

LIGNE DE BATAILLE

Les batailles anciennes mettaient aux prises des formations organisées. Les chefs des deux camps dirigeaient directement leurs forces sur la ligne de combat afin d'emporter un avantage tactique. Ecraser les opposants au centre, perforer l'un des flancs, ou tenir sa position jusqu'à ce que le moment opportun soit venu d'effectuer un mouvement décisif... Comment dirigerait vous votre ligne de bataille ?



Joueurs : Deux

Durée de jeu : 30 minutes

Composantes :

- ◆ Ce manuel de règles
- ◆ 60 cartes de Troupes, de 6 couleurs ayant chacune des valeurs de 1 à 10 : [10 = Eléphants, 9 = Chariots, 8 = Cavalerie Lourde, 7 = Cavalerie Légère, 6 = Hypaspistes, 5 = Phalanges, 4 = Hoplites, 3 = Javeliniers, 2 = Peltastes, 1 = Frondeurs]
- ◆ 10 cartes Tactiques (blanche avec un dos différent)
- ◆ 9 drapeaux (pièces en plastique)

PREPARATION

Disposez les 9 drapeaux en ligne entre les deux joueurs. Coupez la pile des cartes Troupes jusqu'à ce qu'un des joueurs ait obtenu la carte présentant le chiffre le plus élevé – ce joueur mélange et distribue 7 cartes Troupes à chaque joueur. Placez le reste des cartes Troupes en une pile face cachée à un bout de la ligne de bataille. Mélangez les 10 cartes Tactiques et placez leur pile face cachée à l'autre bout de la ligne de bataille.



OBJECTIF

Les joueurs doivent former les formations les plus puissantes face à un drapeau pour battre la formation adverse installée en vis à vis du même drapeau. Le premier joueur à gagner 3 drapeaux adjacents (une percée) ou 5 drapeaux n'importe où (un enveloppement) emporte la victoire.

JEU

Le joueur qui n'a pas distribué les cartes joue le premier ; les joueurs jouent alternativement. A son tour de jeu, le joueur sélectionne soit une carte Troupe soit une carte Tactique de sa main et la place face découverte dans son camp sur le champ de bataille. A la fin de son tour le joueur tire une carte de l'une des pioches pour reconstituer sa main, il doit toujours avoir 7 cartes en main. Lorsque les pioches sont épuisées, les joueurs ne tirent plus de cartes mais continuent à jouer jusqu'à épuisement de leur main.

Les drapeaux sont emportés par les formations de cartes Troupes jouées faces au drapeau. Les cartes Tactiques sont utilisées pour influencer les formations.

CARTES TROUPES





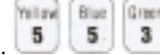
Un joueur sélectionne une de ses cartes Troupes et la place face découverte dans sa partie du champ de bataille, adjacente à un drapeau. Il y a 3 emplacements virtuels de chaque côté d'un drapeau afin de pouvoir installer des formations. L'ordre dans lequel sont posées les cartes n'a pas d'incidence sur le jeu. Pour gagner de l'espace on pourra poser les cartes en échelons face à un même drapeau.



Lorsqu'un joueur se trouve dans l'impossibilité de jouer une carte Troupes, il peut passer son tour ou jouer une carte Tactique, mais son opposant continue de jouer jusqu'à la fin du jeu. Une telle situation ne peut survenir que dans deux cas précis : soit le joueur peut avoir occupé tous les espaces disponibles dans sa partie du champ de bataille, soit-il peut n'avoir que des cartes Tactiques en sa possession.

FORMATIONS



Voici les différentes formations, classées de la plus forte à la plus faible :

- ◆ Pointe : 3 cartes de la même couleur avec des valeurs consécutives. 
- ◆ Phalange : 3 cartes de la même valeur. 
- ◆ Ordre en Bataillons : 3 cartes de la même couleur. 
- ◆ Ligne de Tirailleurs : 3 cartes de valeur consécutive. 
- ◆ Horde : Toute autre formation. 

