

BATTLE LINE – HARCIVONAL

Az ókori csatákat szervezett formában vívták. A vezetők mindkét oldalon úgy igazgatták seregeiket a harcivonal mentén, hogy taktikai előnyhöz jussanak. Lerohanni az ellenséges csapatokat középen, áttörni valamelyik oldalszárnynon, vagy tartani a pozíciókat, amíg el nem jön az idő egy döntő ütközetre – Te hogyan fogod vezetni a csapataidat?

Játékosok száma: 2

Játékidő: 30 perc

Játék tartalma:

- 60 Katona kártya 6 színben, színenként 1-10 értékekkel
- 10 Taktika kártya a Katona kártyákétől eltérő hátlappal
- 9 Zászló (piros fabábuk)

ELŐKÉSZÜLETEK

A 9 Zászlót rendezzük egy sorba a két játékos között. Húzzunk lapokat a Katona pakliból, amíg valamelyik játékosnak nem lesz több pont a kezében. Ez a játékos kever és oszt 7 Katona kártyát mindkét játékosnak. A maradék kártyákat képpel lefelé fordítva helyezzük húzópakliként a harcivonal egyik végére.

CÉL

A játékosok arra törekednek, hogy olyan erős formációkat alakítsanak a saját oldalukon, amelyek erősebbek az ellenfél oldalán ugyanazon zászlóhoz tartozó formációnál. Az győz, aki először nyer meg 3 szomszédos zászlót (Áttörés), vagy bármelyik 5 zászlót (Bekerítés).

JÁTÉK

A nem-osztó játékos játssza ki az első kártyát, utána a játék váltakozva folytatódik. Amikor rákerül a sor, a játékos kiválaszt egy Katona vagy egy Taktika kártyát a kezéből, és képpel felfelé fordítva lehelyezi azt a saját oldalán a harcivonal mentén az egyik zászló mellé. A játékos a lépése végén húz egy kártyát bármelyik pakliból, hogy ismét 7 kártya legyen a kezében. Amikor az összes kártya elfogy mindkét pakliból, nem lehet további kártyákat húzni, de a játék folytatódik tovább.

A zászlókat a melljük helyezett, Katona kártyákból kialakított formációkkal lehet megnyerni. A Taktika kártyákkal befolyásolni lehet a formációkat.

KATONA KÁRTYÁK

A játékos kiválasztja a kezében lévő egyik Katona kártyát, és képpel felfelé fordítva lehelyezi azt valamelyik zászló mellé a saját oldalán a harcivonal mentén. Három képzeletbeli hely van a zászlók mindkét oldalán. A játékosok mindegyik zászló mellé legfeljebb három Katona kártyát tehetnek a saját oldalukon annak érdekében, hogy

formációkat hozzanak létre. A kártyák lerakásának sorrendje nem számít. Ha a játéktéren helyet akarunk megtakarítani, a kártyát rakhatjuk úgy, hogy részben elfedje az alatta lévőit.

Ha a játékos nem tud Katona kártyát lerakni, akkor kijátszhat egy Taktika kártyát (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 az oldalán; vagy a játékos kezében csak Taktika kártyák vannak.

FORMÁCIÓK

A különböző formációk a legmagasabb értékűtől a legalacsonyabbig:

- Ék: három azonos színű kártya, egymást követő értékekkel – színsor
- Falanx: három azonos értékű lap – drill
- Zászlóalj: három azonos színű lap – flush
- Csatárlánc: három lapból álló számsor tetszőleges színekből – sor
- Sereg: bármilyen más 3 kártyából álló formáció

Két azonos formációból az a magasabb értékű, amelyben a lapok összérték nagyobb. Ha az összértékek megegyeznek, akkor a Zászlóknál leírt módon kell eldönteni, melyik formáció nyer.

ZÁSZLÓK

A játékos, mielőtt a lépése végén egy lapot húzna valamelyik pakliból, bejelentheti az igényét egy vagy több Zászlóra. Ahhoz, hogy ezt megtehesse, a Zászló mellett a saját oldalán egy három lapból álló befejezett formációval kell rendelkeznie, és tudnia kell bebizonyítani, hogy a Zászló másik oldalán az ellenfél nem fog tudni az övénél erősebb formációt alakítani a Katona kártyákból.

