

Karl-Heinz Schmiel

la migrazione delle tribù germaniche

Nel 375 a.C., gli Unni di Attila strariparono in Europa causando la fuga delle tribù germaniche incontrate nel loro cammino, che a loro volta penetrarono le province esterne del declinante impero Romano.

In Attila, i giocatori controllano le migrazioni delle tribù germaniche nell'impero Romano.

I giocatori muovono le tribù dei Goti, Teutoni, Vandali, Franchi, Sassoni ed anche Unni nelle province Romane.

Quando però le popolazioni germaniche di una provincia crescono troppo, subentra un conflitto fra le stesse tribù.

Il risultato del conflitto è la diminuzione della popolazione, ma la pace ritorna.

Facendo migrare le tribù, i giocatori competono per avere la maggiore influenza su di loro. Infatti, alla fine di ogni secolo, vengono assegnati punti ai giocatori che hanno avuto la maggiore influenza sulle varie tribù.

Naturalmente le tribù che hanno avuto maggiore successo assegnano più punti ai loro lungimiranti sostenitori, di quanti ne diano le tribù più povere.

Perciò il vincitore sarà il giocatore che avrà offerto alle tribù di maggior successo il vantaggio della sua grande sagacia.

Contenuto



54 carte (9 per tribù)



120 segnalini tribù (20 per colore)



35 segnalini (7 per giocatore)



15 tessere azione



10 tessere pace



5 tessere dei giocatori



1 tavoliere



1 tabella delle influenze

scala
dell'influenza

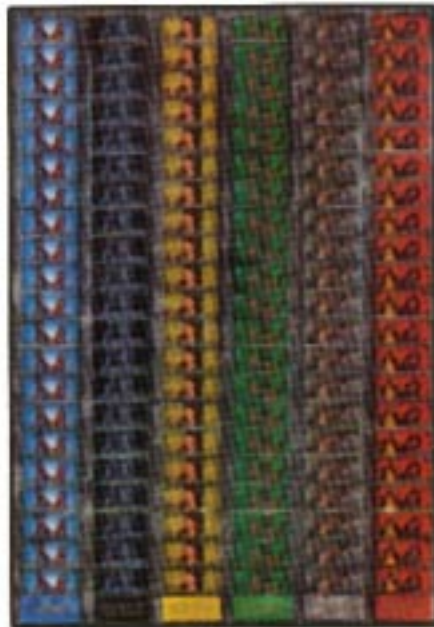
le regole del gioco

Preparazione (vedere l'illustrazione a pagina seguente)

- Sistemare il tavoliere, la tabella delle influenze e i segnalini tribù vicini tra loro al centro del tavolo. Mescolare le carte e piazzarle coperte a fianco del tavoliere.
- Sistemare le 10 tessere pace negli spazi dei secoli nel tavoliere, come segue: una sulla casella "4° secolo", 2 (impilate) nella casella "5° secolo", 3 (impilate) nella casella "6° secolo" e 4 (impilate) nella casella "7° secolo".
- Ogni giocatore prende i 7 segnalini e la tessera giocatore del suo colore. Uno viene sistemato nella casella 0 (zero) nella scala dei punti intorno al tavoliere e gli altri vicino alla tabella delle influenze. Ognuno mette poi la sua tessera giocatore di fronte a lui, in modo che tutti possano riconoscere il suo colore.
- Distribuire 6 carte coperte a ciascun giocatore. Mettere il mazzo delle carte rimanenti coperto vicino al tavoliere (servirà per rifornirsi di carte). I giocatori scarteranno via via le carte usate in una pila scoperta vicino al mazzo.
- Ogni giocatore prende un set di 3 tessere azione (una per tipo).

Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue a turno in senso orario. Al suo turno un giocatore è detto "**attivo**".

Disposizione del gioco



Nota: Un giocatore non assume il ruolo di una singola tribù. **Importante.** I colori usati per le tribù non sono correlati con quelli dei giocatori (sebbene in alcuni casi siano gli stessi).



giocatore rosso

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è guadagnare più punti possibile. I giocatori guadagnano punti avendo la maggiore o la seconda maggiore influenza in una tribù. Il giocatore con più punti alla fine della partita è il vincitore.

Il gioco

Il giocatore "attivo" esegue le seguenti azioni, nell'ordine indicato.

1. Gioca una carta e piazza il corrispondente segnalino tribù.
2. Guadagna influenza (o piazza un altro segnalino tribù).
3. Eventualmente genera un conflitto con la conseguente pace.
4. Eventualmente genera una fase di calcolo del punteggio.

