

BATTLE LINE

Les batailles antiques opposaient des formations organisées. Les chefs des deux camps dirigeaient leurs forces le long de la ligne de bataille pour obtenir des avantages tactiques. Écrasez l'adversaire au centre, enfoncez un des flancs, ou tenez la position jusqu'à ce qu'arrive le moment de la manœuvre décisive. Comment allez-vous former votre ligne de bataille ?

Joueurs : Deux

Durée d'une partie : 30 minutes

Matériel :

- ◆ Ce livret de règles
- ◆ 60 cartes de Troupes, avec des valeurs allant de 1 à 10 dans six couleurs différentes : [10 = Éléphants (*Elephants*), 9 = Chars (*Chariots*), 8 = Cavalerie Lourde (*Heavy Cavalry*), 7 = Cavalerie Légère (*Light Cavalry*), 6 = Hypaspistes (*Hypaspists*), 5 = Phalangites (*Phalangists*), 4 = Hoplites, 3 = Javelotiers (*Javelineers*), 2 = Peltastes (*Peltasts*), 1 = Tirailleurs (*Skirmishers*)]
- ◆ Dix cartes de Tactique (blanches, avec des dos différents)
- ◆ Neuf Drapeaux (pièces en plastique)

PREPARATION

Disposez les neuf Drapeaux en ligne entre les deux joueurs. Coupez le tas de cartes de Troupes. Le joueur qui obtient la valeur la plus élevée — recommencez en cas d'égalité — mélange le jeu et distribue à chaque joueur sept cartes de Troupes, qui constituent leurs mains respectives. Placez, face cachée, les cartes de Troupes restantes à une extrémité de la ligne de bataille ; elles constituent une pioche. Mélangez les dix cartes de Tactique et faites-en une pioche, face cachée, à l'autre bout de la ligne de bataille.

BUT DU JEU

Les joueurs s'efforcent de créer de puissantes formations de leur côté des Drapeaux afin de battre les formations de l'adversaire, de l'autre côté des Drapeaux respectifs. Le premier joueur à remporter trois Drapeaux adjacents (une Percée) ou cinq Drapeaux quelconques (un Enveloppement) remporte la victoire.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui n'a pas distribué joue le premier ; les joueurs jouent ensuite chacun à leur tour. Lors de son tour, un joueur choisit dans sa main une carte de Troupes ou une carte de Tactique et la place face visible de son côté de la ligne de bataille. À la fin de son tour, il prend une carte dans l'une ou l'autre des pioches pour faire repasser sa main à sept cartes. Quand les deux pioches ont été épuisées, il n'est plus possible de tirer de nouvelles cartes, mais la partie se poursuit néanmoins.

Les Drapeaux sont remportés par les formations de cartes de Troupes jouées à proximité des Drapeaux. Les cartes de Tactique sont utilisées pour influencer sur les formations.

CARTES DE TROUPES

Un joueur choisit une de ses cartes de Troupes et la place face visible de son côté de la ligne, à proximité d'un Drapeau. Il existe de chaque côté du Drapeau trois "emplacements" imaginaires pour jouer des cartes. Durant la partie chaque joueur peut placer un maximum de trois cartes de Troupes à proximité de chaque Drapeau, afin de créer des formations. L'ordre dans lequel les cartes sont jouées n'a pas d'importance. Pour gagner de la place, placez les cartes ultérieures de façon à ce qu'elles recouvrent en partie les cartes déjà jouées au même Drapeau.

Quand un joueur est dans l'impossibilité de jouer une carte de Troupes lors de son tour, il peut passer ou jouer une carte de Tactique, mais son adversaire continue quand même à jouer jusqu'à ce que la partie soit terminée. Une telle situation peut se produire dans deux cas : un joueur peut avoir rempli tous les "emplacements" disponibles de son côté de la ligne de bataille, ou il peut n'avoir que des cartes de Tactique dans sa main.

◆ **Chef (*Leader*) (Alexandre, Darius)** : Les Chefs sont des sortes de jokers. Jouez un Chef comme n'importe quelle carte de Troupes, mais définissez sa couleur et sa valeur au moment de la revendication du Drapeau. Par exemple, vous avez un 8 Bleu dans votre espace de jeu. Si vous ajoutez un Chef, cela vous donne la possibilité d'ajouter un 6, 7, 9 ou 10 Bleu pour faire une Formation en Coin, ou un 8 pour former une Phalange. Un joueur ne peut avoir qu'un seul Chef de son côté de la ligne de bataille. S'il pioche un second Chef, celui-ci reste dans sa main jusqu'à la fin de la partie, sans pouvoir être joué.

