

Battle Line

Giocatori: 2

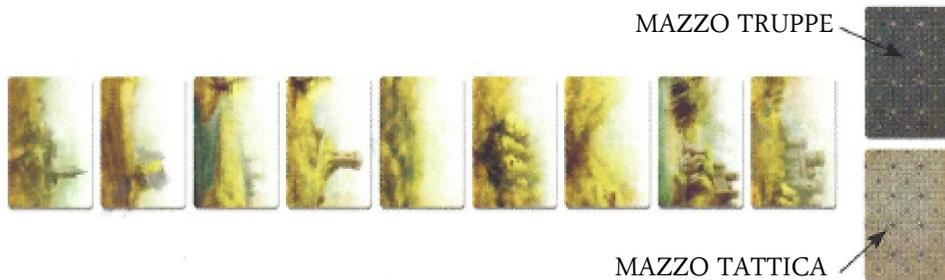
Tempo di gioco: 30 minuti

COMPONENTI

- Questo regolamento
- 60 Carte Truppa in sei colori ciascuna con valori da 1 a 10
- 10 Carte Tattica (bianche con dorso differente)
- 9 Carte Campo di Battaglia
- 2 Aiuti giocatori

SET-UP

1. Disponi i 9 campi di battaglia in linea tra i due giocatori;
2. Ogni giocatore sceglie una carta del mazzo Truppa, quello che ha trovato il valore più alto, mescola e distribuisce sette carte Truppa ad ogni giocatore. Posiziona le rimanenti carte Truppa come mazzo a faccia in giù ad un'estremità della linea di campo di battaglia;
3. Mescola le 10 carte Tattica e posizionale a faccia in giù alla stessa estremità della linea di campo di battaglia.



OBIETTIVO

I giocatori mirano a creare potenti formazioni sul loro lato dei campi di battaglia per battere le formazioni avversarie poste sul lato opposto dei rispettivi campi. Il primo giocatore a vincere su 3 Campi di battaglia adiacenti o 5 Campi di battaglia qualsiasi, ottiene la vittoria.



GIOCO

Il giocatore che non ha distribuito le carte gioca per primo; in seguito si giocherà in maniera alternata. Durante il proprio turno, un giocatore sceglie una carta Truppa o una carta Tattica dalla sua mano e la piazza scoperta sul proprio lato della linea di battaglia. Alla fine del proprio turno, il giocatore pesca una carta dal mazzo Truppe o dal mazzo Tattiche per riportare a sette la propria mano. Quando entrambi i mazzi si esauriscono, non è possibile pescare altre carte, ma il gioco continua. I Campi di Battaglia vengono vinti da formazioni di carte Truppa giocate adiacenti ai Campi di Battaglia. Le carte Tattiche sono usate invece per influenzare le formazioni.

CARTE TRUPPA

Un giocatore sceglie una delle sue carte Truppa e la piazza scoperta sul proprio lato di uno dei Campi di Battaglia. Ci sono tre "slot" immaginari per carte su ciascun lato del campo di battaglia. Nel corso del gioco ogni giocatore può posizionare un massimo di tre carte Truppa adiacenti a ciascun Campo di battaglia, al fine di creare formazioni. L'ordine in cui vengono giocate le carte è irrilevante. I giocatori possono sovrapporre le carte per risparmiare spazio, ma il numero deve rimanere visibile a entrambi i giocatori. Quando un giocatore non è in grado di giocare alcuna carta Truppa, può passare o giocare una carta Tattica nel suo turno, ma il suo avversario continua a giocare fino a quando non si decide la partita. Questa situazione può verificarsi in due modi: un giocatore può aver riempito tutti gli slot disponibili sul suo lato della linea di battaglia, o un giocatore può avere solo carte Tattica in mano.

FORMAZIONI

Le differenti formazioni dalla più forte alla più debole sono:

Wedge (Cuneo): 3 Carte dello stesso colore con

valori consecutivi;

Square (Quadrato): 3 Carte dello stesso valore;

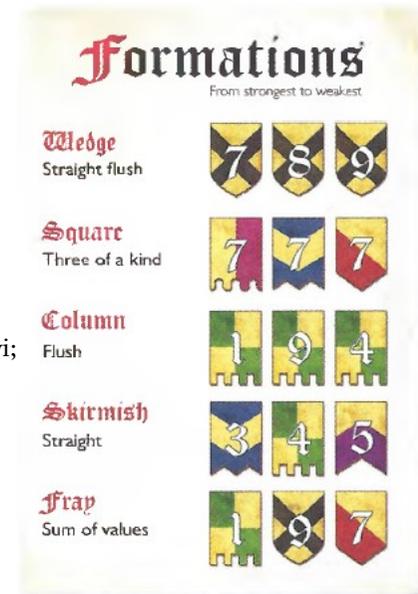
Column (Colonna): 3 Carte dello stesso colore;

Skirmish (Schermaglia): 3 Carte con valori consecutivi;

Fray (Mischia): Qualsiasi tipo di combinazione

(Somma dei valori).

Quando si confrontano due formazioni nella stessa categoria, la formazione con la somma più alta di tutti e tre i valori delle carte è la formazione vincente.