Ha az ellenfél oldalán is három kártya van, a helyzet egyértelmű. Ha azonban az ellenfélnél kevesebb, mint három kártya van, az igényt bejelentő játékosnak be kell bizonyítania, hogy az ellenfél nem lesz képes nyerő formációt alakítani, függetlenül attól, hogy milyen Katona kártyákat játszana ki később. A bizonyítás során csak nyílt információt lehet felhasználni, azaz a játéktéren látható kártyák alapján bizonyos Katona kártyák már nem hozzáférhetőek. A bizonyítás során nem használhatók a kezünkben lévő kártyák. Még ki nem játszott Taktika kártyák szintén nem vehetnek részt a bizonyításban, azaz rájuk hivatkozva szintén nem lehet visszautasítani egy Zászlóra vonatkozó igényt.

Ha a formációk a Zászló mindkét oldalán egyenlő értékűek, vagy lehetnének még egyenlő értékűek, akkor az a játékos veszti el a Zászlót, aki utoljára tett le (vagy tehetne le) kártyát a formációjába.

Ha az igénylő játékos be tudta bizonyítani, hogy ő nyerte a Zászlót, akkor azt a saját oldalára teszi, saját maga és az általa kijátszott kártyák közé. Ezek után semelyik játékos

nem tehet további kártyákat e mellé a Zászló mellé, és semelyik Taktika kártya nem befolyásolhatja ezeket a kártyákat és az elnyert Zászlót.

TAKTIKA KÁRTYÁK

Tíz Taktika kártya van. Amikor ránk kerül a sor, kijátszhatunk egy Taktika kártyát egy Katona kártya helyett. Ezzel a formációkat tudjuk befolyásolni. Egy játékos annyi Taktika kártyát tarthat a kezében (melyben mindig 7 lap van), amennyit akar, de csak annyit játszhat ki, hogy az általa letett Taktika kártyák száma legfeljebb eggyel haladhatja meg az ellenfél által kijátszott Taktika kártyák számát. Mindegyik Taktika kártyának különleges funkciója van, és a következő három kategória egyikébe tartozik.

1. Csapatmorál Taktika

Ezeket a Taktika kártyákat a Katona kártyák helyett és helyére rakjuk:

- **Parancsnok (Alexander / Nagy Sándor és Dáriusz):** Ez a két kártya dzsóker, azaz helyettesítő lap. A Parancsnokot ugyanúgy játsszuk ki, mint bármelyik Katona kártyát, de a színét és az értékét akkor határozzuk meg, amikor elbíráljuk a Zászló-igénylést. *Például egy kék 8-as van az egyik Zászló mellett. Ha mellé rakjuk valamelyik Parancsnokot, akkor ez lehetővé teszi számunkra, hogy mellé rakjuk a kék 6, 7, 9 vagy 10 kártyát, létrehozva ezzel egy Éket (színsor, a legerősebb formáció); vagy mellé rakhatunk egy másik 8-ast, hogy létrehozzunk egy Falanxot (drill, második legerősebb formáció).* Mindkét játékos csak 1 Parancsnokkal rendelkezhet a saját oldalán. Ha a másik Parancsnok kártya is a játékoshoz kerül, az a kezében marad kijátszhatatlanul.
- **Companion Cavalry / Kísérő lovasság:** Ezt a kártyát bármelyik 8-as értékű Katona kártya helyett kijátszhatjuk. Színét akkor határozhatjuk meg, amikor elbíráljuk a Zászló-igénylést.
- **Shield Bearers / Pajzshordozók:** Ezt a kártyát bármelyik 3-asnál nem nagyobb Katona kártya helyett kijátszhatjuk. Színét és értékét (1, 2 vagy 3) akkor határozhatjuk meg, amikor elbíráljuk a Zászló-igénylést.

2. Környezet Taktika

Ezeket a kártyákat a játékos a saját oldalán játszhatja ki egy még semelyiküknek oda nem ítélt Zászló mellett úgy, hogy elég hely maradjon a Katona kártyák kijátszására az adott Zászló mellett. Kijátszásuk után ezek a kártyák a játék végéig a helyükön kell, hogy maradjanak.

- **Fog / Köd:** A Köd kártya minden formációt érvénytelenít, és az adott Zászló pusztán a két oldalán lévő kártyák összértéke alapján kerül kiértékelésre.
- **Mud / Sár:** Az adott Zászló mellé 4 kártyának kell kerülnie, tehát a formációt ki kell egészíteni. Ez különösen nehézé teszi, hogy Éket vagy Falanxot alakítsunk ki mellette.

3. Csel Taktika

Ezeket a kártyákat a játékos a saját oldalán játssza ki a Taktika kártyák paklija mellett, tehát nem egy bizonyos Zászló mellé. Minden így kijátszott kártyának jól láthatónak kell lennie, és ott kell maradnia a játék végéig.

