



# Battle Line

KÖZÉPKOR

Játékosok száma: 2  
Játékidő: 30 perc

Az eredeti kiadás magyar fordítását felhasználva aktualizálta és a kártyákkal és egyéb szabályokkal kibővítette:  
**Hipszki László**  
2020.04  
v1.1

## ELŐKÉSZÜLETEK

1. A kilenc harcmezőt rendezzük egy sorba a két játékos között. (A rövidebb oldaluk néz a játékosok felé.)
2. Húzzunk lapokat a csapatpakliból, amíg valamelyik játékosnak nem lesz magasabb pontszámú a kezében. Ez a játékos kever és oszt 7 csapatkártyát mindkét játékosnak. A megmaradt csapatkártyákat képpel lefelé fordítva helyezzük húzópakliként a harcvonalon egyik végére.
3. Keverjétek össze a 10 taktikakártyát és rakjátok a paklit képpel lefelé a harcvonalon végére.



## CÉL

A játékosok arra törekednek, hogy olyan erős formációkat alakítsanak ki a saját oldalukon, amelyek erősebbek az ellenfél oldalán ugyanazon harcmezőhöz tartozó formációknál. Az győz, aki először nyer **3 szomszédos harcmezőn** (ÁTTÖRÉS [BREAKTHROUGH]), vagy **bármelyik 5 harcmezőn** (BEKERÍTÉS [ENVELOPMENT]).

## JÁTÉKMENET

A nem-osztó játékos játssza ki az első kártyát, utána a játék váltakozva folytatódik. A fordulójában a játékos kiválaszt egy csapat- vagy egy taktikakártyát a kezéből és képpel felfelé fordítva lehelyezi azt a saját oldalán a harcvonala mentén (az egyik harcmező mellé). A fordulója végén, a játékos húz egy kártyát valamelyik pakliból, hogy ismét hét kártya legyen a kezében. Amikor az összes kártya elfogy mindkét pakliból, nem lehet további kártyákat húzni, de a játék folytatódik tovább. A harcmezőket a melléjük kijátszott csapatkártyákból kialakított formációkkal lehet megnyerni. A taktikakártyákkal pedig befolyásolni lehet a formációkat.

## CSAPATKÁRTYÁK

A játékos kiválasztja a kezében lévő egyik csapatkártyát, és képpel felfelé fordítva lehelyezi azt valamelyik harcmező mellé a saját oldalán. Három képzeletbeli „hely” van a harcmezők mindkét oldalán. A játékosok mindegyik harcmező mellé legfeljebb három csapatkártyát tehetnek a saját oldalukra annak érdekében, hogy formációkat hozzanak létre. A kártyák lerakásának sorrendje nem számít. Helymegtakarítás céljából a kártyákat lehet félig egymásra pakolni, de a számoknak mindkét játékos számára láthatónak kell maradniuk. Amikor egy játékos nem tud csapatkártyát lerakni, akkor kijátszhat egy taktikakártyát a fordulójában (ha van neki), vagy passzolhat, de az ellenfele folytatja a játékot, amíg az véget nem ér. Ilyen helyzet két esetben fordulhat elő: nincsen több szabad hely a harcvonalon felé eső oldalán, vagy a játékos kezében csak taktikakártyák vannak.

## FORMÁCIÓK

A formációk a legmagasabb értékűtől a legalacsonyabbig: **ék** [WEDGE], **pajzsfal** [SQUARE], **menetoszlop** [COLUMN], **csatárlánc** [SKIRMISH], **parasztsereg** [FRAY]. Mikor összehasonlítunk két azonos formációt, akkor az számít a magasabb értékűnek, amelyben a lapok összértéke nagyobb. Vizuális magyarázatért nézzétek meg a játékossegédlet-kártyákat.

