

BATTLE LINE

Αρκετές αρχαίες μάχες έχουν γίνει σε οργανωμένους σχηματισμούς. Οι ηγέτες και των δύο στρατοπέδων, οδηγούσαν τις μονάδες τους σε διαφορετικές γραμμές μάχης, ώστε να αποκτήσουν το πλεονέκτημα. Υπερνικήστε τον αντίπαλο στο κέντρο, διασπάστε τη μία του πτέρυγα, ή κρατήστε την θέση σας, μέχρι τη στιγμή της αποφασιστικής κίνησης. Πώς θα οργανώσετε την γραμμή μάχης σας;

Παίκτες: Δύο

Χρόνος Παιχνιδιού: 30 λεπτά

Περιεχόμενα:

- ◆ Το εγχειρίδιο αυτό
- ◆ 60 Κάρτες Μονάδων, σε έξι χρώματα με αξίες από το 1 έως το 10
- ◆ Δέκα κάρτες Τακτικής (λευκές, με διαφορετική πλάτη)
- ◆ Εννέα Σημαίες (ξύλινα κομμάτια)



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Τοποθετήστε τις εννέα Σημαίες σε μια σειρά, ανάμεσα στους δύο παίκτες. Κάθε παίκτης παίρνει μια τυχαία κάρτα από τη στοίβα Μονάδων. Ο παίκτης αυτός ανακατεύει τη στοίβα και μοιράζει επτά κάρτες Μονάδων σε κάθε παίκτη. Τοποθετήστε τις υπόλοιπες κάρτες Μονάδων σε μια κλειστή στοίβα στο τέλος της γραμμής μάχης. Ανακατέψτε τις δέκα κάρτες Τακτικής και τοποθετήστε τις σε μια κλειστή στοίβα, στην άλλη πλευρά της γραμμής μάχης.



ΣΚΟΠΟΣ

Σκοπός των παικτών είναι να δημιουργήσουν ισχυρούς σχηματισμούς στη μεριά τους, σε κάθε Σημαία, ώστε να νικήσουν τους σχηματισμούς του αντιπάλου στην απέναντι πλευρά της Σημαίας. Ο πρώτος παίκτης που θα κατακτήσει **3 γειτονικές Σημαίες** (ένα Ρήγμα) ή **οποιοσδήποτε 5 Σημαίες** (Περικύκλωση) κερδίζει.

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο παίκτης που δεν μοίρασε τις κάρτες παίζει πρώτος, με τη σειρά να εναλλάσσεται από εδώ και στο εξής. Στη σειρά του κάθε παίκτης επιλέγει είτε μια κάρτα Μονάδας ή μια κάρτα Τακτικής από το χέρι του και την τοποθετεί ανοιχτή στην πλευρά του. Στο τέλος της σειράς του, ο παίκτης τραβάει μια κάρτα από μία από τις δύο στοίβες, ώστε να συμπληρώσει και πάλι επτά κάρτες. Όταν εξαντληθούν οι δύο στοίβες, δεν μπορούν να τραβηχτούν επιπλέον κάρτες, αν και το παιχνίδι συνεχίζεται.

Οι Σημαίες κερδίζονται από σχηματισμούς καρτών Μονάδων, δίπλα τους. Οι κάρτες Τακτικής χρησιμοποιούνται έτσι ώστε να επηρεάσουν τους σχηματισμούς.

ΚΑΡΤΕΣ ΜΟΝΑΔΩΝ

Ένας παίκτης επιλέγει μια από τις κάρτες Μονάδων του και την τοποθετεί ανοιχτή, στην πλευρά του, σε μια σειρά δίπλα σε μια Σημαία. Υπάρχουν τρεις φανταστικές “θέσεις” σε κάθε πλευρά της σημαίας. Στην πορεία του παιχνιδιού, κάθε παίκτης μπορεί να τοποθετήσει το πολύ τρεις κάρτες Μονάδων γειτονικά σε κάθε Σημαία, ώστε να δημιουργήσει σχηματισμούς. Η σειρά με την οποία θα παιχτούν οι κάρτες δεν έχει σημασία. Για να κερδίσετε χώρο, οι κάρτες της ίδιας σημαίας, μπορούν να υπερκαλύπτουν η μία την άλλη.



