

# Правила настольной игры «Линия Фронта» (Battle Line)

**Автор: Райнер Книзия (Reiner Knizia)**

**Перевод на русский язык: Владимир 'Seagull' Максимов**  
**Справочная информация получена с сайта <http://ru.wikipedia.org>**

Уже в античности вооруженные сражения проходили с соблюдением боевых порядков, о построении и использовании которых было хорошо известно военной науке того времени. Руководя действиями своих отрядов полководцы противоборствующих сторон благодаря именно этому имели возможность создавать и использовать тактическое преимущество. Сокрушить ли врага по центру линии фронта или прорвать оборону противника на одном из флангов, а может быть удерживать позицию пока не придет время для решающих действий. Какое решение вы примете на линии фронта?

Количество игроков: 2

Время партии: 30 минуты

## **Состав игры:**

- буклет с правилами игры;
- 60 карт Отрядов, по 10 карт (со значениями от 1 до 10) шести разных цветов: красный, желтый, фиолетовый, оранжевый, синий, зеленый;
- 10 Тактических карт (от карт Отрядов отличаются рубашкой);
- 9 Знамен (или Флагов) в виде деревянных фишек.

## **Подготовка к игре**

Вдоль воображаемой линии фронта, расположенной где-то посередине между игроками, разместите все 9 Знамен. Каждый игрок поднимает колоду карт Отрядов и тот, кому повезло открыть наибольшее число тасует колоду карт Отрядов и раздает каждому участнику по 7 карт. Оставшиеся карты положите стопкой с одного края линии Знамен рубашкой вверх. Затем игрок тасует Тактические карты и размещает их так же стопкой с другого края линии Знамен.

## **Идея и цель игры**

В борьбе за каждое Знамя игроки создают боевые порядки отрядов, стараясь одержать верх над противоположными отрядами противника и завоевать Знамя. Тому кто захватит 3 рядом расположенных Флага (Прорыв) или любые 5 Знамен (Боевое преимущество) даруется победа.

## **Ход игры**

Игру начинает тот игрок, который не участвовал в раздаче карт, затем ход передается сопернику и т.д. В начале хода игрок выбирает одну из своих карт Отрядов или Тактическую карту и кладет ее лицом вверх на своей стороне линии фронта. В конце хода игрок добирает в руку одну карту из стопки карт Отрядов или Тактических карт на свой выбор. Когда обе стопки опустеют игроки больше не смогут пополнять руку, но игра будет продолжаться. Знамя считается захваченным, если в противостоянии за это Знамя игрок смог составить более сильную комбинацию карт Отрядов нежели его противник. Тактические карты используются, чтобы оказать то или иное влияние на складывающуюся игровую ситуацию.

## Карты Отрядов

Игрок выбирает одну из своих карт Отрядов и кладет ее лицом вверх на своей стороне линии фронта напротив выбранного Флага. С каждой стороны Флага существует 3 воображаемых слота для карт. Сражаясь в течение игры за Знамя, каждый участник старается построить боевую формацию или другими словами комбинацию из 3 карт (максимум).

Не имеет значения в каком порядке игрок решит выкладывать карты, при этом для сохранения места карты можно выкладывать внахлест.

Если игрок не может сыграть карту Отрядов, он может спасовать (пропустить ход) или сыграть Тактическую карту. Если игрок решает пропустить ход, соперник совершает свой ход в обычном порядке после чего возвращает право хода и т.д. пока игровая ситуация не разрешится. Подобная ситуация возможна в двух случаях: игрок мог построить все возможные боевые формации на своей стороне линии фронта и ему просто некуда сыграть дополнительную карту Отрядов, или игрок может иметь в руке одни лишь Тактические карты, которые не желает или не может использовать в данный момент игры.

В колоде карт Отрядов можно встретить:

