

BATTLE LINE

- GMT Game LLC 2007, Game Designer: Reiner Knizia -

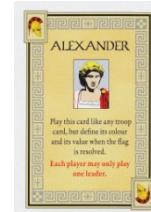
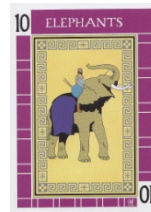
Bataliile antice se desfasurau in formatii organizate. Conducatorii ambelor parti isi trimiteau trupele de-a lungul liniei de lupta pentru a castiga avantaje tactice. Nimiceste adversarul in centru, strapunge unul din flancuri sau mentine pozitia pana cand vine momentul unei miscari decisive. Cum vei forma linia de lupta?

Jucatori: doi

Durata jocului: 30 minute

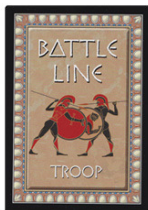
Componente:

- Regulament
- 60 de carti cu Trupe, in sase culori, cu valori de la 1 la 10 pentru fiecare culoare
- 10 carti de Tactica (albe, cu spate diferit)
- 9 Steaguri (piese din lemn)

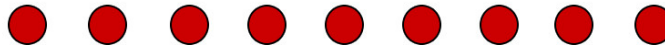


PREGATIRE

Asezati cele noua Steaguri in linie intre cei doi jucatori. Taiati pachetul cu Trupe pana cand un jucator are numarul cel mai mare – acela amesteca si imparte sapte carti cu Trupe fiecarui jucator. Asezati cartile cu Trupe ramase intr-un pachet cu fata in jos la unul din capetele liniei de lupta. Amestecati apoi cele 10 carti de Tactica si asezati-le intr-un pachet cu fata in jos la celalalt capat al liniei de lupta.



Pachet carti Trupe



Pachet carti Tactica

OBIECTIV

Jucatorii urmaresc sa isi creeze formatii puternice pe partea lor de Steaguri pentru a invinge formatiile de pe partea opusa a Steagurilor. Primul jucator care castiga **3 Steaguri adiacente** (strapungere) sau oricare 5 Steaguri (invaluire) obtine Victoria.

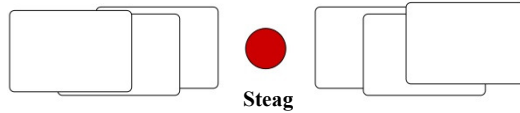
JOCUL

Incepe jucatorul care nu a impartit cartile; apoi se joaca alternativ. La randul sau, un jucator selecteaza fie o Trupa, fie o Tactica din mana sa si o aseaza cu fata in sus pe partea sa fata de linia de lupta. La sfarsitul randului sau, jucatorul trage o carte din oricare pachet pentru a isi intregi mana de 7 carti. Cand ambele pachete se termina, nu mai pot fi trase carti, dar jocul continua.

Steagurile sunt castigate de formatii de Trupe jucate in apropierea Steagurilor. Cartile de Tactica sunt utilizate pentru a influenta formatiile.

CARTILE CU TRUPE

Un jucator selecteaza una din Trupele sale si o aseaza cu fata in sus pe partea sa a liniei de lupta, langa unul din Steaguri. Exista 3 “sloturi” imaginare pentru carti de fiecare parte a Steagului. Pe parcursul jocului, fiecare jucator poate plasa un maxim de 3 Trupe langa un Steag, in scopul de a-si crea formatiile. Ordinea in care sunt jucate cartile nu are importanta. Pentru a castiga spatiu, cartile ulterioare se aseaza acoperind partial pe cele anterioare la acelasi Steag.



Cand un jucator nu poate sa joace nicio carte cu Trupe, el poate alege sa spuna “pas” sau sa joace o carte de Tactica la randul sau, dar adversarul sau continua sa joace pana cand jocul se decide. Asemenea situatii pot aparea in 2 moduri: fie un jucator a completat toate “sloturile” disponibile de pe partea sa, fie are in mana doar carti de Tactica.

FORMATII

Diferitele formatii, in ordine descrescatoare, sunt:

- **Wedge:** 3 carti de aceeasi culoare cu valori consecutive.



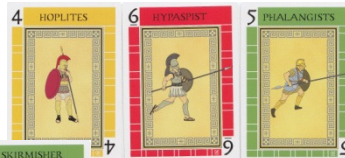
- **Phalanx:** 3 carti de aceeasi valoare



- **Battalion Order:** 3 carti de aceeasi culoare.