- **Ék [WEDGE]:** három azonos színű kártya, egymást követő értékekkel – **színsor**
- **Pajzsfal [SQUARE]:** három azonos értékű lap – **full**
- **Menetoszlop [COLUMN]:** három azonos színű lap – **flöss**
- **Csatárlánc [SKIRMISH]:** három lapból álló számsor tetszőleges színekből – **sor**
- **Parasztsereg [FRAY]:** bármilyen más, 3 kártyából álló formáció



## HARCMEZŐK IGÉNYLÉSE

A játékos, mielőtt a fordulója végén felhúzná a lapját valamelyik pakliból, bejelentheti az igényét egy vagy több harcmezőre. Ahhoz, hogy ezt megtehesse, a harcmező mellett a saját oldalán egy három lapból álló befejezett formációval kell rendelkeznie, és be kell tudnia bizonyítani, hogy a harcmező másik oldalán az ellenfele a csapatkártyáiból nem fog tudni az övénél erősebb formációt kialakítani.

Amennyiben az ellenfele oldalán is van három kártya, a helyzet egyértelmű. Ha azonban az ellenfelénél kevesebb, mint három kártya van, az igényt bejelentő játékosnak be kell bizonyítania, hogy az ellenfél nem lesz képes nyerő formációt kialakítani, függetlenül attól, hogy milyen csapatkártyákat játszana ki később. A bizonyítás során csak a már kijátszott kártyák nyújtotta információt lehet felhasználni, vagyis azt, hogy melyik kártyák nem hozzáférhetőek már. A bizonyítás során a játékos nem használhatja fel a kezében lévő kártyáit. A ki nem játszott taktikakártyákkal nem lehet megakadályozni egy harcmezőre vonatkozó igényt.

Amennyiben a formációk a harcmező mindkét oldalán egyenlő értékűek – vagy lehetnének még egyenlő értékűek –, akkor az a játékos veszi el a harcmezőt, aki utoljára tett le – vagy tehetne le – kártyát a formációjába. Ellenfele a következő fordulója során benyújthatja igényét a harcmezőre.

Amennyiben az igénylő játékos be tudja bizonyítani, hogy ő nyeri meg a harcmezőt, akkor azt a saját oldali játékoskerületre mozgatja. Ezek után semelyik játékos nem játszhat ki további csapatvagy taktikakártyákat e mellé a harcmező mellé, még akkor sem, ha lenne rajta üres kártyahely.



## TAKTIKAKÁRTYÁK

Tíz taktikakártya van. A taktikakártyák a csapatkártyák helyett kerülnek kijátszásra, hogy befolyásolják a formációkat. Egy játékos annyi taktikakártyát tarthat a kezében – melyben mindig 7 lap van –, amennyit akar, de soha nem játszhat ki csak egyet többet, mint amennyi taktikakártyát ellenfele már kijátszott. Ez azt jelenti, hogy a játékos mindig ki tud játszani egy taktikakártyát, kivéve, ha már többet játszott ki, mint az ellenfele. Mindegyik taktikakártyának különleges funkciója van, és a következő három kategória egyikébe tartozik.

**1. Csapatmorál taktika** - Ezeket a taktikakártyákat a csapatkártyák helyett és helyére játsszuk ki:

*(Az angol / A francia) király [KING (OF ENGLAND / OF FRANCE)], zsoldos lovasság [CAVALRY MERCENARY] és támogató csapatok [SUPPORT TROOPS].*

**2. Környezeti taktika** - Ezeket a kártyákat a játékos képpel felfelé a saját oldalára játszhatja ki egy még semelyiküknek oda nem ítélt harcmező mellé úgy, hogy elég hely maradjon a csapatkártyák kijátszására az adott harcmezőnél. Kijátszásuk után ezek a kártyák a játék végéig a helyükön kell, hogy maradjanak.

*köd [FOG], sár [MUD]*

**3. Csel taktika** – Ezeket a kártyákat a játékos képpel felfelé a saját oldalán játssza ki a taktikakártyák paklijának közelébe, tehát nem egy bizonyos harcmező mellé. Minden így kijátszott kártyának jól láthatónak kell lennie, és ott kell maradnia a játék végéig.

