

BATTLE LINE español

¿Cómo disponer tu línea de batalla?

Antiguamente las batallas se combatían en formaciones organizadas. Los líderes de ambos bandos disponían sus fuerzas a lo largo de una línea para así obtener la ventaja táctica y así vencer al oponente por el centro, romper uno de sus flancos, o mantener la posesión y aguardar hasta el momento decisivo.

Jugadores: Dos
Duración de la partida: 30 minutos
Componentes:

- Libreto de reglas.
- 60 *cartas de Tropas*, en 6 tipos de colores diferentes, con valores de 1 a 10. [10 = *Elefantes* (Elephants), 9 = *Carros* (Chariots), 8 = *Caballería Pesada* (Heavy Cavalry), 7 = *Caballería Ligera* (Light Cavalry), 6 = *Hipaspitas* (Hypaspists), 5 = *Falange* (Phalangists), 4 = *Hoplitas* (Hoplitae), 3 = *Jabalineros* (Javalineers), 2 = *Lanzadores* (Peltasts), 1 = *Hostigadores* (Skirmishers).]
- Diez *cartas de Tácticas* (con un color de fondo diferente y aclarado).
- Nueve *Estandartes* (peanas de plástico).

PREPARACIÓN

Disponer de los nueve *estandartes* (peanas de plástico) formando una *línea de batalla* entre ambos jugadores. Cada jugador corta la baraja de *cartas de Tropas* hasta que un jugador obtenga una carta más alta que el otro— ese jugador (“la Mano”) baraja y reparte siete *cartas de Tropas* a cada uno. Las restantes *cartas de Tropas* son colocadas en una pila boca abajo y en un extremo de la línea de batalla. Barajar las diez *cartas de Tácticas* y colocarlas en otra pila boca abajo en el otro extremo de la línea de batalla.

OBJETIVO

El propósito de cada jugador será crear en su zona y en cada *estandarte* una formación más fuerte que la formación que tiene el adversario al otro lado de la *línea de batalla*.

Obtendrá la victoria el primer jugador que gane tres *estandartes* adyacentes (*brecha*) o cinco *estandartes* cualesquiera (*embolsar*).

EL JUEGO

El jugador que no sea “la Mano” juega primero; alternando a partir de ahí. En su turno, un jugador selecciona una de sus *cartas de Tropas* o una de sus *cartas de Tácticas* y la juega en su zona boca arriba. Al final de turno, el jugador extrae una carta de una de las dos pilas de cartas, sin sobrepasar las siete cartas en su mano. Cuando ambas pilas se agoten no se extraerán más cartas, aunque el juego todavía continúa.

Un *estandarte* lo gana una de las formaciones de *cartas de Tropas* colocadas adyacentes a cada lado del *estandarte*. Las *cartas de Tácticas* afectan a dichas formaciones.

CARTAS DE TROPAS

Un jugador selecciona una de sus *cartas de Tropas* y la juega boca arriba en su zona, adyacente a un *estandarte*. Supuestamente se pueden combinar hasta tres cartas en cada lado de un *estandarte*. En el transcurso de la partida cada jugador podrá colocar un máximo de tres *cartas de Tropas* en su zona junto a cada *estandarte*, con arreglo a crear

formaciones. El orden por el cual las cartas sean jugadas es irrelevante. Para ahorrar espacio, las cartas jugadas en cada lado de un *estandarte* son sobrepuestas cubriéndose parcialmente una a la otra.

Cuando un jugador en su turno no disponga de ninguna *carta de Tropas* para jugar, podrá pasar o jugar una *carta Táctica*; su oponente podrá seguir jugando hasta que la partida se decida. Tal situación puede ocurrir de dos maneras: un jugador que pueda haber completado todas las formaciones de su línea de batalla, o que pueda solo tener *cartas de Tácticas* en su mano.

FORMACIONES

Las diferentes formación de mayor a menor valor son:

- **Cuña (Wedge):** Tres cartas del **mismo color** y **valores consecutivos**.
- **Falange (Phalanx):** Tres cartas del **mismo valor**.
- **Batallón (Battalion Order):** Tres cartas del **mismo color**.
- **Línea de Hostigadores (Skirmish Line):** Tres cartas con **valores consecutivos**.
- **Masa (Host):** Cualquier otra formación.

Cuando se comparen dos formaciones de la misma clase, aquella con la **suma más alta** de las tres cartas será la formación más fuerte.

Si las dos sumas envueltas son iguales, las formaciones empatan (ver resolución de empates de *estandartes*; cuatro párrafos más abajo).

ESTANDARTES

En su turno y antes de extraer su carta de una pila, un jugador puede reclamar uno o más *estandartes*. Para hacer esto, deberá tener completada una formación con tres cartas en su zona y adyacente al *estandarte*, y deberá ser capaz de demostrar que las *cartas de Tropas* del oponente en ese mismo *estandarte* no podrán sobrepasarle.

Si el bando oponente también posee tres cartas, la situación es obvia. Si el bando oponente posee menos de tres cartas, el jugador que reclame deberá demostrar que el oponente no podrá constituir una formación que le venza, independientemente de las *cartas de Tropas* que pudiera jugar. A tal efecto, el jugador podrá usar como información las cartas visibles demostrando que éstas no estarán de nuevo disponibles. El jugador no podrá desvelar cartas de su mano. Las *cartas de Tácticas* no jugadas no pueden prevenir la reclamación de un *estandarte*.