- **Skirmish Line:** 3 carti cu valori consecutive.



- **Host:** orice alta formatie.



Cand se compara 2 formatii din aceeasi categorie, formatia cu suma cea mai mare a celor 3 carti este superioara formatiei opuse.

Acest Batalion Rosu



invinge acest Batalion Albastru

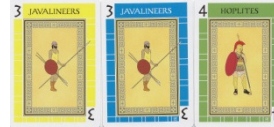


Daca cele doua sume implicate sunt egale, formatiile sunt la egalitate (vezi sectiunea referitoare la Steaguri de mai jos pentru solutionarea cazurilor de egalitate).

Acest Host



este la egalitate cu acest Host



STEAGURI

La randul sau si inainte de a trage o carte din pachet, un jucator poate revendica unul sau mai multe Steaguri. Pentru a face acest lucru, el trebuie sa aiba o formatie completa de 3 carti pe partea sa de Steag si trebuie sa demonstreze ca Trupele adversarului nu pot invinge formatia sa.

Daca pe partea adversarului sunt de asemenea 3 carti, situatia este clara. Daca pe partea adversarului sunt mai putin de 3 carti, jucatorul care revendica Steagul trebuie sa demonstreze ca adversarul nu va putea sa creeze o formatie castigatoare, indiferent de cartile cu Trupe pe care adversarul le-ar putea juca. In acest scop, jucatorul se poate folosi de informatia accesibila din amplasarea cartilor pentru a arata ca anumite carti nu mai sunt disponibile. Jucatorul nu poate utiliza nicio informatie din mana sa de joc. Tacticile care nu au fost jucate nu pot impiedica o revendicare de Steag.

Daca formatiile de pe cele doua parti ale steagului sunt la egalitate, sau in cel mai bun caz ar putea fi la egalitate, atunci jucatorul care a jucat (sau va juca) ultima carte in formatie pierde Steagul. Adversarul sau il poate revendica la randul urmator.

Acest Wedge



invinge acest Phalanx



in revendicarea unui Steag.

Acest Phalanx



invinge



in revendicarea unui Steag.

Steag.

Acest Wedge



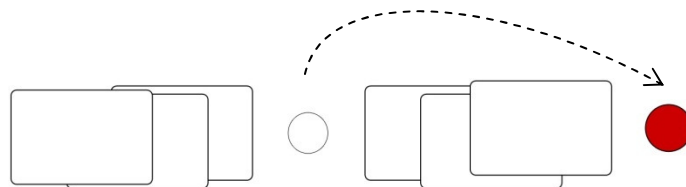
invinge acest



in revendicarea unui Steag,

daca 7 Albastru si 10 Albastru au fost jucate.

Cand un jucator reuseste revendicarea cu succes a unui Steag, el ia Steagul si il muta pe partea sa, in spatele cartilor pe care le-a jucat. Apoi, niciun jucator nu mai poate pune carti langa acel Steag si nicio carte de Tactica nu mai poate influenta acele carti.



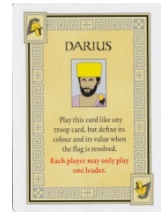
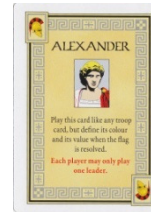
CARTILE DE TACTICA

Exista 10 carti de Tactica. Cartile de Tactica se joaca in locul cartilor cu Trupe pentru a influenta formatiile. Un jucator poate tine in mana sa de 7 carti cate carti de Tactica doreste, dar niciodata nu poate juca mai mult de una in plus fata de cartile de Tactica jucate de adversar. Asta inseamna ca un jucator poate intotdeauna sa joace o carte de Tactica daca nu a jucat deja mai multe decat adversarul sau. Fiecare carte de Tactica are o functie speciala si apartine uneia din urmatoarele 3 categorii:

1. Tactici de moral

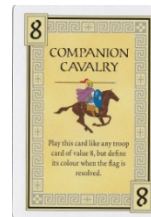
Aceste carti sunt jucate in locul cartilor cu Trupe si in mod similar cu acestea:

- **Conducator (Alexander, Darius):** Acestea sunt carti “salbatice”. Joaca un Conducator ca pe o Trupa, dar defineste culoarea si valoarea cand decizi Steagul. *De exemplu, ai un 8 Albastru in joc. Daca adaugi un Conducator, iti da optiunea de a adauga 6, 7, 9 sau 10 Albastru pentru a face un Wedge, sau un 8 pentru un Phalanx.* Fiecare jucator poate avea numai un Conducator de partea sa a liniei de lupta.

