



## CONTENU:

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

## INTRODUCTION

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

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



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

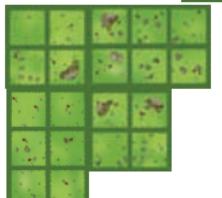
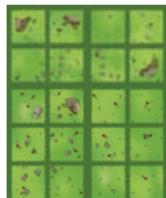
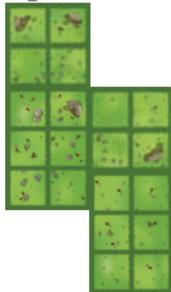
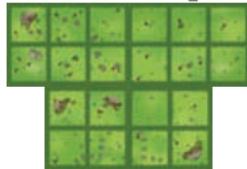
### But du jeu

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

### Préparation

Construisez le plateau de jeu en plaçant les 4 plateaux côté à côté. Pour vos premières parties, disposez-les de manière à former un rectangle de 4x5 cases.

Pour vos parties suivantes, vous pouvez choisir une autre disposition, comme par exemple:

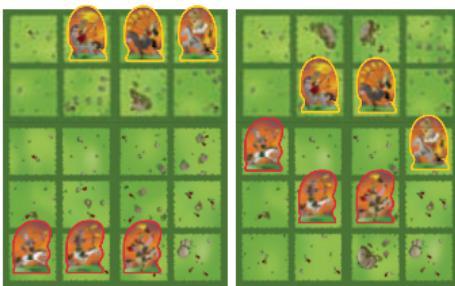


**Note :** Les tuiles doivent se tou-cher par les côtés.

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

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

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

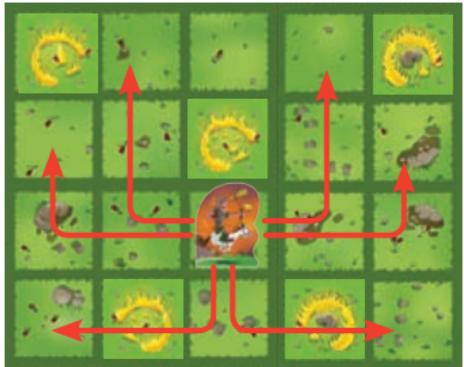


### Tour de jeu

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

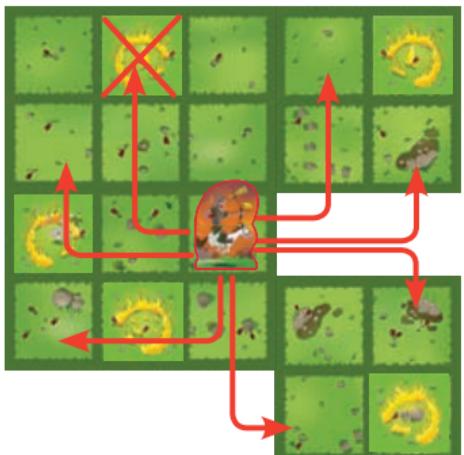
#### 1 Déplacer un de ses Cavaliers

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



déplacent en «L» de 3 cases:

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



*Exemple de déplacement possible d'un cavalier:*

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

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

## 2) Brûler une terre libre du plateau.

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

## FIN DU JEU

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

Un jeu de Bruno FAIDUTTI

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