Unita

Steve Brück



Règles du jeu

Légendes d'Helvétia, TOME 3, manuscrit 212 de Wili Tella, an 19 de l'unification

L'Union fait la Force !

Helvétia, avant de devenir un pays, appartenait selon les régions aux Empires voisins. Mais, la volonté d'indépendance, le désir d'autonomie et l'esprit des Helvètes les poussèrent à se séparer des Grands de ce monde. Ceci ne s'est pas fait sans heurts, et les Grands tentèrent par tous les moyens de retenir ces rebelles indisciplinés.

Ce furent les Guerres Primitives : Morgartena, Sempar ou Nefels pour l'Est, tandis que Carolus Temerus sévissait à l'Ouest.

Helvétia naissait sous mes yeux !

Introduction

Helvétia : pays en devenir, partagé entre les Empires voisins qui exigeaient obéissance et impôts. Primitiva fut le premier à se réveiller, et décida de se battre pour obtenir l'indépendance. Il fut suivi par les autres régions : Luserna, Zugriga, Berena, Friburga, etc.

Mais, entre l'an 1 de l'unification et le jour de la nation, plusieurs siècles s'écoulèrent, avec une alternance de périodes de guerre et de calme diplomatique; une époque troublée, sanglante, que le jeu Unita vous propose de découvrir !

Morgartena...

Le soleil se lève enfin !

Ils ne savent pas que nous sommes là, mais nous les attendons. Ils pensent que nous ne sommes que des paysans, que leurs armures d'argent, leur savoir de chevaliers, leurs courageux destriers sauront mater le caractère des hommes de la terre. Mais, y a-t-il cœur plus vaillant que celui d'un homme qui défend sa terre?

Nous verrons bien. Lorsqu'ils passeront sur la petite route de pierre, coincée entre le lac et la montagne, nous n'aurons plus qu'à pousser les troncs d'arbre. Les billots les tueront aussi certainement que la chute dans l'eau, surtout avec leurs lourds et encombrants équipements.

À nous la liberté, pour toi, Helvétia !

Note de l'éditeur

Ce monde d'Helvétia, bien qu'inspiré de la Suisse, n'a pour but que de vous divertir. En aucun cas, nous n'avons souhaité diffamer une personne ou un peuple de ce beau pays ou un honorable voisin. L'humour a été notre seul guide dans la création de cet univers. Nous espérons qu'il vous plaira !

Présentation de certains éléments du jeu

Plateau

2 ou 4 joueurs



3 joueurs



- Cases de départ (bleu)
- Case de réorganisation
- Le portail
- Emplacement pour le marqueur 1er joueur
- Case de carte POWER
- Nombre de joueurs

Tuiles "Terrain"

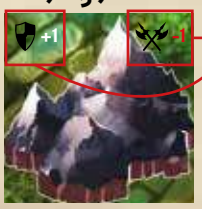
Commune

Forêt



Effet

Montagne



Effet

Spécifiques

Tourbillon



Croix Rouge



Mirage



Forêt Magique



Carte POWER



- Effet
- Nombre d'utilisations

Contenu de la boîte

La boîte contient:

- 1 plateau recto verso,
- 64 dés:
  - 16 verts (Primitiva),
  - 16 jaunes (German Land),
  - 16 rouges (Friburga),
  - 16 bleus (Hexagone),
- un marqueur 1er joueur,
- 12 tuiles "Terrain" (3 par couleur),
- 12 cartes POWER (3 par peuple),
- la présente règle du jeu.

Règles GEEK

But du jeu:

À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de points de vie (PV) a gagné.

Idée du jeu:

Dans Unita, chaque joueur représente un peuple d'Helvétia ou un des Voisins, venu combattre pour ou contre l'indépendance d'Helvétia.

Dans une course inexorable vers l'avant, les armées s'affrontent ou s'évitent afin de remporter la victoire.

Chaque joueur commande un bataillon formé de quatre compagnies composées de quatre sections chacune.

Dans Unita, du côté helvète, vous pouvez jouer Primitiva (les Hommes) ou Friburga (les Nonnes). Pour les Voisins, vous pouvez jouer German Land (les Ingénieurs) ou Hexagone (les Grenouilles Royales).



Mise en place

La mise en place concerne le jeu à trois ou quatre joueurs. Les règles pour deux joueurs sont expliquées plus loin.

Le plateau est posé au centre de la table. On choisit le côté du plateau en fonction du nombre de joueurs. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 16 dés ainsi que les trois terrains correspondant à sa couleur. Il est important de s'asseoir en face de sa couleur sur le plateau.

Chaque joueur pose ses dés en laissant visible le chiffre rouge qui y est inscrit (c'est le chiffre maximum du dé).

Il possède en début de partie (chiffre rouge):

2 x 5.

3 x 4.

4 x 3.

4 x 2.

3 x 1.

Chaque joueur prend un de ses dés 5, un de ses dés 4 ainsi qu'un de ses dés 3 (les chiffres sont en rouge sur le dé). Il lance ses dés; si un ou plusieurs dés n'indiquent aucun chiffre (face blanche ou blason), on les relance jusqu'à obtenir trois chiffres.

Placement des terrains: à partir de la case portant le chiffre 1, et en direction du centre du plateau, le joueur place un premier terrain, face cachée, à une distance égale au résultat d'un des trois dés qu'il a lancés. Puis, à partir de ce premier terrain, on procède de même avec un deuxième terrain et un deuxième dé. Enfin, le troisième terrain est posé, toujours face cachée, à la distance indiquée par le troisième dé à compter du deuxième terrain posé. Tous les terrains sont posés face cachée. Une fois les 3 terrains posés, le joueur remet devant lui les dés 3, 4, 5 face rouge en haut.



Chaque joueur prend les cartes POWER de son peuple.

C'est toujours le joueur vert qui commence la partie. Il prend le marqueur 1er joueur.

Lorsque chaque joueur a devant lui 16 dés sur le chiffre rouge, trois cartes POWER et que les terrains sont placés, face cachée, sur le plateau de jeu, la partie peut débuter.

Un dé a quatre sortes de face:

- un chiffre en rouge (blanc sur les dés rouge): c'est le chiffre maximum du dé;
- un ou plusieurs chiffres en blanc ou noir: ce sont les valeurs comprises entre 0 et le chiffre en rouge;
- une ou plusieurs faces blanches (sans chiffre);
- le blason de son peuple.

Déroulement du jeu

La partie se divise en deux phases : déploiement et mouvement. Les éventuels combats se déroulent lors de la phase de mouvement.

1. Déploiement

Chaque bataillon va maintenant déployer ses compagnies sur le champ de bataille. Il n'y a aucun combat durant cette phase.

En commençant par le joueur vert, chaque joueur va poser deux de ses dés (face rouge visible) sur un des emplacements du plateau de jeu (imprimé 1, 2, 3 ou 4 sur le chemin de sa couleur). Un dé posé ne peut plus être déplacé ni pivoté. Il n'est pas nécessaire de poser les dés dans la même compagnie, mais les deux dés 5 ne peuvent pas être placés dans la même compagnie !

Une fois que chaque joueur a posé deux dés, on recommence mais dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par le dernier joueur.

On poursuit ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait déployé ses 16 sections, sous la forme de quatre compagnies.

Lorsque la phase de déploiement est terminée, on passe alors à la phase de mouvement.



2. Mouvement

Chaque bataillon possède un sentier de la guerre de sa couleur. Chaque sentier est composé de cases qui permettent de contenir une compagnie. En commençant par le joueur vert, puis en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue son tour, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de bataillon sur le plateau. Le marqueur premier joueur est déplacé de main en main pour savoir quel est le joueur actif. Si certains joueurs prennent trop de temps pour réaliser leur coup, on peut jouer sous pression de temps.

À chaque tour de jeu, un joueur doit utiliser exactement trois points de mouvement (ni plus, ni moins). Lorsqu'une compagnie avance d'une case, elle utilise un point de mouvement, et ce, toujours en direction de la case centrale (tout recul est interdit). Pénétrer sur une case "Terrain" coûte deux points de mouvement.

Après chaque dépense d'un point de mouvement, si une compagnie se retrouve à côté d'une ou deux compagnies adverses : il y a combat. On résout entièrement le combat avant de passer au mouvement suivant. Il n'est jamais possible de "passer" à côté d'une compagnie adverse sans combattre.

Un joueur peut répartir ses points de mouvement comme il le souhaite entre ses différentes compagnies. Il peut même déplacer une première compagnie, puis une deuxième, avant de bouger une fois encore sa première compagnie.

Le but est d'amener les compagnies à sortir par la case centrale du plateau avec le plus de PV possible.

Une compagnie ne peut pas "sauter" par-dessus une autre compagnie. Une case ne peut contenir qu'une seule compagnie.

