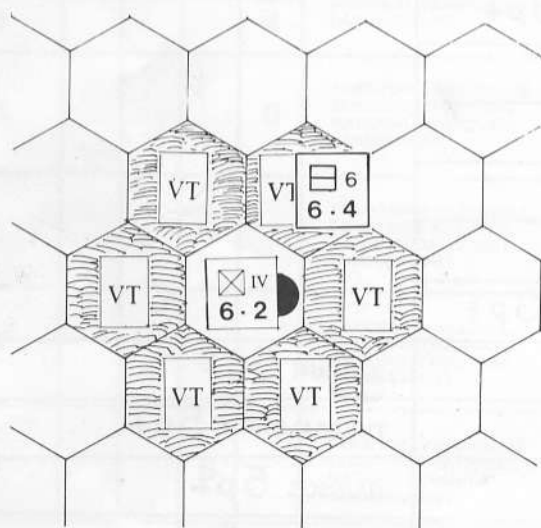


Fig. 11
Abb. 11