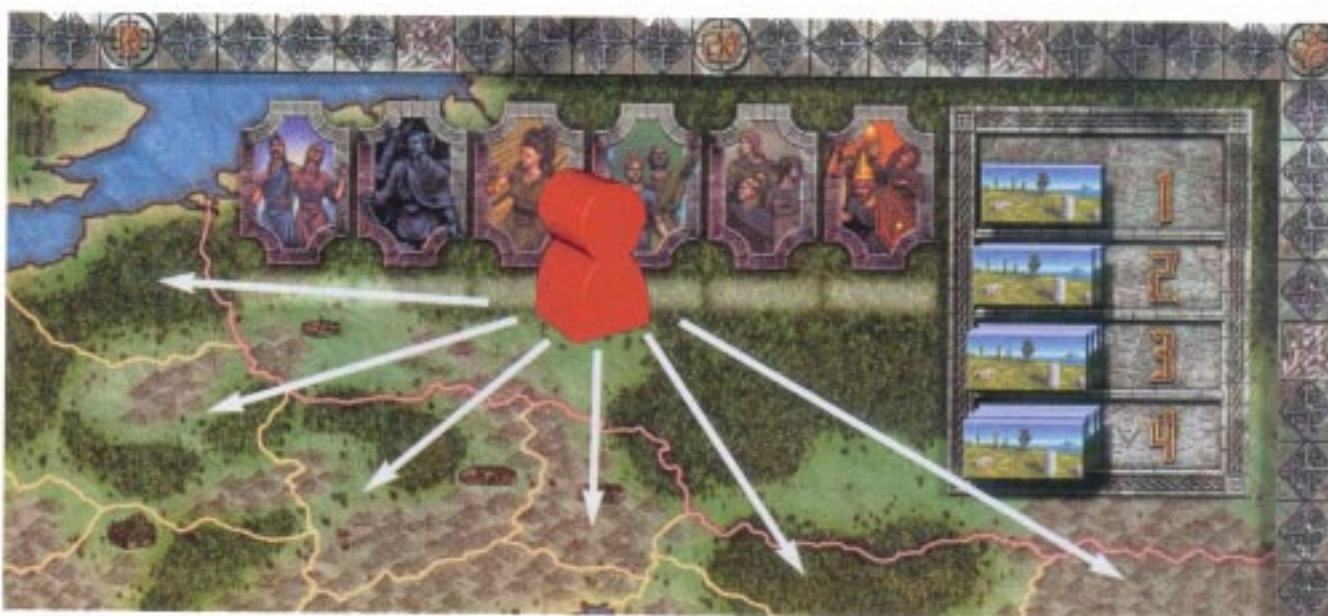
1. Giocare una carta e piazzare il corrispondente segnalino tribù.

Il giocatore attivo sceglie una carta dalla sua mano, la gioca e piazza un segnalino della tribù corrispondente in una delle province Romane sul tavoliere.

Il primo segnalino per ciascuna tribù deve essere piazzato in una delle 6 province mostrate qui sotto. Queste 6 province iniziali sono marcate sul tavoliere con un confine rosso.

I segnalini successivi di una tribù possono essere piazzati come segue:

- in una delle 6 province iniziali



- in una provincia che ha già uno o più segnalini di quella tribù
- in una provincia che confina con un provincia che ha già uno o più segnalini di quella tribù



Dopo aver piazzato il segnalino, la carta giocata va scartata, ponendola nella pila degli scarti.



2. Guadagnare influenza

Dopo aver piazzato il segnalino, il giocatore attivo aumenta la sua influenza su quella tribù nella tabella delle influenze, muovendo il suo segnalino per quella tribù.

- **di 1 casella nel 4° secolo** (mentre l'unica tessera pace è ancora nella casella del 4° secolo),



Il Verde piazza un segnalino rosso della tribù dei Vandali in una provincia; egli aumenta la sua influenza sui Vandali.



Se il giocatore non ha segnalini nella scala dei Vandali, piazza un segnalino nella prima casella dei Vandali.



Se il giocatore ha già un segnalino nella scala dei Vandali, lo avanza di una casella.



- **di 2 caselle nel 5° secolo** (quando la casella del 4° secolo è vuota e mentre c'è ancora almeno una tessera pace nella casella del 5° secolo),
- **di 3 caselle nel 6° secolo** (quando le caselle del 4° e del 5° secolo sono vuote e mentre c'è almeno ancora una tessera pace nella casella del 6° secolo),



- **di 4 caselle nel 7° secolo** (quando le caselle del 4°, 5° e 6° secolo sono vuote e mentre c'è almeno ancora una tessera pace nella casella del 7° secolo).

Importante. Il giocatore attivo può scegliere di rinunciare al guadagno di influenza e piazzare un secondo segnalino tribù di quel colore sul tavoliere, usando le normali regole di piazzamento.