Lorsqu'elle arrive dans un angle, une compagnie repart dans l'autre direction, le long de sa route ; elle ne pivote pas. Chaque compagnie de chaque joueur doit atteindre la case **"Portail"**. Une compagnie peut être déplacée même si toutes les faces des dés sont à 0 (sur la face blason). Cela signifie que cette compagnie est en déroute.

Une compagnie qui arrive sur la case centrale du plateau ("Portail") disparaît immédiatement avant qu'un éventuel combat ne puisse avoir lieu. Le joueur la récupère et la place devant lui avec les dés positionnés comme ils l'étaient lors de l'arrivée sur la dernière case.

Les trois points de mouvement doivent absolument être utilisés. Si, à cause de l'emplacement des terrains, le joueur a du mal à faire avancer ses compagnies, il faut impérativement choisir une séquence de mouvement permettant d'utiliser les trois points de mouvement. Si aucun coup n'est possible (parce que, par exemple, il ne reste plus qu'une compagnie sur le plateau, les autres ayant déjà emprunté le Portail), alors le point de mouvement inutilisé est perdu.



3. Combat

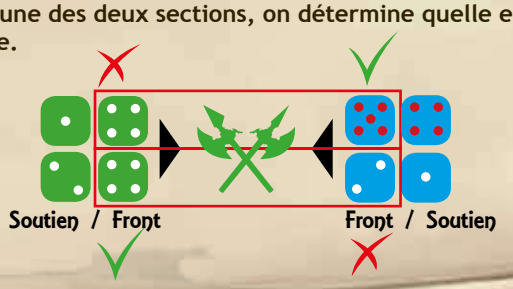
Lorsqu'une compagnie arrive au contact d'une ou deux compagnies adverses, un combat a lieu.

Un combat se déroule en trois phases:

- détermination des sections perdantes;
- perte des PV;
- changement de front.

Détermination des sections perdantes:

Seules participent au combat les sections qui se font front (les deux dés qui touchent les deux dés adverses). La valeur du dé représente sa force. Le dé le plus faible perd le combat de section. Pour chacune des deux sections, on détermine quelle est la section perdante.



Les deux dés 5 ne peuvent pas se trouver dans la même compagnie après le déploiement.

À son tour, un joueur doit effectuer exactement trois mouvements, ni plus, ni moins !

Pour entrer sur une case sur laquelle se trouve un terrain, on doit payer deux points de mouvement (au lieu d'un).

Il n'est jamais possible de faire reculer une compagnie.

Les sections en soutien ne perdent jamais de PV.

Le joueur actif choisit dans quel ordre il combat, lorsqu'il est entouré de plusieurs adversaires.

Exemple

En cas d'égalité, on ajoute la valeur de la section en soutien.



Exemple

En cas de nouvelle égalité, c'est le statu quo, et personne ne perd.



Perte des PV:

Les deux sections de front ayant été vaincues perdent 1 PV, et les dés concernés sont retournés sur la face correspondante.

Changement de front:

Ensuite, les quatre sections ayant participé au combat passent en soutien, et les quatre sections en soutien viennent au front.



Le combat est alors terminé.

S'il y a un autre combat à mener (parce que la compagnie qui a engagé le combat est arrivée au contact de deux compagnies adverses), c'est seulement après le changement de front du premier combat que le deuxième commence. C'est toujours le joueur actif qui décide dans quel ordre il résout les combats lorsqu'il est encerclé.

Sections / compagnie avec 0 PV

Une section qui n'a plus de points de vie est mise sur sa face "blason". Elle est considérée comme possédant 0 PV. Les sections à 0 combattent tout de même. Sur une montagne en défense par exemple, elles peuvent monter à 1 PV, mais elles ne perdent jamais plus de PV.

4. Tuiles "Terrain"

Chaque peuple possède trois tuiles "Terrain": une montagne, une forêt, et une tuile spécifique à son sentier de la guerre.

Ces terrains sont placés, face cachée, au début du jeu par les joueurs. Chaque joueur pose ses terrains sur son propre sentier de la guerre.

Un terrain est retourné, face visible, si le joueur doit en appliquer l'effet (la plupart du temps à l'occasion d'un combat). Que le terrain soit révélé ou non, la compagnie paie deux points de mouvement pour y entrer. Quitter un terrain ne le révèle pas. Une fois qu'un terrain est sur sa face visible, il le reste pour toute la partie. Dans le cas de la Croix-Rouge, si le joueur veut en appliquer l'effet, il peut décider de retourner volontairement son terrain sur sa face visible. Si deux terrains sont découverts alors que le troisième est toujours caché, il le reste, même si on peut déduire sa nature.

Ceci est important pour l'utilisation de la carte POWER Ent (Luserna) par exemple (cette carte se trouve dans l'extension 1 du jeu).

Si un joueur est sur le point d'arriver sur une case voisine d'une compagnie qui se trouve sur un terrain non révélé, il effectue son mouvement, puis le terrain est dévoilé, et enfin le combat a lieu. En cas de double combat, le joueur actif choisit, après avoir vu la tuile "Terrain", l'ordre dans lequel il veut combattre.

Chaque terrain apporte des bonus et/ou des malus à la compagnie qui s'y trouve. Il y a six terrains:

- La Montagne (pour tous) : elle inflige un malus -1 à toutes les sections de la compagnie en attaque, mais offre un bonus de +1 à toutes les sections de la compagnie lorsqu'elle défend (une section ne peut pas avoir moins de 0 PV).
- La Forêt (pour tous) : elle inflige un malus de -1 à toutes les sections de la compagnie en défense, mais offre un bonus de +1 à toutes les sections de la compagnie lorsqu'elle attaque (une section ne peut pas avoir moins de 0 PV).
- La Forêt Magique (Primitiva) : toute compagnie qui s'y trouve peut refuser un combat par partie.
- Le Tourbillon (Hexagone) : toute compagnie qui s'y trouve peut réorganiser ses sections sans changer la face des dés sur cette case (cela ne coûte rien), une fois par partie.
- Le Mirage (German Land) : une fois par compagnie, en défense seulement, les 1 valent 5.
- La Croix-Rouge (Friburga) : toute compagnie qui s'y trouve peut soigner une section de 1 PV (cela ne coûte rien), une fois par partie.

Case spéciale (y entrer coûte 1 point de mouvement):

- La case "Portail" : aller sur cette case coûte un mouvement, mais dès qu'une compagnie l'atteint, elle disparaît immédiatement et revient devant le joueur auquel elle appartient (il n'y a jamais de combat sur cette case).
- La case "Réorganisation": la compagnie ayant atteint cette case peut, une fois par case, décider de dépenser un point de mouvement pour se réorganiser. Dans ce cas, le joueur permute ses sections comme il l'entend sans en modifier les valeurs. Ceci n'est possible que si les cases voisines ne contiennent aucun adversaire.

Nefels...

Il y a plusieurs sortes de guerres: nous avons combattu à Morgartena pour gagner notre liberté !

Nous avons combattu à Sempar pour la conserver !

Ici, à Nefels, il s'agit de l'afficher à la face du monde !

Une section réduite à 0 PV est mise sur son blason.

Une compagnie réduite à 0 PV se déplace quand même, et provoque aussi des combats, et donc des changements de front.

Entrer sur une tuile «Terrain» coûte deux points de mouvement.

Le joueur actif est toujours l'attaquant.

Sempar...

Le Grand-Duc des Ingénieurs a décidé d'en finir une fois pour toutes avec nous ! Il nous envoie 2 000 fantassins provenant des quatre coins d'Europa.

C'est sans compter sur les progrès des Helvètes. Je leur ai appris l'art de la guerre, à se servir d'une arbalète, et surtout à manier la hallebarde. Le Grand-Duc a pourtant raison : nous allons en finir une fois pour toutes, même si la situation n'est pas le reflet de sa volonté !

Le combat fut rude, mais Arnolfo Von Wink L. Rid réussit, au plus sombre de la bataille, à ouvrir une brèche dans les rangs des Ingénieurs. C'est toute l'armée d'Helvétia qui s'y engouffra pour s'emparer d'une victoire d'envergure légendaire.

5. Fin du jeu

Toutes les compagnies sont inexorablement attirées par le Portail. Une fois qu'une compagnie l'atteint, elle revient devant le joueur qui la contrôle sans modifier les faces des dés. Les chiffres qu'on peut lire sur ces dés, ses points de vie, sont conservés jusqu'à la fin de la partie.

Une fois que toutes les compagnies ont passé le Portail (il est possible qu'un joueur joue plus de tours qu'un autre), le jeu s'arrête.

Chaque joueur compte le nombre de PV de son bataillon (addition de tous les dés).

