BATTLE LINE

» Preparação do jogo:

- colocam-se os 9 peões em linha entre os 2 jogadores.
- baralham-se as cartas de Troop, dão-se 7 a cada jogador e colocam-se as restantes numa pilha de face para baixo num dos extremos da linha de batalha.
- baralham-se as cartas de Tactics e colocam-se numa pilha de face para baixo no outro extremo da linha.

» Objectivo do jogo:

- os jogadores tentarão criar formações do seu lado dos peões que superem as formações do adversário junto a cada um dos peões. O primeiro jogador a vencer em **3 peões adjacentes** ou em **quaisquer 5 peões** alcançará a vitória no jogo.

» Os turnos:

- os jogadores tomam turnos alternadamente, da seguinte forma:

  1. jogam 1 carta de Troop ou Tactics de face para cima no seu lado da linha.
  2. verificam se podem reclamar vitória num ou mais peões.
  3. tiram 1 carta de qualquer das pilhas de modo a ficar com 7 cartas na mão.

- quando as pilhas ficarem sem cartas, os jogadores continuam o jogo com as que tiverem na mão.

» As cartas de Troop:

- existem 60 cartas divididas em 6 cores, com valores de 1 a 10.
- o jogador ao escolher jogar uma carta de Troop, coloca-a no seu lado da linha, adjacente a um dos peões. Existem 3 slots imaginários para colocar cartas de cada lado de um peão, sendo que ao longo do jogo cada jogador pode colocar um máximo de 3 cartas de Troop adjacentes a cada peão, de forma a criar formações.
- a ordem com que as cartas são jogadas é irrelevante.
- quando um jogador não puder jogar cartas de Troop (ex: todos os slots do seu lado preenchidos ou apenas cartas de Tactics na mão) esse jogador ou passa o jogo ou joga uma carta de Tactics, sendo que o seu adversário continua a jogar normalmente até que o jogo seja decidido.

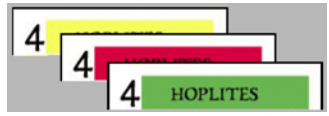
» Formações:

- as formações possíveis, de maior valor para o menor, são as seguintes:

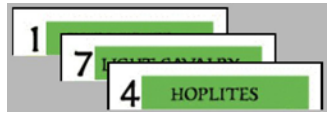
maior valor



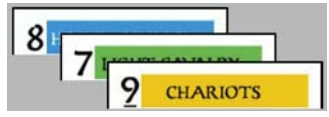
Wedge
mesma côr, valores consecutivos



Phalanx
mesmo valor

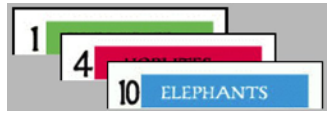


Batallion Order
mesma côr



Skirmish Line
valores consecutivos

menor valor



Host
qualquer outra formação

- ao comparar formações da mesma categoria, vence aquela com maior valor total das 3 cartas. Se a soma for igual, consideram-se que as formações estão empatadas.

» Reclamando peões:

- no seu turno e antes de tirar 1 carta de uma das pilhas, um jogador pode reclamar vitória em um ou mais peões. Para isso terá de ter uma formação completa de 3 cartas do seu lado e terá de conseguir comprovar que a formação adversária não conseguirá superar a sua em nenhuma circunstância.
- quando a formação do adversário tem 3 cartas tal comprovação é óbvia, mas se tiver menos terá de mostrar que a formação adversária nunca conseguirá vencer independentemente das cartas de Troop que o adversário possa jogar. Para isso, o jogador pode usar a informação das cartas já jogadas mas nunca de cartas que tenha na mão.
- se as formações estiverem empatadas ou na melhor das hipóteses puderem empatar, então o jogador que jogou (ou jogaria) a última carta na sua formação perde o peão para o adversário, sendo que este poderá reclamá-la no seu próximo turno.
- ao reclamar um peão de forma bem sucedida, o jogador coloca o peão do seu lado, passando-o para o outro lado das cartas da formação vencedora. Mais nenhuma carta pode ser jogada adjacente a este peão nem as cartas de Tactics afectarão estas cartas.

» As cartas de Tactics:

- as cartas de Tactics são jogadas em vez das de Troop de modo a influenciar as formações.
- um jogador pode ter na sua mão de 7 cartas quantas cartas quiser de Tactics, mas nunca pode jogar no total mais de uma carta do que as que o seu adversário já jogou.
- cada carta de Tactics tem uma função especial e pertence a uma das seguintes categorias:

1. Morale Tactics: são jogadas como cartas de Troop.

- **Leader:** joga-se como qualquer carta de Troop mas a sua côr é definida pelo jogador no momento de resolução de um peão. Cada jogador só pode ter uma carta de Leader em jogo.
- **Companion Cavalry:** joga-se como qualquer carta de Troop de valor 8 mas a sua côr é definida pelo jogador no momento de resolução de um peão.
- **Shield Bearers:** joga-se como qualquer carta de Troop mas a sua côr e o seu valor (não superior a 3) é definido pelo jogador no momento de resolução de um peão.