Il giocatore piazza 2 segnalini della tribù dei Vandali e non muove il suo segnapunti dei Vandali.



Normalmente, il turno del giocatore attivo ora è finito ed egli pesca carte in modo da averne di nuovo 6 in mano.
Eccezioni: conflitto e pace, calcolo del punteggio e doppio turno.

3. Conflitto e pace

Ogni provincia può contenere fino a 4 segnalini tribù. Perciò quando il giocatore attivo piazza il 5° segnalino tribù in una provincia, in quella provincia scoppia un conflitto. Risolto il conflitto, ritorna la pace.

Il conflitto

- Ogni giocatore, iniziando da quello attivo e proseguendo in senso orario, se vuole gioca una o più carte dalla sua mano, mettendole coperte sul tavolo (può anche non giocare alcuna carta). Una volta giocate le sue carte, un giocatore non può poi più aggiungerne altre.
- Un giocatore può giocare carte di qualsiasi tribù presente nella provincia; può giocare carte di differenti tribù ed anche più carte per ognuna delle tribù giocate. Non può giocare carte di alcuna tribù non presente nella provincia.
- Quando tutti hanno giocato le loro carte, le scoprono insieme e si determina la forza delle tribù nella provincia. La forza di ogni tribù è la somma dei segnalini di quella tribù nella provincia col numero totale di carte giocate di quella tribù.
- La tribù con la forza più bassa (fra quelle nella provincia) deve lasciare la provincia. Ciò significa che tutti i segnalini di quella tribù vengono rimossi da quella provincia.
- Se più tribù sono parimenti le più deboli (è possibile che lo siano anche tutte le tribù presenti), vengono rimossi tutti i segnalini di tutte le tribù più deboli (la provincia potrebbe anche restare vuota).



Maria ha giocato 2 carte rosse



Anna ha giocato una carta blu ed una verde.



Franco ha giocato una carta blu.

I segnalini e le carte rosse danno ai Vandali una forza di 4. I segnalini e la carta verde danno ai Sassoni una forza di 3. Il segnalino e le carte blu danno ai Franchi una forza di 3. In questo modo i Sassoni e i Franchi sono i più deboli a pari merito e i loro segnalini sono rimossi dalla provincia. I segnalini dei Vandali rimangono invece nella provincia. Mettete una tessera pace (vedere avanti) nella provincia e sistematevi sopra i segnalini rossi.

La pace

- Dopo il conflitto, mettete una tessera pace nella provincia e sistematevi sopra i segnalini tribù che rimangono. Per il 1° conflitto, prendete la tessera pace dal 4° secolo. Poi prendete le tessere pace dal 5° secolo fino a che è vuota, poi dal 6° fino a che è vuota, ed infine dal 7°.
- I giocatori non possono più mettere nuovi segnalini tribù nelle province che hanno una tessera pace.
- I giocatori scartano le carte giocate nel conflitto, ma per rifornirsi a 6 dovranno comunque aspettare la fine del loro turno come giocatore attivo.

4. Punteggio

Quando l'ultima tessera pace di un secolo viene piazzata sul tavoliere, vengono ordinatamente assegnati i punteggi per tutte le tribù. Prima i Franchi, poi Unni, Goti, Sassoni, Teutoni e Vandali.

I giocatori con la maggiore e la seconda maggiore influenza in ciascuna tribù guadagnano punti:

- a. Il giocatore con la maggiore influenza (cioè il giocatore il cui segnalino è avanzato di più nella scala dell'influenza di quella tribù) guadagna 1 punto per ogni segnalino di quella tribù che si trova sul tavoliere.
- b. Il giocatore con la seconda maggiore influenza guadagna 1 punto per ciascuna provincia dove c'è almeno un segnalino di quella tribù.
- c. Se 2 o più giocatori sono pari con la maggiore influenza, si addiziona il numero dei segnalini con quello delle province e si divide, arrotondando per eccesso se necessario.

- d. Se 2 o più giocatori sono pari con la seconda maggiore influenza, si dividono i punti del numero di province, arrotondando per eccesso se necessario.
- e. Se solo un giocatore ha influenza in una tribù, guadagna sia i punti dei segnalini che quelli delle province.

esempi di assegnazione dei punti

I Franchi hanno sul tavoliere 5 segnalini in 3 province.



a. e b.



Il Bianco guadagna 5 punti ed il Rosso ne guadagna 3.

c.



Il Bianco ed il Verde guadagnano ciascuno 4 punti

d.



Il Bianco guadagna 5 punti, il Rosso ed il Verde ne guadagnano 2.

e.



Il Bianco guadagna 8 punti.

I giocatori muovono i loro segnalini avanti nella scala intorno al tavoliere del numero di punti guadagnato.