Le joueur qui comptabilise le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, si un joueur a joué la carte POWER Girl Power (Friburga), alors il gagne la partie (pour autant qu'il fasse partie des vainqueurs à égalité), sinon, c'est le joueur qui a sorti le moins de sections avec 0 PV (face blason) qui remporte la partie.

Les Guerres Bourgignones...

L'Hexagone dit du duc Bourgignon qu'il est un chevalier dur, puissant et redouté...

S'il l'était, il ne l'est plus.

Granso l'a fait fuir !

Mora l'a écrasé !

Nanci l'a tué !

6. Les cartes POWER

En début de partie, chaque peuple dispose de 3 cartes POWER.

Un joueur ne peut utiliser qu'une seule de ces cartes durant une partie. Son choix sera dévoilé lorsque le joueur décidera pour la première fois d'utiliser son effet.

Les autres cartes seront alors remises dans la boîte.

7. Version deux joueurs

Pour une partie à deux joueurs, on utilise le plateau quatre joueurs. Chaque joueur joue avec deux bataillons. Le jeu devient Helvétia (Primitiva et Friburga) contre les Voisins (Hexagone et German Land).

Le marqueur premier joueur prend ici toute son importance, puisqu'il est posé à l'emplacement du bataillon dont c'est le tour. Une fois que le bataillon a exécuté ses trois mouvements, on déplace le marqueur premier joueur vers le bataillon suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dans la version avec deux joueurs, le joueur gagnant est celui qui amène sur la case "Portail" le bataillon possédant le plus de PV. Ce n'est donc pas l'addition des deux bataillons, mais bien le bataillon le plus fort qui est pris en compte.

Exemple:

le joueur qui joue Helvétia termine avec Primitiva (32 PV) et Friburga (7 PV). Son adversaire termine avec German Land (31 PV) et Hexagone (29 PV). C'est donc Helvétia qui gagne puisque Primitiva est le bataillon qui termine le jeu avec le plus de PV.

Les règles restent sinon inchangées.

8. Variantes

Version COLONIALE

On place les compagnies section par section (et non en alignant deux sections à la fois).

On joue sans les cartes POWER et sans les terrains, qui sont remis dans la boîte.

Version COOP

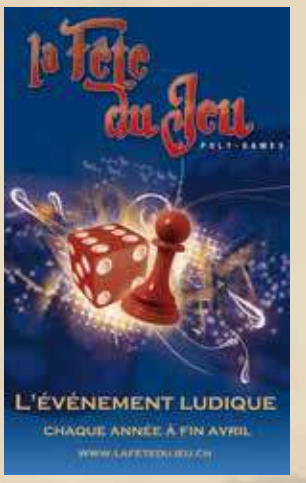
Les joueurs d'Helvétia jouent ensemble contre les Voisins. Ils ont le droit de discuter ensemble, mais à haute voix, et sans quitter la table.

L'équipe gagnante est celle qui dirige le bataillon ayant terminé le jeu avec le plus de PV. Ce n'est donc pas l'addition des deux bataillons, mais bien le bataillon le plus fort qui compte (comme dans la version avec deux joueurs). Le rôle d'un bataillon est donc, sans se préoccuper de sa santé, de réunir les conditions favorables pour que le bataillon partenaire puisse combattre sous les meilleurs auspices.

Version FAMILY

Pour des parties plus rapides, un peu plus aléatoires et nécessitant moins de réflexion, nous vous proposons de ne pas jouer la phase de déploiement, mais de préparer vos quatre compagnies, chacun pour soi. Avant de jouer, vous les alignez devant vous, dans l'ordre 1, 2, 3 et 4. Puis, lorsque tous les joueurs sont prêts, il suffit de les poser directement sur le plateau, sans en changer l'orientation. Attention : assurez-vous que les deux 5 ne soient pas dans la même compagnie.

© Toutes les composantes de ce jeu sont la propriété de HELVÉTIA Games Sàrl. Il est interdit de reproduire tout ou partie de ce jeu sans l'autorisation de HELVÉTIA Games. Cela comprend entre autres les illustrations, les noms ainsi que les éléments liés au concept d'Helvétia.



Rules of the Game

Legends of Helvetia TOME 3, manuscript 212 by Wili Tella, year 19 of unification

United we stand !

Helvetia belonged to the neighbouring Empires, according to the region, before it became a country. However, the will for independence and the Helvetian spirit urged them to break away from the Great Powers of this world. This did not happen without clashes, and the Elite did all their possible to keep these undisciplined rebels in their power.

These were the Primitive Wars: Morgartena, Sempar and Nefels in the east and Carolus Temerus in the west.

Helvetia was created before my eyes !

Introduction

Helvetia: a country in evolution, divided between the surrounding Empires who claimed taxes and allegiance. Primitiva was the first to wake up, and decided to fight to obtain independence. The other regions followed their example: Luserna, Zugriga, Berena, Friburga, etc.

However, between year 1 of unification and the day of the nation, several centuries went by, with alternating periods of war and diplomatic peace ; troubled and bloody times which you will discover in Unita !

Morgartena...

The sun is coming up at last !

They don't know that we're there, but we are waiting for them. They think we are just peasants, and no match for them with their silver armour, their knightly knowhow and their powerful cavalry. But, there is no stouter heart than he who defends his homeland !

We will see. When they pass by on the narrow stone road, between the mountain and the lake, all we have to do is to start the tree trunks rolling; if these don't kill them then the fall into the water will surely finish them off, with their heavy and bulky armour.

Here's to freedom, for you Helvetia !

Editor's note

The world of Helvetia has been created solely for your enjoyment. Although inspired by Switzerland, there is in no way any pejorative intention towards any person or group of persons in this or any neighbouring country. Entertainment and good humour has been our motto in creating this universe; we hope you will enjoy it.

Presentation of certain elements of the game

Board

2 or 4 players



3 players



- Starting squares
- Reorganisation squares
- The Gate
- First player marker place
- POWER card place
- Number of players

"Terrain" tiles

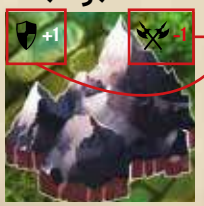
For all

Forêt



Effect

Montagne



Effect

Specific

Whirlpool



Red Cross



Mirage



Magic Forest



POWER card



- Effect
- Use number

Contents of the box

The box contains:

- 1 double-sided board,
- 64 dice:
  - 16 green (Primitiva),
  - 16 yellow (German Land),
  - 16 red (Friburga),
  - 16 blue (Hexagone),
- a first player marker,
- 12 " Terrain " tiles (3 of each colour),
- 12 POWER cards (3 per community),
- rules of the game.

GEEK Rules

Aim of the game

At the end of the game, the player with the most life points (LP) wins.

Idea of the game:

In Unita, each player represents a community of Helvetia or one of its neighbours, fighting for or against independence for Helvetia.

Pressing ever onwards, armies confront or avoid one another in the name of victory.

Each player is in command of a battalion formed of four companies of four sections each.

On the Helvetian side, we have Primitiva (the Men) or Friburga (the Nuns). On the Neighbours' side, German Land (the Engineers) or Hexagone (the Royal Frogs).



Setting up the game

This set up is for 3 or 4 players. The rules for 2 players will be explained later.

The board is placed in the centre of the table, using the side corresponding to the number of players. Each player chooses a colour and takes the 16 dice and 3 "Terrain" tiles according to his colour. He places himself opposite his colour on the board.

Each player places his dice with the red number side up (this is the highest number on the dice.)

He possesses at the start of the round (red figure):

- 2 x 5.
- 3 x 4.
- 4 x 3.
- 4 x 2.
- 3 x 1.

Each player takes one of his '5' dice, one of his '4' dice and one of his '3' dice (corresponding to the red figures on the dice). He throws these; if one or more does not show a number (white side or coat of arms up), he throws again until he obtains 3 numbers.

Placing of terrains: beginning from square 1, in the direction of the centre of the board, the player places his first terrain, face down, at a distance corresponding to the result of one of his dice. Then he continues in the same way with a second terrain and a second dice, counting the distance from the terrain already in place. The third terrain is placed in the same way, and thus the player has 3 terrains all placed face down on the board. Once the three terrains have been laid down, the player places the 3, 4 and 5 dice in front of him, red side up.



Each player takes his community's POWER cards.

The green player always starts. He takes the first player marker.

When each player has 16 dice red figure up in front of him, three POWER cards and has placed his terrains face down on the board, then the game can begin.

A dice with four different sides:

- A red figure (white for red dices), that's the highest figure on the dice,
- One or several figures in white or black : these are the values between 0 and the red figure,
- One or more white sides (with no figure),
- His community's coat of arms.

Play

There are two phases to the game: deployment and movement. Any fighting will take place during the movement phase.