Όταν ένας παίκτης δεν μπορεί να παίξει καμία κάρτα Μονάδας, μπορεί να πάει πάσο ή να παίξει μια κάρτα Τακτικής στη σειρά του, αλλά ο αντίπαλός του, θα συνεχίζει να παίζει μέχρι το παιχνίδι να τελειώσει. Τέτοιες περιπτώσεις μπορούν να συμβούν με δύο τρόπους: Ένας παίκτης μπορεί να έχει γεμίσει όλες τις διαθέσιμες θέσεις της γραμμής μάχης της πλευράς του, ή μπορεί να έχει μόνο κάρτες Τακτικής στο χέρι του.

ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΙ

Οι διαφορετικοί σχηματισμοί από τον ισχυρότερο στον πιο αδύναμο είναι:

- Σφήνα: Τρεις κάρτες του ίδιου χρώματος, με συνεχείς αριθμούς.



- Φάλαγγα: Τρεις κάρτες με τον ίδιο αριθμό.



- Σχηματισμός Τάγματος: Τρεις κάρτες του ίδιου χρώματος.



- Ακροβολιστές: Τρεις κάρτες με συνεχείς αριθμούς.



- Μπουλούκι: Όλοι οι άλλοι σχηματισμοί.



Όταν συγκρίνετε δύο σχηματισμούς της ίδιας κατηγορίας, ο σχηματισμός με το μεγαλύτερο σύνολο των αξιών των τριών καρτών είναι ισχυρότερος από τον αντίπαλο σχηματισμό.

Το Κόκκινο αυτό Τάγμα  κερδίζει το Μπλε Τάγμα 

Αν τα δύο σύνολα είναι ίσα, οι σχηματισμοί έρχονται ισόπαλοι (δείτε την παράγραφο Σημαίες παρακάτω, για την επίλυση των ισοπαλιών).

Το Μπουλούκι αυτό  είναι ισόπαλο με αυτό 

ΣΗΜΑΙΕΣ

Στη σειρά του, και πριν τραβήξει την κάρτα του από μια στοίβα, μπορεί κάποιος παίκτης να διεκδικήσει μία ή περισσότερες σημαίες. Για να το κάνει αυτό, πρέπει να έχει έναν ολοκληρωμένο σχηματισμό τριών καρτών στην πλευρά του, κάτω από τη Σημαία και θα πρέπει οι κάρτες Μονάδων του αντιπάλου του, για την ίδια σημαία, να μην μπορούν να καταλήξουν σε σχηματισμό που μπορεί να κερδίσει τη μάχη.

Αν η πλευρά του αντιπάλου έχει επίσης τρεις κάρτες, η περίπτωση είναι προφανής. Αν η πλευρά του, όμως, έχει λιγότερες από τρεις κάρτες, ο διεκδικητής πρέπει να αποδείξει ότι ο αντίπαλος δεν μπορεί να συμπληρώσει τον σχηματισμό, ώστε να κερδίσει, ασχέτως του τι κάρτες Μονάδων θα χρησιμοποιήσει.

Πια το σκοπό αυτό, ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τις ανοιχτές πληροφορίες των κατεβασμένων καρτών, ώστε να δείξει ότι συγκεκριμένες κάρτες δεν είναι πια διαθέσιμες. Ο παίκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει πληροφορίες από το χέρι του. Οι κάρτες Τακτικής που δεν έχουν παιχθεί δεν αποτρέπουν την διεκδίκηση μιας Σημαίας.

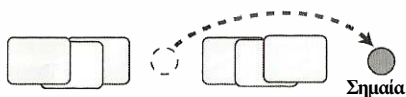
Αν οι σχηματισμοί κάθε πλευράς της Σημαίας είναι ισόπαλοι, ή μπορούν στην καλύτερη περίπτωση να καταλήξουν ισόπαλοι, τότε ο παίκτης που τοποθέτησε (ή θα τοποθετήσει) την τελευταία κάρτα, ώστε να ολοκληρωθούν οι τριάδες των σχηματισμών χάνει τη Σημαία. Ο αντίπαλός του μπορεί να διεκδικήσει τη σημαία όταν έρθει η σειρά του.

