

BATTLE LINE (Линия фронта)

Основой тактического превосходства битв древности были боевые порядки. Лидеры противоборствующих сторон организовывали свои силы в различные построения для более эффективной и сокрушительной атаки и неразрушимой обороны. Вломится в центр вражеского строя, сломить один фланг и удерживать другой, пока не пришло время решительного удара. Какие боевые порядки выберете вы?

Игроков: Два

Время игры: 30 минут

Компоненты:

- Правила игры
- 60 карт войск, 6-ти различных цветов номиналом от 1 до 10: [10 = Elephants, 9 = Chariots, 8 = Heavy Cavalry, 7 = Light Cavalry, 6 = Hypaspists, 5 = Phalangists, 4 = Hoplites, 3 = Javalieneers, 2 = Peltasts, 1 = Skirmishers]
- Десять карт тактики (белые, с отличающейся рубашкой)
- Девять флагов (пластиковые фишки)

ПОДГОТОВКА

Расположите девять флагов в линию между игроками. Игроки вытягивают по 1 карте из колоды вытянувший карту большего номинала перемешивает колоду и раздает по 7 карт каждому игроку. (Или как действительно в правилах, тянут по очереди карты из колоды пока один из них не вытянет карту наибольшего номинала). Из оставшихся карт войск формируется колода и располагается с одной стороны линии фронта (линии флагов) рубашкой вверх. Тактические карты перемешиваются и располагаются с другой стороны линии фронта рубашкой вверх.

ЦЕЛЬ

Цель игроков создать мощные боевые построения по свою сторону линии фронта напротив флагов, для того чтобы победить построения противника напротив соответствующих флагов. Первый игрок, завоевавший три соседних флага (совершивший прорыв) или любые пять флагов (окруживший врага) побеждает. Игру начинает игрок, не сдававший карты, далее играет второй игрок. Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок может сыграть с руки 1 карту войск или 1 карту тактики и поместить ее на свою сторону линии фронта. В конце своего хода игрок пополняет руку до 7-ми карт из колоды войск или из колоды тактики по своему выбору. Когда обе колоды заканчиваются игроки не пополняют руку, но игра продолжается.

Флаги завоеываются боевыми построениями, образованными из карт войск, напротив данного флага. Карты тактики используются для управления построениями.

КАРТЫ ВОЙСК

Игрок выбирает одну из карт войск в руке и располагает её по свою сторону линии фронта напротив флага, который желает завоевать. По каждую сторону флага есть три воображаемых «слота» для карт войск. В процессе игры напротив конкретного флага по свою сторону линии фронта игрок может расположить максимум 3 карты войск для формирования боевого построения. Порядок, в котором играют карты, не имеет значения. Для экономии места игрового пространства последующие карты выкладываются поверх уже выложенных, частично перекрывая их.

Когда один из игроков в свой ход не может сыграть карту войск он может пасовать или играть карту тактики, его оппонент продолжает играть до победы одного из игроков. Такая ситуация возможна в двух случаях: все доступные «слоты» карт войск заполнены или у игрока в руке есть только карты тактики.

БОЕВЫЕ ПОСТРОЕНИЯ

Различные боевые построения от высшего к низшему:

- Клин: Три карты одного цвета с последовательными номиналами. [K4][K5][K3]
- Фаланга: Три карты одного номинала. [Ж8][K8][38]
- Батальон: Три карты одного цвета. [Г2][Г7][Г4]
- Линия застрелки: Три карты с последовательными номиналами. [Ж4][K6][35]
- Толпа: Любые другие построения. [У5][В5][G3]

При столкновении двух построений одного типа побеждает то, у которого сумма номиналов карт больше.

Красный батальон [K4][K6][K3] побеждает голубой батальон [Г7][Г1][Г3]

Если суммы равны, то построения бьются вничью, (смотри пункт **ФЛАГИ** ниже для разрешения ничьей).

Толпа [Ж7][Г2][31] бьется вничью с толпой [Ж3][Г3][34]

ФЛАГИ

В свой ход, перед тем как игрок пополняет руку до 7-ми карт, он может претендовать и захватить один или несколько флагов. Для этого он должен иметь завершённое боевое построения из трех карт напротив флага, на который он претендует, и доказать, что сформированное им построение не может быть побеждено построением противника, расположенным напротив данного флага.

Если на стороне оппонента завершённое построение из трех карт и оно не может победить построение претендента то ситуация очевидна - претендент получает флаг. Если же в построении оппонента менее 3 карт то претендент должен доказать, что оппонент не сможет сформировать построение способное противостоять его построению не зависимо от того какие карты оппонент мог бы сыграть.

Для этого он использует информацию только с игрового стола показывая, что определенные карты не могут быть сыграны. Игроки не могут использовать любую информацию из собственной руки. Не сыгранная карта тактики не может предотвратить захват флага.

Если боевые построения, претендующие на флаг, бьются вничью, или предполагается ничья, то игрок сыгравший (или тот, кто должен сыграть) последнюю карту в построении, претендующем на флаг, не может захватить данный флаг. Его оппонент может захватить этот флаг в его следующий ход.

- Клин [K4][K5][K3] бьет Фалангу [Ж8][K8][38] и захватывает флаг.
- Фаланга [Ж2][K2][32] бьет [K7][36] и захватывает флаг.
- Клин [K4][K5][K3] бьет [Г8] и захватывает флаг, если голубая 7 и голубая 10 уже на столе.