1. Deployment

Each battalion will now spread its companies out on the battle field. No fighting takes place at this stage.

Starting with the green player, each player places two of his dice, red side up, on one of the squares marked 1, 2, 3 or 4 on his colour. Once a dice has been placed it cannot be moved or turned. The dice can be placed on the same or on different companies; the two '5' dice must be placed with different companies.

When each player has placed two dice, the phase continues this time anti-clockwise, starting with the last player.

This continues until each player has placed his 16 sections, set out in four companies.

When the deployment phase has ended, we pass on to the movement phase.



2. Movement

Each battalion has its own battle path according to its colour. Each path consists of squares on which companies can be placed. Starting with the green player, in a clockwise direction, each player takes his turn, until there are no more battalions on the board. The first player marker can be passed from hand to hand to show who the active player is. If players take too long making their moves, pressure can be put on using a sand glass.

At each turn, a player must use three move points - no more and no less. When a company advances one square, always in the direction of the centre, one move point is used, to go onto a terrain square, two move points are required.

Each time a move point is used, a company coming alongside an enemy company must declare battle. The battle must be totally resolved before proceeding to the next move. (It is not permitted to pass alongside an enemy company without battle being declared.)

A player can dispense his move points between his companies as he wishes. He can even move one company, then another and then move the first one again.

The aim is to lead the companies to exit (Gate) at the centre of the board with as many Life Points (LP) as possible.

No company can "jump" over another company. There can only be one company on each square.

Arriving at an angle, a company continues in the other direction, along its route; it does not rotate. All the companies of each player must reach the "Gate". A company can be moved even if the faces of all dice are on "0" (coat of arms). This means that this company is in retreat.

A company which arrives at the centre of the board ("Gate") must immediately disappear before an eventual battle can take place. The player recuperates his company and places it in front of him, with the dice positioned as they were on arrival at the Gate.

The three move points must be used. If the player has difficulty in moving his companies because of the positioning of terrains, he must choose a move sequence allowing him to use his three move points. If no move is possible (because for example there is only one company left on the board, the others having gone through the Gate), then the unused move point is lost.



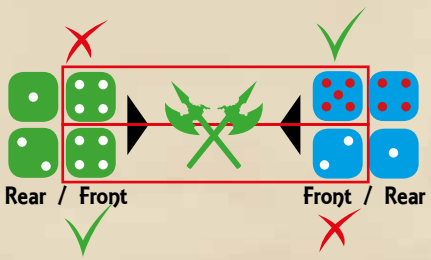
3. Battle

When a company advances alongside one or two enemy companies, then there is battle.
A battle takes place in three stages:

- determination of the loser sections;
- loss of LP;
- change of front line.

To determine the losing section:

The sections going into battle are those who meet head-on with the enemy (the two dice touch the two opponents' dice). The strength of the troops is shown by the value on the dice. The lowest dice loses the battle. In this way a loser is determined for each of the two sections.



The two 5 dice cannot be placed in the same company.

At each turn, a player must use three move points – no more and no less.

To go onto a terrain square, two move points are required.

It is not possible for a company to make a retreat.

The back-up sections can never lose LP.

The active (challenging) player chooses the order of fighting, if he is surrounded by several opponents.

Example

In the case of an equal score, the value of the back-up section is added to the total.



Example

If there is still an equal score, then a draw is declared.



Loss of Life Points (LP):

The two defeated sections on the front-line lose 1 LP, and their dice are turned to the corresponding side.

Change of front-line:

The four sections having just done battle take on the back-up (behind) position, and those who were on back-up come to the front-line



This concludes battle.

If there is still a battle to be fought (because the challenging company has come face to face with two enemy companies), the second battle can start once the change of front-line has taken place. The challenging player decides the order of fighting once he is surrounded.

Sections / company with 0 LP.

A section who has lost all its Life Points is placed on "coat of arms". It is said to possess 0 LP. The sections with 0 LP still go into battle. Defending in a mountain for example, it can go up to 1 LP, but it cannot lose any more LP.

4. "Terrain" tiles

Each community possesses three "Terrain" tiles: a mountain, a forest, and a special card corresponding to its battle path.

These terrains are placed face down, by the players at the start of the game, each player placing his terrains on his own battle path.

A terrain is turned face side up if the player needs to apply its effect (usually during a battle.).A company has to pay two move points to enter a terrain, whether it is turned face up or not. Leaving a terrain does not reveal its nature. Once a terrain is turned face up, it stays that way for the rest of the game. In the case of the Red Cross, if the player wishes to use it, he can decide to turn his terrain face side up. If two terrains are turned face side up and the third face side down, it remains hidden even if the nature of it is obvious. This is important for the use of the POWER Ent (Luserna) for example (this card can be found in extension 1 of the game).

If a player is about to reach a square next to a company who is on a hidden terrain, he makes his move, the terrain is revealed and battle is declared. In the case of a double combat, the active (challenging) player chooses the order of combat after having turned over the terrain card.

Each terrain brings bonuses or penalties to the company who is on it. There are 6 terrains:

- The Mountain (for all): inflicts a -1 penalty to all sections of the attacking company, but offers a +1 bonus to all sections of the company when it is in defense (a section can not have less than 0 LP).
- The Forest (for all): inflicts a -1 penalty to all sections of the company in defense, but offers a bonus of +1 to all sections of the attacking company (a section cannot have less than 0 LP).
- The Magic Forest (Primitiva): any company on this terrain can refuse one battle per game.
- The Whirlpool (Hexagone): any company on this terrain can reorganise its sections without having to turn the dice, once per game.
- The Mirage (German Land): once per company, in defense, each 1 is worth 5.
- The Red Cross (Friburga): any company on this terrain can treat one of their sections with 1 LP, once per game.

Special squares (it costs one move point to enter):

- The "Gate": it takes a move to get to this square, but once it is reached, the company is immediately taken off and placed in front of the player who owns it. (There is never any fighting on this square).
- "Re-organisation": having reached this square the player can decide to use a move point to reorganise his troops. He can switch around and interchange his sections as he likes without changing values. This is only possible when there are no opponents on the neighbouring squares.

Nefels...

There are several reasons for going into war:

at Morgartena we were fighting to gain our freedom!

at Sempar, we were fighting to defend it !

here, at Nefels, we want to flaunt it to the world !

A section reduced to 0 LP is placed on his coat of arms.

A company reduced to 0 LP can still move, provoke battle and thus changes of front-line.

To enter a territory you need two move points.

The active players is the attacker.

Sempar...

The Grand Duke of the Engineers has decided to finish with us for good ! He is sending 2000 infantry from the four corners of Europe.

However, he has not accounted for the Helvetes' progress. I taught them the skills of war, how to use a cross-bow and to handle the halberd. The Grand Duke is certainly right in saying that things will be finished once and for all, but not necessarily in the way that he had imagined !

The battle was hard, but Arnolfo Von Wink L Rid succeeded, in the heart of the fighting, in breaking open the ranks of the Engineers. The whole of the Helvetian army were then able to infiltrate the enemy lines which led them to a legendary victory.

5. End of game

All the companies are inevitably drawn towards the Gate. Once it has been reached, the company is placed back in front of its owner without moving the dice. The figures on the dice, the Life Points, are kept such as they are until the end of the game.

The game ends when all the companies have passed through the Gate (it is possible that one player takes more turns than another).

Each player counts the remaining number of LP of his battalion (by addition of all the dice).

The player having the highest number of LP wins the game. In the case of equality, if one of these players has played the POWER card Girl Power (Friburga), he wins the game, otherwise it's the player who has the least number of sections with 0 LP (coat of arms side) who wins.

The Bourgignone Wars...

The Duke of Bourgignon is decreed by the Hexagone to be a cruel, powerful and fearsome horseman ...

Whatever he was, he is no longer.

Granso made him flee !

Mora beat him !

Nanci killed him !

6. POWER cards

Each community has 3 POWER cards at their disposal at the start of the game.

A player can use only one of these cards during a game. His choice will be revealed when he decides to use its effect for the first time.

The other cards will then be put away in the box.

7. Version for two players

The board for 4 players is used. Each player plays with two battalions. Helvetia (Primitiva and Friburga) plays against the Neighbours (Hexagone and German Land).

The first player marker is very important here, as it is placed on the battalion who is next to play. Once the three moves have been made, the first player marker is moved on to the next battalion in a clockwise direction.

The player who leads the battalion with the most LP through the 'Gate' wins the game. He cannot addition the LP of his two battalions, only the highest one is taken into account.

Example

The player playing Helvetia finishes with Primitiva (32LP) and Friburga (7 LP). His opponent finishes with German Land (31 LP) and Hexagone (29 PV). This means that Helvetia wins since Primitiva finishes with the most Victory Points (PV).