- **Scout / Felderítő:** A játékos összesen 3 kártyát húzhat az egyik, vagy akár mindkét pakliból, belátása szerint. A lapokat a kezében lévő többi lap mellé teszi. Ezután kiválaszt 2 lapot a kezéből, és képpel lefelé fordítva visszahelyezi őket a megfelelő pakli vagy paklik tetejére.
- **Redeploy / Átcsoportosítás:** A játékos a saját oldalán kiválasztja bármelyik Katona vagy Csapatmorál Taktika kártyáját egy még el nem nyert Zászló mellől, és áthelyezi azt egy másik, még hozzáférhető kártyahelyre szintén a saját oldalán, egy másik, még el nem nyert Zászló mellé; vagy a kiválasztott kártyát kiveszi a játékból, és képpel felfelé fordítva a saját oldalán a Taktika kártyák paklija mellé helyezi azt. Ennek a kártyának jól láthatónak kell lennie, és ott kell maradnia a játék végéig.
- **Deserter / Dezertőr:** A játékos az ellenfél oldalán kiválasztja bármelyik Katona vagy Csapatmorál Taktika kártyát egy még el nem nyert Zászló mellől, kiveszi a játékból, és képpel felfelé fordítva az ellenfél oldalán a Taktika kártyák paklija mellé helyezi az eltávolított kártyát. Ennek a kártyának jól láthatónak kell lennie, és ott kell maradnia a játék végéig.
- **Traitor / Áruló:** A játékos az ellenfél oldaláról kiválasztja bármelyik Katona kártyát egy még el nem nyert Zászló mellől (Taktika kártyát nem választhat), és áthelyezi azt egy tetszőleges, még hozzáférhető kártyahelyre a saját oldalán, egy még el nem nyert Zászló mellé.

JÁTÉK VÉGE

Amint az egyik játékos megszerez 3 szomszédos Zászlót vagy 5 tetszőleges Zászlót, a játéknak azonnal vége, és ez a játékos nyer. A játék megáll; további Zászlók nem igényelhetők ezután.

Ha több játékot játszunk, a nyertes mindig 5 pontot ír, a vesztes pedig annyi pontot, ahány Zászlót megnyert. A nyertes kezdi a következő játékot.

HALADÓ SZABÁLY

Ha már játszottunk párszor a normál szabályok szerint, kipróbálhatjuk a következőt. A játékosok kizárólag a lépésük elején igényelhetnek Zászlókat. Ez gyakorlatilag késlelteti a Zászlók elnyerését egy körrel, lehetőséget adva az ellenfélnek, hogy egy Taktika kártya kijátszásával megváltoztassa a helyzetet.

Szabályok értelmezése, egyértelműsítése

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 játszható, 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 köre, azaz nem szükséges, hogy „a játékos a lépése 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 Zászlók 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 mozgatnánk őket: Nagy Sándor, Kísérő lovasság vagy Pajzhordozók tudnak dezertálni; de *köd* és *sár* nem tud dezertálni egy seregből.

A *Köd* és a *Sár* kártya játszható *egyazon* Zászló mellé.

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

Ha *A* játékos kijátssza Dáriuszt (Nagy Sándort), majd *B* játékos a Dezertőrrel kizárja azt a játékból, *A* játékos még akkor sem játszhatja ki Nagy Sándort (Dáriuszt). Ez le van írva a játékszabályban, de a játék harci témája szerint sem lenne értelme: Nagy Sándor és Dáriusz egymás ellen harcoltak.

A *Köd* kártya melletti formációk döntetlenje is a szokásos módon dől el, vagyis „az a játékos veszti el a Zászlót, 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 tekintjük formációba letett lapnak bármelyik másik nem-Csapatmorál Taktika kártyát.

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 Taktika kártya be-nem-fejezetté teszi.

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

Ha egy játékos nem tud kijátszani Katona kártyát, ki *kell* játszania egy Taktika kártyát, 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 Katona kártyát egy *már elnyert* Zászló melletti üres kártyahelyre tegyünk.

Több-fordulós játék-ötlet

Addig játsszunk egymás után több játékot, amíg az alábbiak egyike szerint el nem dől ki a győztes:

- 10 pont előny
- 5 egymást követő győzelem
- 3 egymást követő Áttörés (győzelem kevesebb, mint 5 Zászlóval)

Pontosítások:

Ha egy játékos nem tud kijátszani Katona kártyát, ki kell játszania egy Taktika kártyát -feltéve, hogy megfelel a taktika kártya kijátszási szabályának, vagyis ezt megelőzően legfeljebb ugyanannyi taktikai kártyát játszott ki, mint az ellenfele.