2. Environment Tactics: são jogadas de face para cima no lado do jogador, junto às cartas de Troop de um peão (ficam até final do jogo).

- **Fog:** desmantela todas as formações e o peão é vencido pelo lado com maior valor total nas cartas.
- **Mud:** obriga as formações a serem expandidas a 4 cartas para que se possa reclamar o peão (dificultando assim a formação de um Wedge ou Phalanx).

3. Guile Tactics: são jogadas de face para cima no lado do jogador, junto à pilha de cartas de Tactics (ficam até final do jogo).

- **Scout:** o jogador tira um total de 3 cartas de uma ou ambas as pilhas e depois escolhe 2 cartas da sua mão e coloca-as de face para baixo no topo das respectivas pilhas.
- **Redeploy:** o jogador escolhe uma carta qualquer de Troop ou Tactics no seu lado junto a um peão ainda por reclamar e move-a para outro slot disponível ou descarta-a de face para cima junto à pilha de cartas de Tactics.
- **Deserter:** o jogador pode escolher qualquer carta de Troop ou Tactics do adversário junto a um peão por reclamar e descartá-la de face para cima junto à pilha de cartas de Tactics.
- **Traitor:** o jogador pode escolher qualquer carta de Troop ou Tactics do adversário junto a um peão por reclamar e colocá-la num slot livre do seu lado.

» Final do jogo:

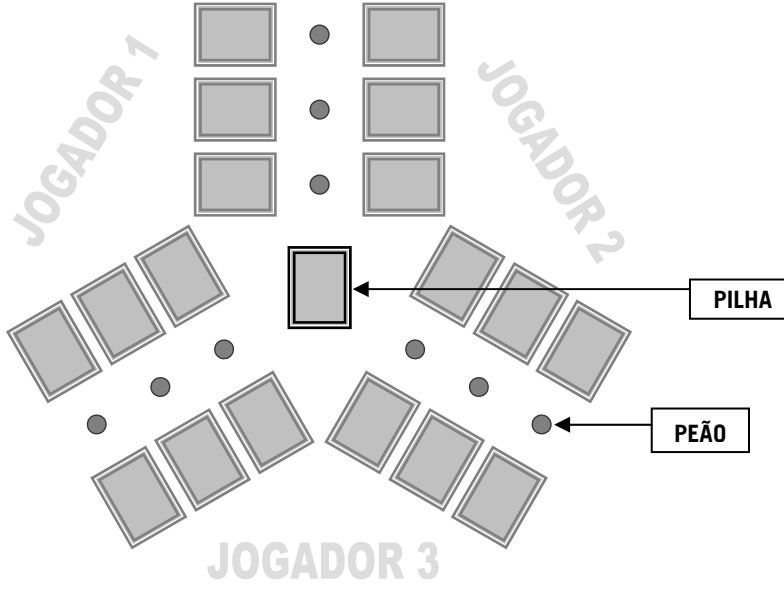
- quando um jogador conseguir vencer em **3 peões adjacentes** ou em **quaisquer 5 peões**, o jogo termina imediatamente com a vitória desse jogador.
- se vários jogos forem jogados, o vencedor soma 5 pontos e o vencido soma tantos pontos quantos os peões conquistados. O vencedor inicia o próximo jogo.

» Variante avançada:

- os jogadores só podem reclamar peões no início do seu turno, o que faz com que o adversário tenha um turno adicional para tentar modificar a situação com cartas de Tactics.

» Variante para 3 jogadores:

- os peões são colocados de forma diferente por forma a acomodar 3 jogadores e que cada jogador controle 6 colunas (3 colunas contra cada um dos seus adversários).
- é recomendado que não sejam utilizadas as cartas de Tactics, sendo a pilha de cartas de Troop colocada no centro.



- cada jogador terá de capturar **3 peões adjacentes** ou **4 peões quaisquer** para vencer o jogo.
- esta variante aumenta a complexidade do jogo pois cada jogador terá de considerar as cartas na mão dos outros 2 jogadores para além das cartas jogadas na mesa, bem como equilibrar as cartas jogadas contra cada um dos adversários.

Hélio Andrade – patusc0@clix.pt