Otherwise the rules are the same.

8. Variations

COLONIAL Version

The companies are placed section by section instead of aligning two at a time.

The game is played without the POWER cards and without the terrains.

COOPERATIVE Version

The Helvetia players play together against the Neighbours. They are allowed to talk out loud together, without leaving the table.

The winning team is the one which led the battalion with the most LP at the end of the game. It is the strongest battalion that is taken into account, as the points from each battalion cannot be added together (as in the version for two players). The role of a battalion is to ensure the wellbeing of its' partner battalion, to enable it to fight under the best conditions.

FAMILY Version

To play in a faster and more spontaneous way, with less strategic reflection, we suggest that you do not use the deployment phase, but each player prepares his four companies, each man for himself. Before play, the players line up their companies before them, in order 1-4. Then they are placed directly on the board without changing direction. Be careful that the two 5's are not in the same company.

© All parts of this game are the property of HELVETIA Games Sàrl. It is forbidden to reproduce all or any part of the game without the owner's permission. This includes illustrations, names and all elements to do with the concept of Helvetia.



Spielregeln

Legenden von Helvetia, Band 3, Kapitel 212 von Wili Tella, 19 Jahre nach der Vereinigung

Gemeinsam sind wir stark !

Bevor Helvetia ein eigenständiges Land wurde, waren seine Regionen zerrissen und gehörten zu den benachbarten Kaiserreichen. Die Helveten träumten aber von Unabhängigkeit, sehnten sich nach Eigenständigkeit und ihr starker Wille trieb sie dazu, sich von den Grossmächten dieser Welt zu trennen. Dies geschah jedoch nicht ohne Hindernisse, und die Weltmächte versuchten mit allen Mitteln, diese ungehorsamen Rebellen niederzuschlagen.

Es folgten die primären Schlachten: Morgartena, Sempar und Nefels im Osten, während im Westen Carolus Temerus wütete.

Helvetia entsteht vor meinen Augen !

Einleitung

Helvetia: Ein Land, dessen Regionen von benachbarten Kaiserreichen besetzt wurden, welche Folgsamkeit und Steuern verlangten. Primitiva war die erste, die für ihre Unabhängigkeit kämpfen wollte. Bald schlossen sich ihr andere Regionen an: Luserna, Zugriga, Berena, Friburga, usw.

Zwischen dem 1. Jahr der Vereinigung und dem Tag der Nation verstrichen aber mehrere Jahrhunderte. Es herrschte ein Wechsel aus Krieg und diplomatischem Frieden. Es war eine unruhige, blutige Zeit und das Spiel Unita bietet euch einen Einblick in diese Epoche…

Morgartena...

Die Sonne geht endlich auf !

Sie wissen nicht, dass wir da sind, aber wir warten auf sie. Sie glauben, wir seien nur Bauern und dass sie uns mit ihren Rüstungen aus Silber, ihren Erfahrungen als Ritter und ihren mutigen Schlachtrosse bezwingen können. Aber gibt es ein mutigeres Herz als das eines Mannes, der sein Land verteidigt?

Wir werden ja sehen… Während sie auf dem kleinen Steinweg an uns vorbeireiten, eingeklemmt zwischen Berg und See, brauchen wir nur noch die Baumstämme hinab zu stürzen. Die Klotze selber oder der anschliessende Sturz ins Wasser sind für die Gegner garantiert tödlich, vor allem wenn sie ihre schweren und sperrigen Ausrüstungen tragen.

Unsere Freiheit, für dich, Helvetia !

Anmerkung des Verfassers

Die Welt von Helvetia ist zwar den Gegebenheiten der Schweiz nachempfunden, dient aber ausschliesslich eurem Vergnügen. Wir wollten unter keinen Umständen eine Person oder eine Volksgruppe aus diesem schönen Land auslachen oder schikanieren. Humor war unser einziger Antrieb bei der Erschaffung dieser Welt. Wir hoffen sehr, dass sie euch gefällt !

Erläuterungen zu einigen Spielelementen

Spielbrett

2 oder 4 Spieler



- Anfang Spielfeld
- Reorganization Spielfeld
- Das Feld "Portal"
- Stelle für Anzeiger aktiven Spieler
- Stelle für Power card
- Anzahl von Spieler

3 Spieler



Gelände-Chips

Für alle

Wald



Wirkung

Gebirge



Wirkung

Spezifisch

Wirbelwind



Rote Kreuz



Luftspiegelung



Zauberwald



POWER-Karte



- Wirkung
- Benutzer-nummer

Inhalt

Die Schachtel enthält:

- 1 beidseitig bedrucktes Spielbrett,
- 64 Würfel:
  - 16 grüne (Primitiva),
  - 16 gelbe (German Land),
  - 16 rote (Friburga),
  - 16 blaue (Hexagone),
- ein Anzeiger für den aktiven Spieler,
- 12 Gelände-Chips (3 pro Farbe),
- 12 POWER-Karten (3 pro Volk),
- die vorliegenden Spielregeln.

Spielregeln GEEK

Ziel des Spiels:

Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Points of Victory (PV).

Leitidee:

Im Spiel Unita vertritt jeder Spieler ein Schweizer Volk oder einen Nachbarn, der entweder für oder gegen die Unabhängigkeit Helvetias kämpft.

In einem unerbittlichen Wettrennen gegen die Zeit bekämpfen sich die Armeen, oder weichen sich aus, um den Sieg zu erringen.

Jeder Spieler befehligt ein Bataillon, bestehend aus 4 Kompanien, welche jeweils aus 4 Zügen besteht.

Für die Helveten könnt ihr zwischen Primitiva (die Menschen) oder Friburga (die Nonnen) auswählen. Bei den Nachbarn gibt es German Land (die Ingenieure) oder Hexagone (die Froschkönige).



Aufstellung

Diese Aufstellung gilt für ein Spiel mit drei bis vier Spielern. Die Regeln bei zwei Spielern werden weiter hinten erklärt.

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Die Anzahl Mitspieler bestimmt, auf welcher Seite des Bretts gespielt wird. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die 16 Würfel und drei Gelände-Chips der gleichen Farbe. Der Spieler nimmt auf der gegenüberliegenden Seite seiner Farbe Platz.

Jeder Spieler legt seine Würfel so auf den Tisch, dass jeweils die rote Zahl (grösste Zahl auf dem Würfel) sichtbar ist.

Zu Beginn des Spiels sollten folgende Zahlen sichtbar sein:

- 2 x 5.
- 3 x 4.
- 4 x 3.
- 4 x 2.
- 3 x 1.

Jeder Spieler nimmt jetzt einen seiner 5-er Würfel, einen 4-er und einen 3-er (rote Zahl auf dem Würfel). Die Würfel werden so oft geworfen, bis jeder eine Zahl anzeigt. Erscheinen auf einem Würfel eine weisse Oberfläche oder ein Wappen muss nochmals gewürfelt werden.

Platzierung der Gelände: Vom Feld mit der Nummer 1 aus legt man das erste Gelände auf das Feld, das so viele Felder von der 1 entfernt liegt, wie die Zahl, die der Würfel anzeigt. Vom 1. Gelände aus geht man danach gleich vor für das 2. und das 3. Wenn der 1. Spieler fertig ist, machen es ihm die anderen nach. Alle Gelände-Chips werden verkehrt (bedruckte Seite nach unten) auf das Spielbrett gelegt. Nachdem der Spieler alle 3 Gelände platziert hat, legt er die Würfel 3, 4 und 5 mit der roten Zahl nach oben vor sich hin.



Jeder Spieler nimmt die POWER-Karten seines Volkes.

Es fängt immer der Spieler mit der Farbe grün an. Er nimmt dafür den Anzeiger für den aktiven Spieler.

Wenn jeder Spieler 16 Würfel vor sich hat, die alle eine rote Zahl zeigen, 3 POWER-Karten in der Hand hält und alle Gelände platziert sind, kann das Spiel beginnen.

Ein Würfel hat vier verschiedene Seiten:

- Eine rote Zahl (Weiss auf roten Würfeln): die höchste Zahl des Würfels;
- Eine oder mehrere Zahlen in weiss oder schwarz: dies sind die Zahlen zwischen 0 und der höchsten Zahl des Würfels;
- Eine oder mehrere weisse Seiten (ohne Zahl);
- Das Wappen seines Volkes.

Spielablauf

Die Spielrunde ist in zwei Phasen aufgeteilt: Aufstellung und Handlung. Mögliche Kämpfe finden in der zweiten Phase statt.

1. Aufstellung

Jedes Bataillon stellt nun seine Kompanien auf dem Schlachtfeld auf. In dieser Phase finden keine Kämpfe statt.