*felderítő [SCOUT], átcsoportosítás [REDEPLOY], dezertőr [DESERTER], áruló [TRAITOR].*

## JÁTÉK VÉGE

Amint az egyik játékos megszerez 3 szomszédos harcmezőt vagy bármelyik 5 harcmezőt, a játéknak azonnal vége, és ez a játékos nyer. A játék megáll, további harcmezők nem igényelhetők ezután. Amennyiben több játékot játszunk, a nyertes mindig **5 pontot** kap, a vesztes pedig annyi pontot, amennyi harcmezőt szerzett. A nyertes kezdi a következő játékot.

## HALADÓ SZABÁLY

Mikor már játszottatok párszor a normál szabályok szerint, kipróbálhatjátok a következő változatot. A játékosok kizárólag a fordulójuk elején igényelhetik a harcmezőket. Ez gyakorlatilag késlelteti a harcmezők megszerzését egy fordulóval, lehetőséget adva az ellenfélnek, hogy egy taktikakártya kijátszásával megváltoztassa a helyzetet.

## JÁTÉKTARTOZÉKOK

- Ez a szabálykönyv
- 60 csapatkártya (6 színben, színenként 1-10 közötti értékekkel)
- 10 taktikakártya
- 9 harcmezőkártya
- 2 játékossegédlet-kártya

## TEREP KIEGÉSZÍTŐ

A harcmezőkártyák szöveges oldalát használva cseréljétek le az alap harcmezőket.

Készítsétek elő a játékot a szokásos módon. Az előkészületek során keverjétek meg a harcmezőkártyákat és a két játékos között egy vonalba helyezétek le azokat a szöveges oldalukkal felfelé. Egy harcmező igénylésekor csúsztatátok a terepkártyát az azt igénylő játékos felé.

**Nem ajánlott a taktikakártyák használata ezen kiegészítő használatakor.**

*Ez egy rajongói kiegészítő, amit a Roland's Revenge Games fejlesztett.*

## 100 ÉVES HÁBORÚ VÁLTOZAT

A játékosok kapnak 1-1 király taktikakártyát (az angolt vagy a franciát) a kezdő hét lapjuk részeként.

Keverjétek össze a kilenc harcmezőkártyát. Osszatok négyet mindkét játékosnak, a megmaradtat pedig a két játékos közé, a csapat- és a taktikapaklik közelébe helyezétek le. Majd a két játékos *draftol* a megkapott kártyáival. Mindkét játékos kiválaszt egy kártyát a négy harcmezőből, a többit pedig továbbadja az ellenfelének. A választást és a továbbadást addig folytassátok, míg mindkét játékosnál lesz négy kártya. Felváltva helyezétek le egy sorban a harcmezőket a két játékos közé, míg végül mind a kilenc le nem kerül. Lehelyezheted a kártyát szöveggel lefelé vagy felfelé is. Az előkészületek többi része a normál játékszabályok szerint történik.

---

## KÁRTYÁK

### TAKTIKAKÁRTYÁK

- **King (of England / of France) / (Az angol / A francia) király:** A király kártyákat ugyanúgy játsszuk ki, mint bármelyik csapatkártyát, de a színüket és az értéküket a harcmező igénylésekor határozzuk meg.