Negli esempi a e b qui sopra, il Bianco avanza il suo segnalino di 5 caselle ed il Rosso di 3.

5. Tessere azione

Il giocatore attivo può usare una delle sue tessere azione in qualunque momento durante il suo turno (ma solo una per turno). Le tessere azione sono descritte qui sotto:



Doppio turno. Il giocatore può giocare una seconda carta. Prima gioca la prima carta e risolve ogni eventuale conflitto e punteggio, poi gioca la tessera azione doppio turno, gioca una seconda carta e risolve ogni eventuale nuovo conflitto e punteggio. Poi pesca carte fino ad averne di nuovo 6 in mano.



Scambio. Il giocatore può scartare qualsiasi numero di carte dalla sua mano e pescarne altrettante dal mazzo.



Influenza 2. Il giocatore avanza il suo segnalino di 2 caselle nella scala dell'influenza di una tribù a sua scelta oppure di 1 casella nelle scale dell'influenza di 2 tribù a sua scelta.

Quando un giocatore usa una tessera azione, la scarta dal gioco.

6. Fine del gioco

Il gioco finisce:

- quando l'ultima tessera pace viene sistemata sul tavoliere, oppure
- quando l'ultimo segnalino di una qualsiasi tribù viene piazzato sul tavoliere, oppure
- quando il segnalino di un giocatore raggiunge l'ultima casella della scala dell'influenza di una qualsiasi tribù (il segnalino si ferma comunque sull'ultima casella della scala, anche se col punteggio dovesse superarla)

Il giocatore attivo finisce il suo turno e vengono assegnati i punti delle tribù come descritto sopra.

Il giocatore con più punti è il vincitore!

7. Regole per 2 giocatori

Con 2 giocatori si applicano le stesse regole, con i seguenti cambiamenti:

- In ciascun turno ogni giocatore gioca 2 carte (uguali o diverse) con le normali opzioni.
- Quando un giocatore usa la tessera azione "doppio turno", gioca solamente 3 carte.
- Quando si assegnano i punti delle tribù, perché il secondo più influente giocatore riceva i suoi punti, deve essere a non più di 2 caselle di distanza dal più influente. Se i 2 giocatori sono pari, si dividono i punti, come nelle regole normali.

8. Chiarimenti sulle regole

Conflitto

Quando in una provincia ci sono segnalini di una sola tribù, la tribù stessa è la più debole e tutti i suoi segnalini vengono rimossi dalla provincia, lasciandola vuota. In tale situazione i giocatori possono giocare carte di quella tribù per sbarazzarsi di carte dalla mano.

Province pacificate

La regola di piazzamento "in una provincia che confina con un provincia che ha già uno o più segnalini di quella tribù" (vedere punto 1.) per le province pacificate funziona come per le altre.

Pescare carte

Solo il giocatore attivo può rimpiazzare le carte giocate e può farlo solo alla fine del suo turno. Tutti i conflitti devono essere risolti prima che il giocatore possa rifornire la sua mano. Gli altri giocatori che giocano carte nei conflitti si troveranno con meno di 6 carte in mano fino a che potranno rifornirsi alla fine del loro prossimo turno.

Frecce

Province connesse da frecce via acqua, si intendono confinanti.

Fine del gioco

Quando l'ultimo segnalino di una tribù crea un conflitto e ne consegue la rimozione di quel segnalino, la partita continua.

Tavoliere

Le fortezze disegnate sul tavoliere non hanno effetto sul gioco. Non si possono piazzare segnalini in Sardegna e Corsica. La Grecia è una singola provincia: (terraferma e Peloponneso)

Segnalini tribù

In nessun caso un giocatore può mettere il sesto segnalino in una provincia.

Punteggio

L'assegnazione dei punti avviene dopo che l'ultima tessera pace viene presa da ciascun secolo (e non dopo che viene presa ciascuna tessera pace!).

Il gioco per 2 giocatori

Un consiglio per semplificare l'attribuzione del punteggio: il giocatore con la maggiore influenza avanza il suo segnalino di tante caselle quant'è la differenza tra il suo score e quello dell'avversario. Di conseguenza, il giocatore con la seconda maggiore influenza non fa avanzare il suo segnalino.

Per esempio i Goti hanno 7 segnalini tribù distribuiti in 5 province. Il giocatore con più influenza nei Goti segna $7-5=2$ punti ed il secondo non segna nulla. Naturalmente se il secondo giocatore è più distante di 2 caselle dal primo, il primo segna 7 punti ed il secondo non segna nulla.



Per ogni dubbio o chiarimento, scrivete a info@venice-connection.com
Questo gioco viene importato in esclusiva da
Venice Connection sas
c/o studiogiochi 3083 - 30125 Venezia
fax 041/5240881
www.venice-connection.com