Der grüne Spieler fängt an und legt zwei seiner Würfel (mit der roten Zahl nach oben) jeweils auf ein Spielfeld (Feld 1, 2, 3, oder 4 seiner Farbe). Ein gesetzter Würfel darf nicht mehr bewegt oder ausgetauscht werden. Die Würfel müssen nicht zwingend in der gleichen Kompanie aufgestellt werden, aber die Würfel mit der Zahl 5 dürfen nicht beide in der gleichen Kompanie aufgestellt werden ! Die anderen Spieler machen das gleiche nach.

Wenn alle Spieler ihre beiden Würfel platziert haben, beginnt die neue Runde im Gegenuhrzeigersinn, so dass jeweils der letzte Spieler der Vorrunde die neue Runde beginnt. Die Aufstellungsphase ist beendet wenn alle Spieler ihre 16 Würfel, resp. 4 Kompanien gesetzt haben.

Nach der Aufstellphase beginnt die Handlungsphase.



2. Handlungen

Jedes Bataillon besitzt einen Kriegspfad in seiner Farbe. Jeder Pfad besteht aus Feldern. Auf einem Feld hat eine Kompanie Platz. Der Spieler grün fängt an und die Spielfolge dreht im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler spielt so lange, bis er kein Bataillon mehr auf dem Spielbrett hat. Der aktive Spieler hält jeweils den Anzeiger damit man weiss, wer dran ist. Wenn einige Spieler zu viel Zeit brauchen um sich zu entscheiden, kann auch unter Zeitdruck gespielt werden.

Bei jeder Spielrunde muss jeder Spieler drei Handlungen durchführen (nicht mehr und nicht weniger). Wenn eine Kompanie um ein Feld vorrückt, in Richtung Brettmitte (Rückzug ist verboten) 6, kostet dies einen Handlungspunkt. Wenn eine Kompanie auf ein Gelände vorrückt, kostet dies 2 Handlungspunkte.

Wenn sich nach einem gespielten Handlungspunkt zwei Kompanien nebeneinander befinden, kommt es zum Kampf. Dieser wird zuerst vollständig ausgetragen, bevor eine weitere Handlung vollzogen wird. Es ist nicht möglich, dass zwei gegnerische Kompanien nebeneinander stehen, ohne dass gekämpft wird.

Jeder Spieler kann die drei Handlungspunkte beliebig auf seine Kompanien verteilen. Er kann sogar eine Kompanie bewegen, dann eine zweite und nochmals die erste um ein Feld verschieben.

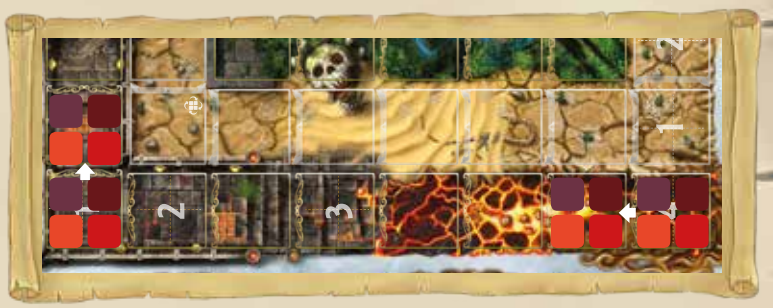
Das Ziel ist es, seine Kompanien über die Brettmitte zu bringen und so viele PV's wie möglich zu behalten.

Eine Kompanie kann nicht eine andere "überspringen". Auf einem Feld kann jeweils nur eine Truppe stehen.

Wenn eine Kompanie an eine Ecke kommt, folgt sie ihrem Weg in die andere Richtung, sie dreht sich nicht. Jede Kompanie jedes Spielers muss das Feld "Portal" erreichen. Eine Kompanie kann auch bewegt werden, wenn alle Würfel auf 0 (auf der Seite mit dem Wappen) stehen. Das bedeutet, dass diese Truppe auf der Flucht ist.

Wenn eine Kompanie das Feld "Portal" erreicht, verschwindet sie vom Spielbrett, bevor eine Schlacht beginnen könnte. Der Spieler stellt die Truppe vor sich auf sodass die Würfel genau so stehen, wie beim Durchgang durchs Portal.

Es müssen immer drei Handlungspunkte gespielt werden. Wenn ein Spieler wegen der Platzierung der Gelände Mühe hat, seine Truppen vorwärts zu treiben, muss er versuchen, die Spielabfolge so zu wählen, dass er drei Handlungspunkte braucht. Wenn ein Spieler seine Handlungen nicht ausführen kann (weil er zum Beispiel nur noch eine Kompanie hat und alle anderen bereits durchs Portal gegangen sind, verfallen die ungenützten Handlungspunkte).



3. Schlacht

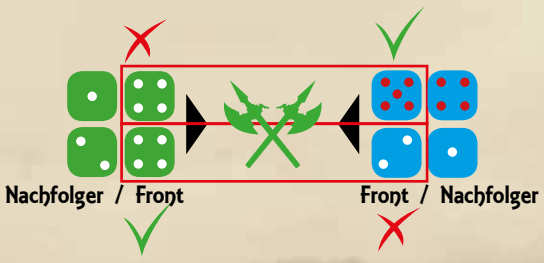
Wenn eine Kompanie auf eine oder mehrere gegnerische Kompanien trifft, kommt es zum Kampf.

Eine Schlacht durchläuft drei Phasen:

- Bestimmung der geschlagenen Züge;
- Verlust der PV's;
- Frontenwechsel.

Bestimmung der geschlagenen Züge:

Die beiden Züge, die sich gegenüber stehen führen den Kampf aus (jeweils die zwei Würfel, die sich gegenüber stehen). Der Würfel mit der kleineren Zahl verliert den Kampf. Es wird um jeden Zug separat gekämpft.



Die beiden Würfel mit der Zahl 5 dürfen nicht in der gleichen Kompanie platziert sein nach der Aufstellungsphase.

Jeder Spieler muss drei Handlungen pro Spielrunde durchführen, nicht mehr und nicht weniger!

Ein Vorstoss auf ein Feld mit einem Gelände kostet zwei Handlungspunkte (anstelle von einem).

Es ist nicht möglich, eine Kompanie zurückzusetzen.

Die nachfolgenden Züge verlieren nie PV's.

Der aktive Spieler bestimmt die Reihenfolge der Schlachten, wenn er von mehreren Gegnern bedroht wird.

Beispiel

Bei Gleichstand wird die Zahl des nachfolgenden Zugs dazugerechnet.



Beispiel

Bei erneutem Gleichstand herrscht unentschieden und niemand verliert.



Verlust der PV's:

Die beiden Züge, die bezwungen wurden, verlieren 1 PV und die Würfel werden dementsprechend angepasst.

Frontenwechsel:

Die 4 Züge, welche an der Schlacht beteiligt gewesen waren, werden hinten nachgestellt und die nachfolgenden Züge kommen an die Front.



Die Schlacht ist beendet.

Wenn eine Kompanie zwei gegnerischen Kompanien gegenüber steht, fängt der zweite Kampf erst an, wenn der erste Frontenwechsel, bzw. die Schlacht beendet ist. Der aktive Spieler entscheidet, in welcher Reihenfolge die Schlachten geschlagen werden.

Züge / Kompanien mit 0 PV's

Ein Zug, der keine PV's mehr hat, zeigt auf seinem Würfel das Wappen seines Volkes. Auch die Züge mit 0 PV's müssen kämpfen. Befindet sich zum Beispiel ein Zug auf einem Gelände-Chips Gebirge und ist in der Verteidigung, kann er 1 PV gewinnen, nicht aber PV's verlieren.

4. Gelände-Chips

Jedes Volk besitzt drei Gelände-Chips: ein Gebirge, ein Wald und eine spezielles Gelände, das mit dem Kriegspfad in Verbindung steht.

Diese Gelände werden zu Beginn des Spiels von jedem Spieler verkehrt auf seinem Kriegspfad platziert.

Eine Tafel wird umgedreht (bedruckte Seite nach oben), wenn der Spieler sein Ereignis anwenden muss (meistens bei Eintritt eines Kriegs). Das Betreten eines Geländes kostet immer zwei Handlungspunkte, ob die Tafel sichtbar oder umgedreht ist. Das Verlassen eines Geländes enthüllt nicht seinen Charakter. Wenn seine Eigenschaft einmal bekannt ist, bleibt die bedruckte Seite nach oben bis zum Spielschluss. Handelt es sich bei einem Gelände-Chips um das Rote Kreuz, kann der Spieler die Karte freiwillig aufdecken, um dessen Ereignis anwenden zu können. Wenn zwei der drei Gelände aufgedeckt sind, bleibt das dritte verdeckt, auch wenn man seinen Charakter erraten kann. Dies ist wichtig für die Anwendung der POWER-Karte Ent (Luserna) zum Beispiel (sie befindet sich in der 1. Erweiterung des Spiels).