◆ **Cavalerie des Compagnons (*Companion Cavalry*)** : Jouez cette carte comme n'importe quelle carte de Troupes de valeur 8, mais définissez sa couleur au moment de la revendication du Drapeau.

◆ **Porteurs de boucliers (*Shield Bearers*)** : Jouez cette carte comme n'importe quelle carte de Troupes, mais définissez sa couleur et sa valeur (pas plus élevée que 3) au moment de la revendication du Drapeau.

2. Tactiques d'environnement

Ces cartes sont jouées face visible près d'un Drapeau non revendiqué, du côté du joueur, en faisant en sorte qu'il reste suffisamment de place pour pouvoir placer les cartes de Troupes à côté du Drapeau. Une fois jouées, les cartes de Tactique restent à leur place jusqu'à la fin de la partie.

◆ **Brouillard (*Fog*)** : La carte Brouillard neutralise toutes les formations, et la revendication du Drapeau est simplement résolue en se basant sur la valeur totale des cartes dans chaque camp.

◆ **Boue (*Mud*)** : La revendication de ce Drapeau est à présent basée sur quatre cartes d'un côté comme de l'autre, il est donc nécessaire d'agrandir les formations. Cela rend particulièrement difficile la réalisation d'une Formation en Coin ou d'une Phalange.

3. Tactiques de ruse

Ces cartes sont jouées face visible du côté du joueur, près de la pioche de cartes de Tactique. Toutes les cartes jouées là doivent être clairement visibles et y restent jusqu'à la fin de la partie.

◆ **Éclaireurs (*Scout*)** : Le joueur tire un total de trois cartes d'une ou des deux pioches. Il choisit ensuite deux cartes quelconques dans sa main et les place face cachée sur le dessus de leur pioche respective.

◆ **Redéploiement (*Redeploy*)** : Le joueur choisit dans son camp n'importe quelle carte de Troupes ou de Tactique à proximité d'un Drapeau non revendiqué, et la place face visible dans un autre de ses "emplacements" disponibles, ou s'en défausse face visible de son côté, près de la pioche de cartes de Tactique. Ne recouvrez pas une autre défausse éventuelle.

◆ **Déserteurs (*Deserter*)** : Le joueur peut choisir dans le camp de l'adversaire n'importe quelle carte de Troupes ou de Tactique près d'un Drapeau non revendiqué, et la défausse face visible du côté de l'adversaire près de la pioche de carte de Tactique. Ne recouvrez pas une autre défausse éventuelle.

◆ **Traîtres (*Traitor*)** : Le joueur peut choisir dans le camp de l'adversaire n'importe quelle carte de Troupes (mais pas une carte de Tactique) près d'un Drapeau non revendiqué, et la place dans un "emplacement" libre de son propre camp.

FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur a réussi à revendiquer trois Drapeaux adjacents ou cinq Drapeaux quelconques, la partie prend immédiatement fin avec la victoire de ce joueur. Le jeu s'arrête ; aucun autre Drapeau ne peut être revendiqué après cela.

Si plusieurs parties sont jouées, le vainqueur marque toujours cinq points, et le perdant marque autant de points qu'il a revendiqué de Drapeaux. Le vainqueur entame ensuite la partie suivante.

VARIANTE

Une fois que vous aurez joué quelque temps avec les règles normales, vous pourrez souhaiter essayer cette variante. Un joueur ne peut revendiquer de Drapeaux qu'au début de son tour. Concrètement, cela diffère d'un tour la revendication d'un Drapeau, permettant à l'adversaire de modifier la situation avec ses cartes de Tactique.

Collaborateurs

Créateur :	Reiner Knizia
Coordination du projet :	Andy Lewis
Directeur artistique :	Rodger B. MacGowan
Illustrations de couverture et des cartes :	Rodger B. MacGowan
Conception des cartes :	Mark Simonitch
Conception de l'emballage :	Rodger B. MacGowan
Rédaction et mise en page du livret de règles :	Stuart K. Tucker
Coordination de la production :	Tony Curtis
Traduction :	Vincent Lefavrais

Merci à tous les testeurs, et en particulier à **David Farquhar** pour toutes ses contributions au développement de ce jeu.

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

www.gmtgames.com
(800) 523-6111

© GMT Games, 2000