1. Лучник (Skirmisher) - в войне македонцев с Персией участвовало три отряда лучников, по 500 человек в каждом. Особую славу снискал отряд критских лучников, издавна славившихся своей меткостью. Они носили маленький бронзовый щит на левой руке, у локтя. Этот щит ярко блестел на Солнце, выдавая расположение стрелков, но именно этим критяне и гордились. На голове они носили своеобразную повязку-тюрбан.
2. Пельтаст (Peltast) - разновидность лёгкой пехоты в Древней Греции, часто использовались как застрельщики, метавшие дротики. Получили наименование по названию щита - пелта; в сражениях, как правило, играли вспомогательную роль, но известны случаи, когда при численном превосходстве разбивали фалангу, лишённую прикрытия из конницы и лёгкой пехоты.
3. Копьёметатели (Javallineers)
4. Гоплиты (Hoplites) - древнегреческий тяжеловооружённый пеший воин. Название происходит от названия тяжёлого щита - гоплон (ср. пельтасты, названные по лёгкому щиту - пелта). До царя Филиппа II (отца Александра Македонского) гоплиты составляли основу классической фаланги.
5. Фалангит - основа тяжелой пехоты македонской армии Филиппа состояла из *пезетеров* («пеших друзей»), иначе - *фалангитов*. Основным оружием была сарисса (пехотная пика 4 метров длиной со свинцовым противовесом на пяте древка, тренировочная сарисса могла достигать длину до 8 метров), прямой меч-ксифос.
6. Гипасписты (Hypaspist) - Гипасписты - «щитоносцы» в македонской армии Филиппа Второго и Александра Великого (*Аргирастиды* - «среброщитные») - элитное подразделение гипаспистов в составе царской *Агеми*). Вооружение гипаспистов: ударная пика-сарисса, гоплитское копье или дротики, ксифос, шлем, щит аспис, панцирь, книмида-поножи.
7. Фракийская конница (Light Cavalry) - в качестве лёгкой конницы в македонской армии использовались всадники фракийских племён, как подчинённых Македонии, так и свободных от неё. Фракийцы занимались разведкой, а во время боя поддерживали тяжёлую конницу гетайров.
8. Фессалийская конница (Heavy Cavalry) - Фессалийские всадники входили в состав армии Александра Македонского как союзники в войне с Персией. Фессалийская конница почти полностью копировала конницу гетайров. Вооружение фессалийцев полностью

соответствовало вооружению гетайров. В отличие от гетайров, фессалийцы в бою строились ромбом. Фессалийский плащ отличался формой от македонской хламиды и назывался «фессалийские крылья». Он был тёмно-пурпурного (почти фиолетового) цвета с белым краем.

9. Боевые колесницы (Chariots) - были древнейшим способом использования лошадей на войне, а также древнейшим видом военной техники вообще. Как свидетельствуют изображения на Штандарте из Ура, появились они около 2600 лет до нашей эры. При сближении с противником воины из кузовов запряжек могли метать дротики и стрелять из лука.
10. Боевые Слоны (Elephants) - Слоны были приручены и стали использоваться в военных целях впервые в Индии. Случилось это, вероятно, в начале первого тысячелетия до новой эры. В V или VI веке до новой эры финикийцы при помощи индийских специалистов приручили и слонов обитавших в ту пору в Северной Африке. Одно из наиболее известных сражений, в которых участвовали слоны, состоялось, когда македонцы вторглись в Индию. Дорогу македонцам преградила армия царя Пора, в числе которой, кроме людей и коней, имелось и 150 слонов.

## Боевые формации

Ниже приведены комбинации карт Отрядов, составляющие различные боевые формации от самых сильных до самых слабых:

- **Клин:** 3 карты одного цвета с цифрами в последовательном порядке (например «Кр.4», «Кр.5», «Кр.3»).

Клин (лат. *cuneus*) - боевой порядок римского войска. Косой клин был впервые применён в битве при Левктрах Эпаминондом. Филипп II Македонский заимствовал это нововведение. Клин должен был быстро прорывать боевой строй противника, поскольку большое число воинов с пиками концентрировалось в его вершине; на солдатском языке клин назывался «свиной головой» (лат. *caput porci*). При наступлении противника для обороны использовались «ножницы» (лат. *forfex*) - V-образный боевой порядок. Клин также использовался конницей стран Европы до начала 20-го века

- **Фаланга:** 3 карты с одинаковым номиналом («Желт.8», «Кр.8», «Зел.8»).

Фаланга (греч. *φάλαγξ*) - боевой строй пехоты в Древней Македонии, Греции и ряде других государств. В значении тесно сомкнутой боевой линии слово фаланга встречается уже в Илиаде (VI, 6; XI, 90; XIX, 158), причём построение рядов было рассчитано на то, чтобы нападающие не могли их прорвать. Фаланги составлялись по народам, племенам, родам или семействам, распределение же воинов вглубь определялось их храбростью и силой. В историческую эпоху фаланга как форма построения войска в сражении встречается во всех греческих государствах до позднейшего времени; существенными её признаками служили плотное построение рядов и длинные копья.