Η Σφήνα αυτή  κερδίζει αυτή τη Φάλαγγα  παίρνοντας τη Σημαία.

Η Φάλαγγα αυτή  κερδίζει  παίρνοντας τη Σημαία.

Η Σφήνα αυτή  κερδίζει το  παίρνοντας τη Σημαία, αν το Μπλε 7 και το Μπλε 10 έχουν ήδη παιχθεί.

Όταν ένας παίκτης κερδίζει μια Σημαία, την παίρνει και την τοποθετεί στην πλευρά του, δίπλα από τις κάρτες που έχει παίξει. Κανείς παίκτης από εδώ και στο εξής δεν μπορεί να τοποθετήσει περαιτέρω κάρτες γειτονικά στη Σημαία αυτή, ούτε κάρτες Τακτικής μπορούν να επηρεάσουν αυτές τις κάρτες.



ΚΑΡΤΕΣ ΜΟΝΑΔΩΝ

Υπάρχουν δέκα κάρτες Τακτικής. Οι κάρτες Τακτικής μπορούν να παιχτούν αντί για κάρτες Μονάδων, ώστε να επηρεάσουν τους σχηματισμούς. Κάθε παίκτης μπορεί να έχει στο χέρι του όσες κάρτες Τακτικής επιθυμεί, με συνολικό όριο καρτών τις επτά, αλλά πάντα μπορεί να παίξει το πολύ μία περισσότερη από όσες έχει παίξει ο αντίπαλός του. Αυτό σημαίνει ότι πάντα μπορείτε να παίξετε μια κάρτα Τακτικής, εκτός αν ήδη έχετε παίξει περισσότερες από τον αντίπαλό σας. Κάθε κάρτα Τακτικής έχει μια ειδική λειτουργία η οποία αντιστοιχεί σε μία από τις παρακάτω τρεις κατηγορίες.

1. Τακτικές Ηθικού

Οι κάρτες αυτές παίζονται στην πλευρά του παίκτη, στη θέση καρτών Μονάδων, και με παρόμοιο τρόπο:

- **Ηγέτης (Αλέξανδρος, Δαρειός):** Οι Ηγέτες είναι κάρτες μπαλαντέρ. Παίξετε έναν Ηγέτη σαν οποιαδήποτε κάρτα Μονάδας, αλλά καθορίστε το χρώμα και την αξία όταν διεκδικηθεί η αντίστοιχη Σημαία. *Για παράδειγμα, έχετε ένα Μπλε 8 στο σχηματισμό σας. Αν προσθέσετε έναν Ηγέτη, μπορείτε προσθέτοντας αργότερα ένα Μπλε 6, 7, 9 ή 10 να σχηματίσετε μια Σφήνα, ή με ένα 8 μια Φάλαγγα.* Κάθε παίκτης μπορεί να έχει μόνο έναν Ηγέτη στην πλευρά του. Αν κάποιος παίκτης τραβήξει και τον δεύτερο ηγέτη, αυτός παραμένει στο χέρι του παίκτη μέχρι το τέλος του παιχνιδιού, χωρίς να παιχτεί.
- **Συνοδοεία Ιππικού:** Παίξετε την κάρτα αυτή σαν κάρτα Μονάδας αξίας 8, αλλά ορίστε το χρώμα της όταν η αντίστοιχη Σημαία διεκδικηθεί.
- **Ασπιδοφόροι:** Παίξετε την κάρτα αυτή σαν οποιαδήποτε άλλη κάρτα Μονάδας, αλλά ορίστε το χρώμα και την αξία του μέχρι 3, όταν η αντίστοιχη Σημαία διεκδικηθεί.

2. Τακτικές Περιβάλλοντος

Οι κάρτες αυτές παίζονται ανοιχτές στην πλευρά του παίκτη, δίπλα σε μία διεκδικούμενη Σημαία, έτσι ώστε να υπάρχει αρκετός χώρος για να τοποθετηθούν οι κάρτες Μονάδων δίπλα στη Σημαία. Μόλις παιχτεί, η κάρτα αυτή, παραμένει στη θέση της μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

- **Ομίχλη:** Η κάρτα ομίχλης ακυρώνει όλους τους σχηματισμούς και η πλευρά που κερδίζει τη σημαία καθορίζεται μόνο από τη συνολική αξία των καρτών της κάθε πλευράς.