Игрок, успешно захвативший флаг, берет его себе и располагает его в авангарде своей армии. Теперь ни один игрок не может выложить карту в построение напротив данного флага и ни одна карта тактики не влияет на данные построения.

КАРТЫ ТАКТИКИ

В игре используется 10 карт тактики. Карты тактики играют вместо карт войск и влияют непосредственно на боевые построения. Игрок может держать в руке столько карт тактики, сколько пожелает в пределах максимального количества карт в руке (7 карт). Но нельзя играть больше чем на одну карту тактики, чем сыграл оппонент. Игрок может всегда сыграть карту тактики, пока он не сыграл карт тактики больше чем оппонент. Каждая карта тактики имеет специальную функцию и принадлежит к одной из трех категорий.

1. Карты морали

Эти карты играют так же как карты войск в боевые построения:

- **Лидер (Александр, Дарий).** Карты лидеров – «дикие» карты. Играйте карту лидера, так же как и карту войск и назначьте ей цвет и номинал при захвате флага. Например, если у вас в построении есть Голубуя 8, то, играя карту лидера в это построение вы можете назначить этой карте синий цвет и номинал 6,7,9 или 10 для формирования клина из данного построения или назначить ей номинал 8 любого другого цвета для формирования Фаланги. Каждый игрок может иметь только одну карту лидера на своей стороне линии фронта. Если игрок берет из колоды еще одного лидера, то он остается несыгранным в руке до конца игры.

- **Кавалерия союзников:** Играйте эту карту как любую другую карту войск с номиналом 8 и назначьте ей цвет при захвате флага

- **Стена щитов:** Играйте эту карту как любую другую карту войск, назначьте ей цвет и номинал не более чем 3 при захвате флага.

2. Карты окружения

Эти карты играют лицом вверх между не захваченным флагом и построением, претендующим на данный флаг. Однажды сыгранная карта тактики остается в игре до её конца.

- **Туман:** Карта тумана дезорганизует боевые построения по обе стороны флага. Данный флаг захватывает игрок с большей суммой номиналов карт.

- **Грязь:** Для захвата этого флага построения с обеих сторон должны содержать 4 карты. Данная тактическая карта затрудняет построение клина или фаланги.

3. Карты хитрости

Эти карты играют лицом вверх на стороне сыгравшего её игрока напротив колоды карт тактики.

Все сыгранные карты должны быть видны обоим игрокам, и оставаться там до конца игры.

- **Разведчик:** Игрок берет в общей сложности три карты из одной или обеих колод. Затем он выбирает две любые карты из своей руки и возвращает их на верх соответствующей колоды или колод рубашкой вверх.

- **Перестроение:** Игрок выбирает любую карту войск или карту тактики по свою сторону линии фронта напротив не захваченного флага и переносит ее лицом вверх в любой свободный слот напротив любого не захваченного флага или сбрасывает ее из игры и располагает ее на своей стороне рядом с колодой тактики не перекрывая другие карты.

- Дезертир: Игрок выбирает любую карту войск или карту тактики на стороне оппонента напротив не захваченного флага и сбрасывает ее из игры и располагает ее на стороне оппонента рядом с колодой тактики не перекрывая другие карты.

- Предатель: Игрок выбирает любую карту войск (но не карту тактики) на стороне оппонента напротив не захваченного флага и располагает ее на своей стороне в любой свободный слот напротив любого не захваченного флага.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда один из игроков захватил три соседних флага или пять любых флагов игра немедленно останавливается и заканчивается победой этого игрока.

Если играется несколько игр то победитель всегда получает 5 очков за победу в игре, а проигравший получает количество очков равное числу захваченных им флагов. Победитель начинает следующую игру.

УСЛОЖНЕННЫЕ ПРАВИЛА.

Когда вы сыграете несколько игр, по стандартным правилам, вы можете внести в игру следующее изменения: игрок может захватить флаг только в начале своего хода. Это сильно сдерживает захват флагов в один ход и позволяет оппоненту изменить ситуацию с помощью карт тактики.

Translated by Oldman, mail to: old4co@mail.ru

GMT Games
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232 U.S.A.
www.gmtgames.com
(800) 523-6111
TM and © 2000 GMT Games

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 Editing and Layout by: Stuart K. Tucker
Production Coordinator: Tony Curtis

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

Не стал я переводить войска в теле правил:

Elephants – Слоны

Chariots - Колесницы

Heavy Cavalry - Тяжелая кавалерия

Light Cavalry - Легкая кавалерия

Hypaspists - Гипаспиты – щитоносцы, переносящие гоплон для защиты других воинов

Phalangists - Фалангисты – воины бьющиеся в фланге

Hoplites - Гоплиты – тяжелая пехота, гоплон – тяжелый щит

Javelineers - Джавалениры – профессиональные копьеметатели

Peltasts - Пелтасты – легкая пехота, пельте – легкий щит

Skirmishers - Застрельщики – зачастую пращники, но использовалась и легкая пехота пелтасты или велиты

Клин – Кавалеристский клин, то же тока в обороне ножницы

Фаланга - Каре

Батальон - Колонна

Линия застрелки - Линия

Толпа – Ополчение или можно Партизаны