Wenn ein Spieler auf ein Feld neben einer gegnerischen Kompanie kommt, die auf einem noch unbekannten Gelände steht, wird dieses aufgedeckt und erst dann beginnt die Schlacht. Stehen mehrere Schlachten an, entscheidet der aktive Spieler die Kriegsreihenfolge, nachdem er die Gelände-Chips aufgedeckt hat.

Jedes Gelände bringt der Kompanie, die darauf steht, Bonus- oder Minuspunkte. Es gibt im Ganzen sechs Gelände-Arten:

- Das Gebirge (für alle): es zieht allen angreifenden Zügen einer Kompanie -1 PV ab, aber erhöht die Anzahl PV's um +1 aller Züge der Kompanie, die sich verteidigt (Ein Zug kann nie weniger als 0 PV's haben).
- Der Wald (für alle): er zieht allen Zügen der Kompanien der Verteidigung -1 PV ab, aber erhöht die Anzahl PV's um +1 aller Züge der Kompanie der Angreifer (Ein Zug kann nie weniger als 0 PV's haben).
- Der Zauberwald (Primitiva): alle Kompanien, die sich darauf befinden, können einmal pro Spiel einen Krieg verhindern.
- Der Wirbelwind (Hexagone): alle Kompanien, die sich darauf befinden, können ihre Züge reorganisieren, ohne jedoch die Würfel anpassen zu müssen (einmal pro Spiel).
- Die Luftspiegelung (German Land): einmal pro Kompanie, und nur während der Verteidigung, sind die 1-er 5 wert.
- Das Rote Kreuz (Friburga): alle Kompanien, die sich darauf befinden, können einen Zug pflegen mit +1 PV, einmal pro Spiel.

Spezielles Feld (sich darauf stellen kostet einen Handlungspunkt)

- Das Feld "Portal": das Betreten dieses Feldes kostet einen Handlungspunkt. Die Kompanie, die dieses Feld erreicht ist erlöst und wird vor dem Spieler, dem sie gehört, hingestellt. Es gibt nie Krieg auf diesem Feld.
- Das Feld "Reorganisation": die Kompanie, welche auf dieses Feld gelangt kann für einen Handlungspunkt, einmal pro Feld, seine Züge reorganisieren, Der Spieler kann die Züge so zusammenstellen, wie er will, ohne dabei die Würfel anpassen zu müssen. Dies ist jedoch nur möglich, wenn auf den Nachbarfeldern keine gegnerischen Kompanien stehen.

Nefels...

Es gibt verschiedene Arten von Krieg...

In Morgatena haben wir für unsere Eigenständigkeit gekämpft !

In Sempar haben wir um ihren Erhalt gekämpft !

Hier in Nefels, wollen wir sie der ganzen Welt bestätigen !

Ein Zug mit 0 PV's trägt auf dem Würfel das Wappen.

Eine Kompanie mit 0 PV's bewegt sich trotzdem und kann auch in Schlachten verwickelt werden und Fronten wechseln.

Der Zutritt auf ein Feld mit einem Gelände-Chips kostet zwei Handlungspunkte.

Der aktive Spieler ist immer der Angreifer.

Sempar...

Der Grossherzog der Ingenieure hat entschieden, dass er uns ein für alle Mal erledigen will. Ungefähr 2000 Schützen aus ganz Europa sind auf dem Weg hierher.

Die Helveten haben sich vorbereitet. Ich habe ihnen die Kunst des Krieges beigebracht, ihnen gezeigt, wie man mit einer Armbrust umgehen muss oder mit einer Hellebarde kämpft. Des Grossherzogs Wunsch sei uns Befehl, auch wenn er nicht in seinem Sinne in Erfüllung gehen wird !

Es war ein erbitterter Kampf, doch Arnolfo Von Wink L. Rid hat es in einer beinahe ausweglosen Situation geschafft, eine Schneise in die gegnerischen Truppen zu reissen. Die ganze Armee der Helveten zwängte sich hinein und konnte so diese strategisch wichtige Schlacht gewinnen.

5. Spielende

Alle Kompanien werden stetig vom Portal angezogen. Wenn eine Kompanie es betritt, wird sie vor dem Spieler aufgestellt und die Würfel werden nicht verändert. Die Werte der Würfel, also die PV's, werden bis zum Spielende aufbewahrt.

Wenn alle Kompanien durch das Portal durch sind (es ist möglich, dass ein Spieler mehr Runden braucht als die anderen), ist das Spiel zu Ende.

Jeder Spieler zählt nun seine PV's seines Bataillons zusammen.

Der Spieler mit den meisten PV's hat das Spiel gewonnen. Falls ein Spieler bei unentschieden die POWER-Karte Girl Power (Friburga) spielt, ist er der Sieger. Ansonsten ist es der Spieler mit den wenigsten Zügen mit 0 PV's (Würfel mit Wappen).

Die Bourgignon-Kriege...

Hexagone sagt von seinem Herzog Bourgignon, er sei ein mächtiger Ritter, stark und grausam...

Falls er es einmal war, dann ist er es nicht mehr.

Granso hat ihn in die Flucht getrieben !

Mora hat ihn erschlagen !

Nanci hat ihn umgebracht !

6. Die POWER-Karten

Jedes Volk besitzt zu Beginn des Spiels 3 POWER-Karten.

Ein Spieler darf aber nur eine dieser Karten im Spiel benutzen. Seine Wahl wird erst in dem Moment verraten, wenn der Spieler diese Karte zum ersten Mal spielt.

Die zwei anderen Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

7. Version für 2 Spieler

Wenn nur zwei Spieler gegeneinander spielen, nimmt man die Brettseite für 4 Spieler. Jeder Spieler wählt zwei Bataillone aus. Im Spiel geht es nun um Helvetia (Primitiva und Friburga) gegen die Nachbarn (Hexagone und German Land).

Der Anzeiger für den aktiven Spieler ist hier sehr wichtig. Sie wird jeweils neben das Bataillon gestellt, welches am Zug ist. Nachdem dieses seine drei Handlungspunkte gespielt hat, wird der Anzeiger im Uhrzeigersinn neben das nächste Bataillon gestellt.

In der Version für 2 Spieler gewinnt der Spieler, der das Bataillon mit den meisten PV's durchs Portal bringt. Es werden also nicht die Punkte beider Bataillone zusammengezählt, sondern das stärkere der beiden gewinnt.

Beispiel

Der Spieler, welcher Helvetia gewählt hat, beendet die Runde mit Primitiva (32 PV's) und Friburga (7 PV's). Sein Gegner beendet mit German Land (31 PV's) und Hexagone (29 PV's). Helvetia ist Sieger, da Primitiva die meisten PV's erhalten hat.

Die Spielregeln bleiben die gleichen.

8. Varianten

Version COLONIAL

Man platziert die Kompanien Zug um Zug (und nicht zwei Züge in einer Reihe).

Die POWER-Karten und die Gelände-Chips werden für diese Variante nicht benötigt.

Version COOP

Die Spieler von Helvetia können gemeinsam gegen die Nachbarn spielen. Sie dürfen ihre Strategie absprechen, müssen dies aber laut tun und sie dürfen den Tisch nicht verlassen.

Die Gruppe, welche am Spielende das Bataillon mit den meisten PV's hat, gewinnt. Es werden also nicht die Punkte beider Bataillone zusammengezählt, sondern das stärkere der beiden gewinnt (siehe Version 2 Spieler). Die Rolle eines der Bataillone ist hier, günstige Konditionen zu schaffen, damit das andere möglichst sicher und ohne grosse Verluste durchs Portal gelangt.

Version FAMILY

Für schnellere, mehr zufallsorientierte und weniger strategische Spielrunden, schlagen wir vor, die Aufstellungsphase zu überspringen. Jeder kann die Kompanien für sich zusammenstellen und bevor das Spiel beginnt, vor sich der Reihe nach aufstellen (1, 2, 3 und 4). Wenn alle Spieler bereit sind, werden die Kompanien auf das Spielbrett übertragen, ohne die Ausrichtung zu verändern. Bitte aufgepasst, dass die beiden 5-er nicht in derselben Kompanie stehen !

© Sämtliche Bestandteile dieses Spiel gehören HELVÉTIA Games Sàrl. Es ist strengstens verboten, Teile oder das ganze Spiel nachzubilden, ohne ausdrückliche Erlaubnis von HELVÉTIA Games. Dazu gehören unter anderem auch die Bebilderung, die Namen sowie die Elemente aus dem Konzept von Helvetia.