- **Λάσπη:** Η διεκδίκηση της Σημαίας αυτής τώρα πια καθορίζεται από τέσσερις κάρτες σε κάθε πλευρά, συνεπώς οι σχηματισμοί πρέπει να επεκταθούν. Έτσι είναι πολύ δύσκολο να επιτευχθεί Σφήνη ή Φάλαγγα.

3. Τακτικές Εντολών

Οι κάρτες αυτές παίζονται ανοιχτές στην πλευρά του παίκτη δίπλα στη στοίβα καρτών Τακτικής. Όλες οι κάρτες που έχουν παιχτεί εκεί πρέπει να είναι πάντοτε ορατές και παραμένουν εκεί μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

- **Ανιχνευτής:** Ο παίκτης τραβάει τρεις κάρτες συνολικά από τη μία ή και τις δύο στοίβες. Έπειτα επιλέγει οποιοσδήποτε δύο κάρτες από το χέρι του και τις τοποθετεί κλειστές πάνω στις αντίστοιχες στοίβες τους.

- **Αναδιάταξη:** Ο παίκτης επιλέγει μια οποιαδήποτε κάρτα Μονάδας ή Τακτικής που βρίσκεται στην πλευρά του, δίπλα σε μια Σημαία, και την τοποθετεί ανοιχτή σε μια άλλη διαθέσιμη θέση Σημαίας, ή την ξεσκαρτάρει ανοιχτή στην πλευρά του, δίπλα στη στοίβα καρτών Τακτικής. Μην καλύπτετε άλλες ξεσκαρταρισμένες κάρτες.

- **Αποτάκτης:** Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει οποιαδήποτε κάρτα Μονάδας ή Τακτικής του αντιπάλου, από ακόμη διεκδικήσιμη Σημαία, και την ξεσκαρτάρει ανοιχτή στην πλευρά του αντιπάλου, δίπλα στη στοίβα καρτών Τακτικής. Μην καλύπτετε άλλες ξεσκαρταρισμένες κάρτες.

- **Προδότης:** Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει μια κάρτα Μονάδας (αλλά όχι Τακτικής) του αντιπάλου, η οποία βρίσκεται δίπλα σε διεκδικήσιμη ακόμη σημαία, και την τοποθετεί σε μία κενή θέση της δικής του πλευράς.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν κάποιος παίκτης έχει κερδίσει τρεις γειτονικές Σημαίες ή οποιοσδήποτε πέντε Σημαίες (ασχέτως θέσης), το παιχνίδι τελειώνει αμέσως, με τον παίκτη να ανακηρύσσεται νικητής. Το παιχνίδι σταματάει και δεν κερδίζονται άλλες Σημαίες, μετά και την τελευταία.

Αν παχτούν πολλές παρτίδες, ο νικητής κερδίζει πάντα 5 πόντους και ο χαμένος τόσους πόντους, όσες και οι Σημαίες που έχει κερδίσει. Ο νικητής ξεκινάει την επόμενη παρτίδα.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ

Αφού παίξετε αρκετές φορές το κανονικό παιχνίδι, μπορείτε να δοκιμάσετε την παραλλαγή αυτή. Κάθε παίκτης μπορεί να διεκδικήσει Σημαίες μόνο στην αρχή του γύρου του. Έτσι καθυστερεί η διεκδίκηση των Σημαιών κατά έναν γύρο, επιπλέον στον αντίπαλο να αλλάξει την κατάσταση με τις κάρτες Τακτικής του.



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

© 2007 GMT Games, LLC

GAME CREDITS:

Game Designer: Reiner Knizia

Project Coordinator: Andy Lewis

Art Director: Rodger B. MacGowan

Cover and Card Illustrations by: Rodger B. MacGowan ©2000

Card Design by: Mark Simonitch

Packaging Design by: Rodger B. MacGowan ©2000

Rulebook: Stuart Tucker, Mark Simonitch

Production Coordinator: Tony Curtis

Many thanks to all playtesters, in particular to David Farquhar for all his contributions to the development of the game.