Si las formaciones de ambos bandos en un mismo *estandarte* están en una situación de empate, o en el mejor de los casos pueda darse un empate, entonces el jugador que jugo (o juegue) la última carta en su formación pierde el *estandarte*. Su oponente lo podrá reclamar en su turno.

Cuando un jugador reclame con éxito un *estandarte*, lo moverá hasta su zona colocándolo detrás de las cartas que jugo. Ningún jugador podrá jugar más cartas adyacentes a dicho *estandarte*, ni ninguna *cartas de Tácticas* afectara a esas cartas.

CARTAS DE TÁCTICAS

Hay diez *cartas de Tácticas*. Las *cartas de Tácticas* son jugadas en lugar de las *cartas de Tropas* para influir en las formaciones. Un jugador podrá tener tantas *cartas de Tácticas* como desee, pero sin pasar de siete. Nunca podrá jugar por encima de una más que su oponente juegue. Esto significa, que un jugador siempre podrá jugar una *carta de Tácticas* a menos que ya haya jugado una más que su oponente. Cada *carta de Táctica* tiene una función específica y pertenece a una de las siguientes tres categorías.

1. Tácticas de Moral

Esas cartas son jugadas en lugar de, y de forma similar a, una *carta de Tropas*:

- **Líder (Alexander, Darius):** El Líder es como una carta comodín. Jugar un Líder como cualquier *carta de Tropas*, pero definiendo el color y valor cuando se resuelva la reclamación del *estandarte*. Por ejemplo, tienes un Azul 8, si añades un Líder, él te dará la opción de añadir un Azul 6, 7, 9 ó 10 para formar una Cuña, o un 8 para formar una Falange. Cada jugador puede tener solamente un Líder en su bando en toda la línea de batalla. Si extrae un segundo Líder se mantiene en la mano sin jugar hasta el final de la partida.
- **Compañía de Caballería (Companion Cavalry):** Los jugadores pueden jugar esta carta como una *carta de tropas* de valor 8, pero definiendo el color cuando se resuelva la reclamación del *estandarte*.
- **Portadores de Escudos (Shield Bearers):** Jugar esta carta como cualquier *carta de Tropas*, pero definiendo su color y su valor, no más de 3, cuando se resuelva la reclamación del *estandarte*.

2. Táctica Ambientales

Estas cartas se juegan boca arriba en la zona del jugador, junto a un estandarte NO reclamado, de modo que las *cartas de Tropas* se coloquen detrás de la *carta de Tácticas*. Una vez jugada, se mantienen en esa posición hasta el final de la partida.

- **Niebla (Fog):** La carta de niebla reduce las formaciones; el *estandarte* se resuelve con el valor total básico de las cartas de la formación de cada bando.
- **Barro (Mud):** La reclamación de este estandarte está ahora basado en cuatro cartas por cada bando, de modo que las formaciones deberán expandirse. Esto hace particularmente difícil la formación de Cuña o de Falange.

3. Tácticas de Astucia

Estas cartas son jugadas boca arriba en la zona del jugador junto a la pila de *cartas de Tácticas*. Todas las cartas jugadas deberán estar claramente visibles, manteniéndose allí hasta el final de la partida.

- **Exploradores (Scout):** El jugador extrae un total de tres cartas de una o ambas pilas. Luego escoge dos cartas cualesquiera de su mano y las reemplaza por las tres cartas extraídas, colocándolas boca abajo y en lo alto de su pila o pilas respectivas.
- **Redespliegue (Redeploy):** El jugador elige cualquier *carta de Tropas* o *de Tácticas* de su zona, adyacente a un *estandarte* NO reclamado, y juega dicha carta en otro *estandarte*, o la descarta, colocándola boca arriba en su zona junto a la pila de *cartas de Tácticas*. Sin cubrir cualquier otro descarte.
- **Deserción (Deserter):** El jugador puede elegir cualquier *carta de Tropas* o *de Táctica* del bando opositor, adyacente a un estandarte NO reclamado, y la descarta boca arriba en la zona del oponente junto a la pila de *cartas de Tácticas*. Sin cubrir cualquier otro descarte.
- **Traición (Traitor):** El jugador puede elegir cualquier *carta de Tropas* (pero no *carta de Tácticas*) del bando oponente, adyacente a un estandarte NO reclamado, y reubicarla en su zona, en una formación de su propio bando.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador tenga éxito al reclamar tres *estandartes* adyacentes o cinco cualesquiera, la partida finaliza inmediatamente con este jugador como ganador. La partida se interrumpe; ningún otro *estandarte* podrá ser reclamado después de esto.

Si se juegan varias partidas, el ganador siempre puntúa cinco puntos, y el perdedor puntúa tantos puntos como *estandartes* reclamo. Luego, el ganador comenzará la siguiente partida.

REGLA AVANZADA

Una vez que hayas jugado una partida estándar unas pocas veces, podrás desear introducir la siguiente variante. Un jugador podrá solamente reclamar un *estandarte* a comienzo de su turno. Esto efectivamente retrasa en un turno la reclamación de *estandartes*, permitiendo al oponente cambiar la situación con sus *cartas de Tácticas*.

Traducido por: David Ayuso Vilacides

Para cualquier duda o sugerencia sobre la traducción, por favor, escribid a:

david_ayuso@ono.com

¡Gracias!