Выделяют два основных типа фаланги:

- Классическая - в одной руке большой щит (гоплон) в другой копьё. Основу классической фаланги составляли гоплиты.
- Македонская (эллинистическая) - длинное копьё (сариссу) из-за тяжести удерживают двумя руками, маленький щит закреплён на локте ремнём. Основу македонской фаланги составляли сариссофоры.

- **Батальон:** 3 карты одного цвета («Син.2», «Син.7», «Син.4»).

Изначально термин означал четверть Баталии (построения пикинёров квадратом 100x100 образующего «лес пик») поделённой на четыре меньших квадрата

- **Линейный боевой порядок стрелков:** 3 карты с цифрами, составляющими последовательный порядок («Желт.4», «Кр.6», «Зел.5»).

Отряды для ведения боя располагались в линию, состоявшую из нескольких шеренг (их количество определялось в зависимости от скорострельности оружия), что позволяло одновременно вести огонь из наибольшего количества стрелкового оружия.

- **Толпа (неорганизованный строй):** любая другая комбинация («Желт.7», «Син.2», «Зел.1»).

При сравнении двух равных комбинаций, побеждает та, у которой выше сумма значений всех карт.

**Пример:** Красный Батальон «Кр.4», «Кр.6», «Кр.3» побеждает Синий Батальон «Син.7», «Син.1», «Син.3».

Если суммы одинаковых комбинаций равны, то в сражении данных боевых порядков объявляется ничья (подробности см. в разделе Знамена).

**Пример:** Сила толпы Желт.7, Син.2, Зел.1 равна силе толпы Желт.3, Син.3, Зел.4.

## Знамёна

В течение своего хода, непосредственно перед пополнением руки, игрок может захватить одно или несколько Знамен. Для этого он должен иметь законченную комбинацию карт Отрядов напротив спорного Знамени.

Если на стороне противника уже составлена комбинация, то все очевидно, однако, если комбинация соперника еще не закончена (состоит из менее 3 карт), то игрок должен доказать, что противник не сможет победить в схватке за этот Флаг независимо от того какую карту Отрядов он сыграет. Для обоснования игрок может использовать открытую информацию о том, какие карты были сыграны до настоящего момента, показав тем самым, что необходимые карты для победы более не доступны. Нельзя раскрывать любую информацию о картах собственной руки. Тактические карты, которые не были сыграны, при этом не учитываются и не препятствуют захвату Флага.

Если комбинации с обеих сторон Флага равны или в лучшем случае могут стать равными, тогда игрок, который завершил (или собирается завершить) комбинацию последним теряет флаг. Его соперник может захватить данный флаг в течение следующего своего хода.

### Примеры:

Клин «Кр.4», «Кр.5», «Кр.3» побеждает Фалангу «Желт.8», «Кр.8», «Зел.8» и завоевывает Знамя; Фаланга «Желт.2», «Кр.2», «Зел.2» в любом случае побеждает незавершенную комбинацию «Кр.7», «Зел.6»;

Клин «Кр.4», «Кр.5», «Кр.3» побеждает «Син.8», если «Син.7» и «Син.10» к данному моменту были сыграны.

Игрок, успешно захвативший Знамя, берет соответствующую фишку, переносит ее на свою сторону линии фронта и размещает позади победной комбинации карт. После этого никто уже не может играть карты в отношении данного Флага, а Тактические карты не могут оказывать на него никакого влияния.

## Тактические карты

В игре 10 Тактических карт. Тактическую карту можно сыграть вместо карты Отрядов с целью улучшения боевого порядка своих отрядов. Игрок может держать в руке любое количество Тактических карт, но не забывайте что количество карт в руке ограничено 7. Игрок может использовать Тактические карты пока он не сыграл на одну больше, чем его соперник. После этого он не может использовать Тактические карты до тех пор, пока соперник вновь не сыграет Тактическую карту.

Каждая Тактическая карта обладает специальным свойством и относится к одной из трех категорий.

### I. Боевой Дух

Эти карты используются в комбинациях, как карты Отрядов и играютя похожим путем.

- **Полководец (Александр, Дариус; Leader):** Это карты-джокеры. Сыграйте Полководца как любую карту Отрядов, но назовите ее цвет и значение только в момент определения победителя в сражении за Знамя.

**Пример:** Предположим у вас выложена «Син.8», если вы добавите карту Полководца, она может стать «Син.6», «7», «9» или даже «10» в комбинации Клина, или недостающей «8», чтобы сформировать Фалангу.