**Egy játékos játékonként csak egy király kártyát játszhat ki.**

- **Cavalry Mercenary / Zsoldos lovasság:** Ezt a kártyát bármelyik, 8-as értékű csapatkártya helyett kijátszhatjuk, de színét a harcmező igénylésekor határozzuk meg.
- **Support Troops / Kisegítő csapatok:** Ezt a kártyát bármelyik, 3-asnál nem nagyobb csapatkártya helyett kijátszhatjuk, de színét és értékét (1, 2 vagy 3) a harcmező igénylésekor határozzuk meg.
- **Fog / Kőd:** A kőd kártya minden formációt érvénytelenít az adott harcmezőn. A csata kiértékelése pusztán a két oldalán lévő kártyák összértéke alapján történik.
- **Mud / Sár:** Az adott harcmező mellé négy kártyának kell kerülnie, tehát a formációt ki kell egészíteni. (Ez különösen nehéz teszi, hogy éket vagy pajzsfalat alakítsunk ki mellette.)
- **Scout / Felderítő:** A játékos összesen három kártyát húzhat az egyik, vagy akár mindkét pakliból, belátása szerint. A lapokat a kezében lévő többi lap mellé teszi. Ezután kiválaszt két lapot a kezéből, és képpel lefelé fordítva visszahelyezi őket a megfelelő pakli vagy paklik tetejére.
- **Redeploy / Átcsoportosítás:** A játékos a saját oldalán kiválasztja bármelyik csapat- vagy taktikakártyáját egy még nem igényelt harcmező mellől, és átmozgatja azt egy másik, még üres kártyahelyre, szintén a saját oldalán, egy másik, még nem igényelt harcmező mellé, VAGY a kiválasztott kártyát képpel felfelé fordítva eltávolítja a játékból.
- **Deserter / Dezertőr:** A játékos az ellenfél oldalán kiválasztja bármelyik csapat- vagy taktikakártyát egy még nem igényelt harcmező mellől, és képpel felfelé fordítva, az ellenfél oldalára rakva, eltávolítja azt a játékból. (Ennek a kártyának jól láthatónak kell lennie, és ott kell maradnia a játék végéig.)
- **Traitor / Áruló:** A játékos az ellenfél oldaláról kiválasztja bármelyik csapatkártyát (taktikakártyát nem választhat) egy még nem igényelt harcmező mellől, és áthelyezi azt egy tetszőleges, még üres kártyahelyre a saját oldalán, egy még nem igényelt harcmező mellé.



## TEREPKÁRTYÁK

**Castle / Kastély:** A védekezőnek eggyel több kártyát kell kijátszania, mint a támadónak. A védekező legmagasabb értékű kártyáját figyelmen kívül kell hagyni.

**Marshes / Mocsarak:** A harcmező igénylésekor a vesztesnek el kell dobnia egy csapatkártyáját egy még nem igényelt harcmezőről. Helyezze az eldobott kártyát képpel felfelé a csapatpakli mellé.

**River / Folyó:** Ezen harcmező mellé négy kártyás, bővített formációnak kell kerülnie.

**Watchtower / Őrtorony:** Az őrtorony igénylésekor el kell távolítani egy csapatot egy ellenfél oldalán lévő, még nem igényelt szomszédos harcmezőről.

**Town / Város:** A város két harcmező értékűnek számít, ami nem szomszédos a többi harcmezővel.

**Fields / Mezők:** Igényléskor, húzz három csapatkártyát. Majd rakj vissza két kártyát a kezedből képpel lefelé a csapatpakli tetejére.

**Fortress / Erőd:** A védekezőnek eggyel több kártyát kell kijátszania, mint a támadónak. A védekező legmagasabb értékű kártyáját figyelmen kívül kell hagyni.

**Hills / Hegység:** A csapatok értékei megfordulnak. Az alacsonyabb kártyák legyőzik a magasabb kártyákat ezen a harcmezőn.

**Woodland / Erdőség:** Ezen a harcmezőn nem számítanak a formációk. A kártyák értékeit össze kell adni. A magasabb összértékű a győztes.

### FAQ

- Amikor kijátsszuk a **felderítőt**, a 3 lapot akár *egyesével* is húzhatjuk, és a megnézése után eldönthetjük, melyik pakliból húzzuk a következő kártyát. (Ezzel szemben egy Knizia Games-től kapott válasz szerint a 3 lapot egyszerre kell felvenni, anélkül, hogy egyesével megnéznénk őket. De szerintem érdekesebb a játék, ha egyesével húzzuk a lapokat, és a BGG-n mások is így játszanak.)

- A **felderítő** akkor is kijátszható, ha már *kevesebb*, mint 3 lap maradt a két pakliban összesen. Ebben az esetben húzzuk fel az összes kártyát, és annyit tegyünk vissza, hogy 7 lap maradjon a kezünkben.

- A **felderítő** kijátszásával *véget ér* a játékos fordulója, azaz nem szükséges, hogy „a játékos a fordulójának végén húzzon egy kártyát”.