Remerciements

Ech soen jidderengem villmols Merci dee mer gehollef huet beim entwéckelen an testen vun Unita:

Jean-Claude Pellin, Guy Theisen, Marc Theisen, Alain Baum, Guy Reinart, Gérard Pierson, Max Berger, Tania Steffen, Chrescht Kruchten, all Memberen vun der Spillfabrik (www.spillfabrik.lu) an all déi déi ech vergiess hun ! E ganz speziellen Merci un den Dennis Kirps dee mech mat Helvetia Games a Kontakt bruecht huet !

An zu gudder Läscht Merci un Helvetia Games fir déi gutt Zesummenaarbecht an dass se mäin Spill verëffentlecht hunn.

Steve Brück, auteur

Merci à nos amis, aux joueurs et à tous ceux qui font jouer : les clubs, les ludothèques, les conventions, et ceux que j'oublie.

Merci au Génie de la Lampe de Sierre, aux Mines de Plomb de Monthey et à la Fête du Jeu.

Merci à tous les fans qui restent en contact via notre site Internet ou notre page Facebook.

Merci aux professionnels qui nous soutiennent : Pailles Éditions, Asmodée US, HG Distribution et les boutiques spécialisées d'ici ou d'ailleurs.

Et enfin, merci à tous ceux qui vont y jouer.

Crédits

Designer / auteur du jeu : Steve Brück

Artist / illustration : Lorenzo Mastroianni & Ismaël

Graphics / graphisme : Olivier Debons

Version française : Pierre-Yves Franzetti

Deutsche Version : Martina Volluz-Gasdia

English version : Alexandra " La Fée "

Relecture : Pierre Berclaz, Nicolas Aïoutz, Nicolas Rudaz

Publisher / éditions : HELVÉTIA Games

Printemps 2014

POWER Cards

Primitiva



Hallebarde
1x par partie, vous avez +1 en attaque avec 1 dé.

Halberd
1x per game, gives you +1 in attack with 1 dice.



Hellebarde
1x pro Spiel erhält der Spieler +1 PV beim Angriff für 1 Würfel.



Arbalète
1x par partie, vous pouvez infliger 1 dégât à 1 dé avant de bouger et combattre.

Crossbow
1x per game, you can injure one dice before you move and go into battle.



Armbrust
1x pro Spiel kann der Spieler 1 Schaden an einem gegnerischen Würfel anrichten bevor er handelt und kämpft.



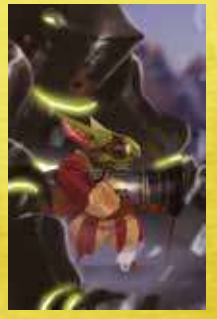
Cavalerie
1x par partie, vous combattez non pas avec les dés de front, mais avec les dés de soutien (les dés arrière)

Cavalry
1x per game, you can use the back-up dice (those behind) to fight instead of those on the front-line.



Kavallerie
1x pro Spiel wird nicht mit den Front-Würfeln gekämpft, sondern mit den Würfeln des nachfolgenden Zugs (hinter der Front).

German Land



Discipline 1
Effet permanent
La Montagne ou La Forêt ou (au choix) vous donne +0 en attaque ou +0 en défense.

Discipline 1
Permanent effect
The Mountain or the Forest gives you +0 in attack or +0 in defense.



Disziplin 1
Stetiges Ereignis
Das Gebirge oder der Wald (nach Wahl) geben +0 PV beim Angriff und +0 bei der Verteidigung.

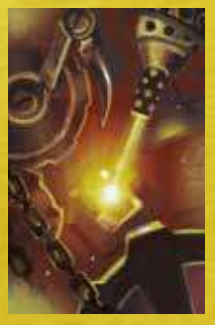


Technologie 1
1x/partie, vous pouvez déplacer un groupe de compagnie GermanLand adjacentes. Si l'une des compagnies au moins pénètre sur un terrain, ce mouvement coûte 2 points, 1 point sinon. Les combats sont résolus selon les règles usuelles.

Technology 1
1x/game, you may move one group of adjacent GermanLand companies. This move costs 2 mouvement points if at least one of these companies enter a terrain, and 1 point otherwise. Battles are fought according to the usual rules.

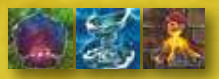


Technologie 1
Einmal pro Spielrunde können mehrere Kompanien von GermanLand gleichzeitig bewegt werden, wenn sie sich angrenzen. Wenn auch nur eine Kompanie der Gruppe auf ein Gelände tritt, kostet dies 2 Handlungspunkte, ansonsten 1. Die Schlachten werden nach den normalen Regeln geführt.



Technologie 2
Votre Mirage peut imiter un terrain spécial adverse pour le restant de la partie. Le terrain imité ne doit pas forcément être visible. La description de tous les terrains se trouve dans la règle.

Technology 2
Your Mirage can imitate an opponent's special terrain for the rest of the game. This does not necessarily need to be visible. The description of all the terrains is in the rules.



Technologie 2
Für den Rest des Spiels kann die Luftspiegelung ein spezielles Gelände des Gegner imitiert werden. Das „Original" muss nicht zwingend sichtbar sein. Die Liste der Gelände-Arten befindet sich in den Regeln.

Fribourga



Confession
1x par partie, vous pouvez mettre un dé de valeur 1 sur sa face 2.

Confession
1x per game, with a dice showing a '1', you can turn it to '2'.



Beichte
1x pro Spiel kann ein Würfel mit dem Wert 1 auf 2 gestellt werden



Girl Power
Effet permanent. Vous gagnez toutes les égalités au combat du jeu. Si, à la fin du jeu, vous avez sorti le plus de PV, à égalité avec un autre joueur, alors vous remportez la partie.

Girl Power
Permanent effect.
In battle, you win all the draws. (If you have the most LP equally with another player, you are the winner).



Girl Power
stetiges Ereignis.
Diese Karte gewinnt alle unentschiedenen Resultate während des Spiels und am Spielende, wenn bei der Anzahl PV's Gleichstand herrscht.



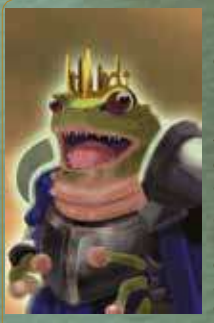
Pèlerinage
1x par partie, au tour où vous jouez cette carte, vous n'aurez que 2 points de mouvement, mais vous en aurez 4 au prochain tour.

Pilgrimage
1x per game, when you play this card you can only have two move points, but at the following round, you will have four move points.



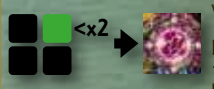
Pilgerreise
1x pro Spiel, stehen in der Spielrunde, in der die Karte gespielt wird, nur zwei Handlungspunkte zur Verfügung, aber in der nächsten dafür 4.

Hexagone

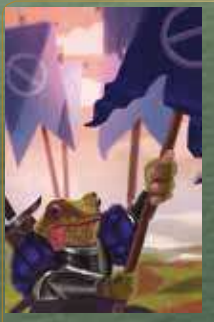


Gloire
1x par partie, votre première compagnie à sortir vous rapporte les PV habituels, + la valeur de son plus petit dé (1 seul dé). Par exemple, si vous sortez 1+4+2+1, cette compagnie vous rapportera 9 PV au lieu de les 8 PV de la règle.

Glory
1x per game, your first company to go out adds the amount shown on the lowest dice to its' total LP. E.g. if your total is 1+4+2+1, this company will give you 9 LP instead of 8.



Ruhm und Ehre
1x pro Spiel bringt die Kompanie, die als erste durchs Portal geht, die üblichen PV's und zusätzlich die Summe seines kleinsten Würfels (nur 1 Würfel). Beispiel: Die Kompanie hat 1+4+2+1 PV eingebracht. Normalerweise gibt dies 8 PV's und dank dieser Karte total 9 PV's.



Grève
1x par partie, vous pouvez refuser un combat.

Strike
1x per game, you can refuse to fight.



Streik
1x pro Spiel kann eine Schlacht abgewendet werden.



Terreur
2x par partie, vous pouvez combattre deux fois de suite avec une section d'une compagnie (le changement de front a lieu après le premier combat sur ce côté). Vous combattez avec une seule section, puis un changement de front a lieu, et enfin, vous engagez un combat avec la compagnie selon les règles habituelles.

Terror
2x per game, you can fight one section of a company twice in a row (the change of front-line operates after the first battle on this side). You do battle with one section, then change the front-line, and lastly you do battle with the company according to the normal rules



Schrecken
2x pro Spiel kann zweimal mit einem Zug einer Kompanie gekämpft werden (der Frontenwechsel wird erst nach diesem ersten Kampf durchgeführt). Es wird vorab nur mit dem gewählten Zug gekämpft, dann folgt der Frontenwechsel und erst dann folgt die Schlacht mit der Kompanie gemäss den üblichen Regeln.