Lorsque l'on compare deux formations de la même catégorie, on fait la somme des valeurs des cartes de la formation, celle dont le total des 3 cartes est supérieur est considérée comme la formation la plus forte.

Cet Ordre en Bataillons Rouge bat cet  Ordre en Bataillons  Bleu

Si les sommes des deux formations engagées sont égales, on se trouve dans un cas d'égalité (voir la section concernant les drapeaux ci-dessous pour la résolution des égalités).







Cette Horde  est à égalité avec cette Horde 

DRAPEAUX

A la fin de son tour de jeu, avant de piocher une carte pour reconstituer sa main, un joueur peut réclamer certains drapeaux. Pour cela, il doit avoir une formation complète de 3 cartes de son côté du drapeau et il doit être à même de prouver que son adversaire ne peut plus battre sa propre formation grâce aux cartes Troupes qu'il pourrait détenir.

Si l'adversaire possède aussi 3 cartes face au drapeau en question, la situation est claire. Si le camp de l'adversaire contient moins de 3 cartes, le joueur qui réclame le drapeau doit prouver que son opposant n'est plus en situation de créer une formation capable de battre la sienne au regard des cartes Troupes qu'il pourrait encore abattre. Pour cela le joueur peut utiliser les informations qui sont à vue sur la table pour démontrer que certaines cartes ne sont plus utilisables dorénavant et que certaines formations sont donc irréalisables. Le joueur ne doit pas utiliser d'informations provenant de sa propre main. Les cartes Tactique non-jouées ne peuvent pas éviter la prise d'un drapeau suite à sa réclamation par un joueur.

Si les formations de chaque côté d'un drapeau sont à égalité ou pourraient être à égalité, alors le joueur qui a joué (ou qui jouera) la dernière carte de ces formations perd le drapeau. L'opposant peut réclamer le drapeau le tour suivant.

- cette Pointe  bat cette Phalange  lors de la réclamation du drapeau.
- cette Phalange  bat  lors de la réclamation du drapeau.
- cette Pointe  bat  lors de la réclamation du drapeau, si le 7 Bleu et le 10 Bleu ont déjà été joués ailleurs.

Lorsqu'un joueur réclame avec succès un drapeau, il le prend et le déplace jusque derrière ses lignes, c'est à dire derrière les cartes qu'il a jouées. Par la suite aucun joueur ne pourra placer de cartes face à ce drapeau et aucun effet Tactique ne pourra être appliqué sur ces cartes.



CARTES TACTIQUES

Il y a 10 cartes Tactique. Ces cartes sont jouées à la place des cartes Troupes afin d'influencer les formations. Un joueur peut détenir autant de cartes Tactique qu'il le souhaite parmi sa main totale de 7 cartes, mais il n'est pas permis de jouer plus de 1 carte Tactique de plus que le nombre de cartes Tactique jouées par son adversaire. Ceci signifie qu'un joueur peut jouer une carte Tactique à moins qu'il n'ait déjà joué plus de cartes Tactique que son adversaire. Chaque carte Tactique a une fonction spéciale et appartient à l'une de ces 3 catégories.

1. Moral

Ces cartes sont jouées de la même façon qu'une carte Troupes et occupent un emplacement dans la formation :



♦ **Chef** (Alexandre, Darius) [*Leader*] : les chefs sont des cartes féroces. Jouez le chef comme n'importe quelle carte Troupes et choisissez ensuite la couleur et la valeur lors de la détermination de la possession du drapeau. Par exemple, vous avez une carte déjà jouée qui est un 8 Bleu. Si vous jouez un Chef dans cette formation, vous avez la possibilité de considérer qu'il représente un 6 Bleu, un 7 Bleu, un 9 Bleu, ou un 10 pour tenter de réaliser une Pointe, ou encore un 8 pour tenter une Phalange. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul Chef dans son camp. Si un joueur pioche le deuxième chef alors qu'il a déjà joué le premier, il devra le conserver dans son jeu jusqu'à la fin de la partie sans pouvoir le jouer.