- Sem a **dezertőr**, sem az **átcsoportosítás** nem használható arra, hogy a *köd* vagy a *sár* kártyát kizárjuk a játékból, valamint az **átcsoportosítás** nem használható arra, hogy a *köd* vagy a *sár* kártyát még el nem nyert harcmezők között mozgassuk. Tehát a *köd* és a *sár* állandó, ha egyszer kijátszottuk, *a helyén marad a játék végéig*. A játék mögöttes harci témája szerint sem lenne értelme, ha mozgathatnánk őket: A királyok, a kisegítő csapatok vagy a zsoldos lovasság tud dezertálni, de a *köd* és a *sár* nem tud dezertálni egy seregből.

- A **köd** és a **sár** kártya kijátszható *egyazon* harcmező mellé.

- Le kell rakni egy harmadik kártyát a **köd** kártya mellé, hogy igényelhessük az adott harcmezőt, még akkor is, ha a lerakott két kártyánk összértéke nagyobb annál, mint amit az ellenfél képes lenne lerakni.

- Ha A játékos kijátssza az **angol királyt** (vagy a **francia királyt**), majd B játékos a **dezertőrrel** kizárja azt a játékból, A játékos még akkor sem játszhatja ki a **francia királyt** (vagy az **angol királyt**). Ez le van írva a játékszabályban, de a játék harci témája szerint sem lenne értelme: a két király egymás ellen harcolt.

- A **köd** kártya melletti formációk döntetlenje is a szokásos módon dől el, vagyis „az a játékos veszti el a harcmezőt, aki utoljára tett le (vagy tehetne le) kártyát a *formációjába*”. A **köd** kártyát nem tekintjük olyan lapnak, mint amit a formációba rakunk le. Ugyanígy nem tekintünk formációba letett lapnak egy másik nem-csapatmorál taktikakártyát.

- Döntetlenek eldöntése szempontjából ugyanúgy az „*utoljára tett le (vagy tehetne le) kártyát a formációjába*” szabály érvényes a **sár** kártya plusz kártyahelyeire, vagy a megüresedett kártyahelyekre, **átcsoportosítás**, **dezertőr** vagy **áruló** kártya esetén. Tehát egy játékos nem hivatkozhat arra, hogy először ő hozott létre egy teljes formációt, ha azt később valamelyik taktikakártya be nem fejezetté teszi.

- Ha mindkét játékos kénytelen **passzolni**, akkor odaítéljük a harcmezőket a szokásos bizonyítási eljárással. Ha mindkét játékosnak ugyanannyi harcmezője van, a játék döntetlenül ér véget. Ha több játékot játszunk, a következő játékot *ugyanaz* kezdi, mint az előzőt, azaz a döntetlen. (Ilyen döntetlen csak akkor fordulhat elő, ha az egyik játékos, aki egyébként győzhetne, olyan helyzetbe kerül, hogy csak taktikakártyák vannak a kezében, de azokat szabályosan nem tudja kijátszani.)

- Ha egy játékos *nem tud* kijátszani csapatkártyát, ki *kell* játszania egy taktikakártyát, vagy ha semmilyen kártyát nem tud kijátszani, akkor passzol – de ellenfele tovább játszik, amíg a két játékos közül az egyik nem győz.

- Az **árulót** nem használhatjuk arra, hogy egy csapatkártyát egy *már elnyert* harcmező melletti üres kártyahelyre tegyünk.

### ŽC . R nž

1, °EŠ°i @j ¶- &q ¥j @Z°MŠ

E±-¶@ōñ &«Š°aÝ- &q ²j aEj

S@k j; S° S««@Y¶ °«°° aÝµžj ³ ¥

fµ, @, - S««@Y¶ °«°( «aµ. ±@Y

Žo ¶ō°a | SŠ¶ō-¶j -¶, °EŠ°i -¶i ±a j S S °ō°i a ° š°Ý/š@±BŠ@°SŠ B«¶¶, |, @, °, °EŠ°i, °EŠ°i ¶i ¶EŠ°i ¶



GMT Games, LLC

S # ° « ¶ Š°a & @Y ° ° °