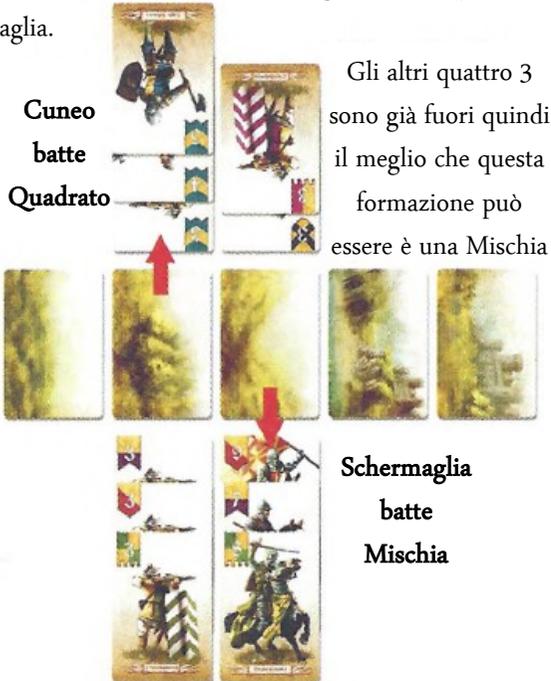


RIVENDICARE I CAMPI DI BATTAGLIA

Durante il proprio turno e prima di pescare la propria carta dal mazzo, un giocatore può rivendicare uno o più Campi di Battaglia. Per fare ciò, deve avere una formazione completa di tre carte sul proprio lato del campo di battaglia e deve essere in grado di dimostrare che le carte truppa sul lato opposto corrispondente dell'avversario, non possono battere questa formazione.

Se il lato dell'avversario contiene anche tre carte, la situazione è ovvia e come descritto sopra, va calcolato il vincitore. Se il lato dell'avversario contiene meno di tre carte, il giocatore richiedente deve dimostrare che l'avversario non sarà in grado di creare una formazione vincente, indipendentemente da quali carte Truppa l'avversario potrebbe ancora giocare. A tal fine, il giocatore può fare riferimento alle carte già in gioco in tutti i campi di battaglia per dimostrare che alcune carte non sono più disponibili. Il giocatore richiedente non può utilizzare alcuna informazione ottenuta dalle proprie carte ancora in mano. Le tattiche non giocate non possono impedire una rivendicazione del campo di battaglia.

Se le formazioni su entrambi i lati di un campo di battaglia sono in parità o, nella migliore delle ipotesi, potrebbero esserlo, il giocatore che ha giocato (o avrebbe giocato) l'ultima carta nella formazione perde il campo di battaglia. Quando un giocatore rivendica con successo un campo di battaglia, prende la carta campo di battaglia e la sposta sul suo lato dell'area di gioco. Non sarà possibile giocare altre carte Truppa o Tattica in questo campo. Anche se dovessero esserci sono ancora slot vuoti.



Gli altri quattro 3 sono già fuori quindi il meglio che questa formazione può essere è una Mischia

CARTE TATTICA

Ci sono 10 carte Tattica. Le carte Tattica vengono giocate al posto delle carte Truppa per influenzare le formazioni. Un giocatore può tenere quante carte Tattica desidera nella sua mano di 7, ma non può mai giocare più di una in più di quante ne abbia giocate il suo avversario. Ciò significa che un giocatore può sempre giocare una carta Tattica a meno che non ne abbia già giocato più del suo avversario. Ogni carta Tattica ha una funzione speciale e appartiene a una delle seguenti tre categorie:

1. Tattiche sul Morale: queste carte vengono giocate nel lato del giocatore al posto di e in modo simile alle seguenti Carte Truppa:

Re d'Inghilterra, Re di Francia, Mercenario di Cavalleria e Truppe di Supporto

2. Tattiche Meteorologiche: queste carte vengono giocate a faccia in su sul lato del giocatore vicino ad un campo di battaglia non rivendicato, in modo che ci sia spazio sufficiente per le carte Truppa da posizionare in quel campo di battaglia. Una volta giocate, le carte Tattiche Meteorologiche rimangono nella loro posizione fino alla fine della partita.

Nebbia, Fango

2. Tattiche di Astuzia: Queste carte vengono giocate scoperte sul lato del giocatore accanto al mazzo di carte Tattica. Tutte le carte giocate devono essere chiaramente visibili e rimanere lì fino alla fine della partita.

Esploratore, Ridispiegare, Disertore, Traditore

FINE DEL GIOCO

Quando un giocatore ha rivendicato con successo tre campi di battaglia adiacenti o cinque campi di battaglia qualsiasi, il gioco termina immediatamente con la vittoria di questo giocatore. Il gioco si ferma e nessun altro Campo di Battaglia può essere rivendicato dopo.

Se vengono giocate più partite, il vincitore ottiene sempre 5 punti e il perdente ottiene tanti punti quanti sono i campi di battaglia rivendicati. Il vincitore inizia quindi il gioco successivo.

REGOLE AVANZATE

Dopo aver giocato un paio di volte al gioco standard, potresti provare questa variante: un giocatore può reclamare Campi di battaglia solo all'inizio del proprio turno. Ciò ritarda effettivamente di un turno la rivendicazione di un campo di battaglia, consentendo così all'avversario di modificare la situazione con le proprie carte Tattica.

Nota: le regole di espansione del terreno possono essere trovate sulla scheda delle regole di espansione.

GAME CREDITS:

Game Designer: Reiner Knizia

Illustrated by Roland's Revenge

Project Coordinator: Andy Lewis

Production Coordinator: Tony Curtis

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

Traduzione Non Ufficiale:

Vincenzo Barresi



GMT Games, LLC

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