Каждый игрок может иметь только одного Полководца на своей стороне линии фронта. Если в ходе добора игрок получает карту второго Полководца, то она остается в его руке до конца игры, он не может ее сыграть.

- **Гетайры (Companion Cavalry):** Сыграйте эту карту так же как карту Отрядов со значением «8», но назовите ее цвет только в момент определения победителя в сражении за Знамя.

Гетайры на греческом значат *«товарищи, свита»*. Со времен короля Македонии Филиппа II Гетайры являлись элитными всадниками македонской армии и заслужено почитались как лучшая кавалерия античного мира. Избранные Гетайры составляли охрану короля. Гетайры были вооружены кавалерийским копьем, имевшим наконечники на обоих концах, и коротким мечом, а защищены были медной кирасой или холщовым панцирем белого цвета и беотийским шлемом. Гетайры носили золотисто-жёлтый македонский плащ с широкой полосой пурпурного цвета на краю, подчёркивающей их знатность. Этот македонский плащ назывался хламида.

- **Щитоносцы (Shield Bearers):** Сыграйте эту карту так же как карту Отрядов, но назовите ее цвет и значение не выше «3» только в момент определения победителя в сражении за Знамя.

Отряд легковооруженных солдат, основным назначением которых является защита других боевых отрядов. В македонской армии они именовались Гипасписты. Основой боевого применения Александром Великим отборного корпуса гипаспистов стало теснейшее взаимодействие гипаспистов с гетайрами в составе конно-пехотных отрядов.

## II. **Тактические особенности местности**

Во время игры эти карты размещаются лицом вверх на стороне игрока рядом со спорным Флагом, но так, чтобы оставалось достаточно места для карт Отрядов. Сыгранная Тактическая карта остается на своем месте до конца игры.

- **Туман (Fog):** Туман нарушает боевые порядки всех отрядов, участвующих в сражении за Флаг, так что победитель определяется по наибольшей сумме значений карт, входящих в комбинации.
- **Грязь (Mud):** Грязь вносит свои коррективы в ход сражения и победитель выявляется силой комбинации, состоящей уже из 4-х карт. В такой ситуации становится довольно трудно удержать боевой строй Клин или Фаланга.

## III. **Тактические хитрости**

Во время игры эти карты размещаются лицом вверх на стороне игрока рядом со стопкой Тактических карт. Все сыгранные карты должны оставаться открытыми до конца игры, и каждый игрок может свободно их обозревать.

- **Разведчик (Scout):** В конце хода игрок добывает 3 карты из любой одной или двух стопок карт (Тактические и карты Отрядов). При этом игрок должен выбрать 2 любые карты из своей руки и положить их поверх соответствующих стопок карт рубашкой вверх.
- **Передислокация (Redeploy):** Сыграв эту карту игрок выбирает одну из карт Отрядов или Тактическую карту, размещенную на его стороне линии фронта, напротив еще не захваченного Флага и переносит ее в любой другой доступный слот на своей стороне или сбрасывает ее, положив лицом вверх рядом со стопкой Тактических карт. При этом нельзя накрывать ею другие сыгранные карты.
- **Дезертир (Deserter):** Сыграв эту карту игрок выбирает одну из карт Отрядов или Тактическую карту, размещенную на стороне противника, напротив еще не захваченного Флага и сбрасывает ее, положив лицом вверх рядом со стопкой Тактических карт на стороне противника. При этом нельзя накрывать ею другие сыгранные карты.
- **Предатель (Traitor):** Сыграв эту карту игрок выбирает одну из карт Отрядов (но не Тактическую карту), размещенную на стороне противника, напротив еще не захваченного Флага и переносит ее в любой другой доступный слот на своей стороне линии фронта.

## **Конец игры**

Игра заканчивается сразу же, как только один из игроков успешно захватит 3 рядом расположенных Флага или 5 любых Флагов. Этот игрок становится победителем.

Если участники проводят серию игр, то победитель партии всегда получает 5 победных очков, а его соперник количество победных очков равное числу захваченных им Знамен. Победитель начинает следующую партию.

## **Дополнительный вариант игры**

Сыграв несколько раз по обычным правилам Вам возможно будет интересно опробовать дополнительный вариант игры, заключающийся в следующем правиле:

Игрок имеет возможность захватить Флаг только в начале своего хода. В некоторых случаях захват Флага будет вынуждено откладываться на один ход, что позволит сопернику так или иначе повлиять на ситуацию при помощи Тактических карт.