♦ **Renforts de Cavalerie** [*Companion Cavalry*] : jouez cette carte comme n'importe quelle carte Troupes en considérant qu'il s'agit d'un 8 dont la couleur sera à définir lors de la détermination de la possession du drapeau.

♦ **Porteurs de boucliers** [*Shield Bearers*] : jouez cette carte comme n'importe quelle carte Troupes et déterminez sa couleur et sa valeur qui ne doit pas être supérieure à 3 lors de la détermination de la possession du drapeau.

2. Environnement

Ces cartes sont jouées face ouverte dans le camp du joueur, juste au pied d'un drapeau n'étant pas encore conquis, ainsi ce type de carte Tactique n'occupe pas une place dans la formation. Une fois jouées, elles demeurent à leur place jusqu'à la fin de la partie.



♦ **Brouillard** [*Fog*] : la carte Brouillard désorganise toutes les formations faces au drapeau concerné et la détermination de la possession du drapeau est donc uniquement basée sur le total des valeurs des cartes de chaque camp.

♦ **Boue** [*Mud*] : la possession du drapeau concerné est désormais basée sur 4 cartes dans chaque formation, les formations doivent donc être étendues. Il devient alors particulièrement difficile d'achever une formation comme la Pointe ou la Phalange.

3. Fourberie

Ces cartes sont jouées face découverte de son côté de la pioche des cartes Tactique. Toutes les cartes jouées ici doivent demeurer au même endroit et être visibles jusqu'à la fin de la partie.



♦ **Eclaireur** [*Scout*] : le joueur pioche 3 cartes de la pile de son choix, il choisit ensuite 2 cartes de sa main qu'il replace face cachée sur le dessus de leur pile respective.

♦ **Redéploiement** [*Redeploy*] : le joueur choisit une carte Troupes ou Tactique déjà jouée dans son camp face à un drapeau qui n'est pas encore conquis et peut, soit la déplacer vers une autre formation, soit la défausser face découverte à côté de la pile des cartes Tactique de son côté. Dans ce dernier cas, les cartes ne doivent pas se recouvrir.

♦ **Déserteur** [*Deserter*] : le joueur peut choisir une carte Troupes ou Tactique de l'opposant placée face à un drapeau n'étant pas encore conquis et la défausser face découverte à côté de la pile des cartes Tactique du côté de l'adversaire. Dans ce dernier cas, les cartes ne doivent pas se recouvrir.

♦ **Traître** [*Traitor*] : le joueur peut choisir n'importe quelle carte Troupes (mais pas une carte Tactique) de l'adversaire face à un drapeau n'étant pas encore conquis et la placer dans une formation de son propre camp.

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur a conquis 3 drapeaux adjacents ou 5 drapeaux n'importe où, le jeu se termine immédiatement. Aucun autre drapeau ne peut alors être réclamer et le joueur est déclaré vainqueur.

Si vous jouez en plusieurs manches, le vainqueur obtient 5 points et le perdant marque un nombre de points identique au nombre de drapeau qu'il a pu conquérir. Le vainqueur débute la manche suivante.

REGLES AVANCEES

Une fois que vous aurez pratiqué la version standard des règles plusieurs fois vous pourrez tenter cette variante. Un joueur ne peut réclamer un drapeau qu'au commencement de son tour, avant de jouer ses propres cartes, et non après les avoir jouées comme dans la version standard. Ceci oblige le joueur à différer la prise de possession du drapeau d'un tour, ce qui peut permettre à l'opposant de modifier la situation avec ses cartes Tactique.

Traduction : Les Jocadiens



Crédits :

Concepteur : **Reiner Knizia**

Coordination : **Andy Lewis**

Directeur Artistique : **Rodger B. MacGowan**

Couverture et illustration des cartes : **Rodger B. MacGowan ©2000**

Esthétique des cartes : **Mark Simonitch**

Esthétique de l'emballage : **Rodger B. MacGowan ©2000**

Edition du livret de règle : **Stuart K. Tucker**

Production : **Tony Curtis**

Remerciements à l'ensemble des testeurs, en particulier à David Farquhar pour sa contribution au développement du jeu.