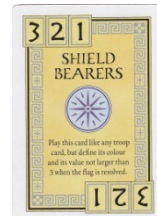


Daca este tras un al doilea Conducator, acesta ramane in mana jucatorului pana la sfarsitul jocului, neputand sa fie jucat.

- **Cavalerie Inotitoare:** Joaca aceasta carte ca pe orice Trupa de valoare 8, dar defineste culoarea cand decizi Steagul.



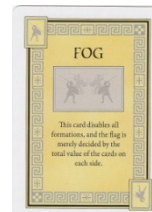
- **Scutieri:** Joaca aceasta carte ca pe orice Trupa, dar defineste culoarea si valoarea, nu mai mare de 3, cand decizi Steagul.



2. Tactici de mediu

Aceste carti sunt jucate cu fata in sus pe partea jucatorului, langa un Steag nerevendicat, astfel incat sa fie destul loc pentru putea aseza cartile cu Trupe langa Steag. Odata jucate, cartile de Tactica raman in aceeasi pozitie pana la sfarsitul jocului.

- **Ceata:** Cartea de Ceata scoate din lupta toate formatiile, iar Steagul este decis pur si simplu de valoarea totala a cartilor de pe ambele parti.



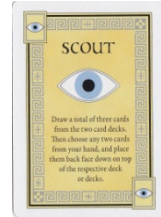
- **Namol:** Revendicarea acestui Steag se bazeaza acum pe patru carti de pe fiecare parte, asa incat formatiile trebuie sa fie extinse. Aceasta face deosebit de dificila obtinerea unui Wedge sau Phalanx.



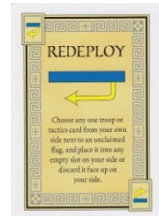
3. Tactici de violenție

Aceste carti sunt jucate cu fata in sus pe partea jucatorului, langa pachetul cu carti de Tactica. Toate cartile care sunt jucate acolo trebuie sa fie vizibile in mod clar si raman acolo pana la sfarsitul jocului.

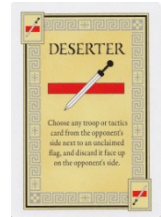
- **Inspectare:** Jucatorul trage un total de 3 carti din unul sau ambele pachete de carti. Apoi alege oricare 2 carti din mana sa de joc si le pune cu fata in jos deasupra pachetului/pachetelor de carti de tipul respectiv.



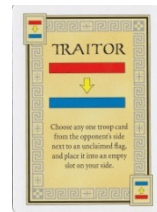
- **Redistribuire:** Jucatorul alege orice Trupa sau Tactica de pe partea sa de langa un Steag nerevendicat si o plaseaza cu fata in sus in alt "slot" pe care il are disponibil sau o elimina, plasand-o cu fata in sus pe partea sa, langa pachetul de carti de Tactica. Nicio carte eliminata nu trebuie sa fie acoperita.



- **Dezertor:** Jucatorul poate alege orice Trupa sau Tactica de pe partea adversarului de langa un Steag nerevendicat si sa o elimine cu fata in sus pe partea adversarului, langa pachetul de carti de Tactica. Nicio carte eliminata nu trebuie sa fie acoperita.



- **Tradator:** Jucatorul poate alege orice Trupa (dar nu o carte de Tactica) de pe partea adversarului de langa un Steag nerevendicat si sa o plaseze in orice "slot" disponibil de pe partea sa.



SFARSITUL JOCULUI

Cand un jucator a revendicat cu succes 3 Steaguri adiacente sau oricare 5 Steaguri, jocul se termina imediat, acesta castigand jocul. Jocul se opreste; niciun Steag nu mai poate fi revendicat dupa aceea.

Daca se joaca mai multe jocuri, castigatorul obtine de fiecare data **5 puncte**, iar cel care pierde primeste atatea puncte cate Steaguri a revendicat. Castigatorul va incepe urmatorul joc.

REGULA PENTRU AVANSATI

Dupa ce a fost jucata varianta standard a jocului de mai multe ori, vei dori probabil sa incerci aceasta varianta. Un jucator poate revendica Steaguri doar la inceputul randului sau. Aceasta regula amana efectiv revendicarea unui Steag cu o tura, permitand adversarului sa modifice situatia cu cartile sale de Tactica.