

Battle Line

Auteur: Reiner Knizia

Uitgegeven door GMT Games, 2000

Een krachtig duel langs de strijdlijn voor 2 spelers vanaf 10 jaar: dirigeer je troepen en probeer als eerste de nodige vlaggen te claimen.

In klassieke veldslagen werd meestal gevochten vanuit uiterst georganiseerde formaties. De leiders aan beide kanten dirigeerden zodanig hun troepen langsheen de strijdlijn dat ze er tactisch voordeel konden uit halen. Ze overdonderden hun tegenstander in het midden, vielen aan via een van de flanken of behielden zolang mogelijk de beginstelling om dan op het gepaste moment uit te halen. Hoe ga jij je troepen in dit spel bevelen langsheen de 'battle line'?

Materiaal

- 60 troepkaarten - 6 verschillend gekleurde reeksen van 1 tot 10
- 10 tactiekkarten (met witte achterkant)
- 9 vlaggen (= rode pionnen)

Vorbereiding

- Vorm met de negen vlaggen een lijn en verdeel daarmee de tafel in twee gelijke helften, één voor elk van de spelers.
- Laat beide spelers een kaart trekken om na te gaan wie het voortouw neemt. De speler met de hoogste getalwaarde schudt alle kaarten opnieuw en geeft beide spelers 7 handkaarten. De overblijvende kaarten vormen een verdeckte stapel aan een van beide uiteinden van de 'battle line'.
- De 10 tactiekkarten worden ook geschud en vormen een tweede verdeckte stapel aan de andere kant van de lijn.

Doel

De spelers proberen elk een krachtige aanvalsformatie te vormen voor elk van de vlaggen om op die manier telkens de troepen aan de overkant te kunnen overwinnen. De speler die er als eerste in slaagt om ofwel drie naast elkaar staande vlaggen ofwel vijf willekeurige vlaggen te verzamelen, wint.

Spelverloop

- De speler die niet mocht delen, begint eerst.
- Bij elke beurt kiest een speler ofwel een troepkaart ofwel een tactiekkart uit zijn voorraad en plaatst deze met de beeldzijde naar boven voor één van de vlaggen.
- Na het uitspelen van een kaart vult de speler zijn voorraad terug aan. Hij

neemt de bovenste kaart van één van beide stapels. Zijn beide stapels opgebruikt, dan kunnen geen kaarten meer genomen worden. Er wordt wel verder gespeeld.

Overzicht van de spelonderdelen

a) troepkaarten

- Een speler kiest één van zijn troepkaarten en legt deze open voor één van de vlaggen aan de eigen zijde van de strijdlijn.
- Bij elke vlag is er plaats voor drie zo'n kaarten. Op deze manier worden voor elke vlag zogenaamde formaties samengesteld.
- De volgorde waarin de kaarten uitgespeeld worden, heeft geen gevolgen voor de sterkte van de formatie.
- Om plaats te winnen, leg je de kaarten het best gedeeltelijk op elkaar.

b) formaties

- Overzicht van de verschillende mogelijke formaties: (van sterkst naar zwakst)
 - 'Wedge' = 3 kaarten van dezelfde kleur met opeenvolgende getalwaarden
 - 'Phalanx' = 3 kaarten met dezelfde getalwaarde
 - 'Battalion Order' = 3 kaarten van dezelfde kleur
 - 'Skirmish Line' = 3 kaarten met opeenvolgende getalwaarden
 - 'Host' = elke andere combinatie van 3 kaarten
- Om formaties van dezelfde soort met elkaar te vergelijken, wordt de som van de getalwaarden gemaakt. De formatie met de hoogste som wint.
 - *Voorbeeld: rood 4, 6 en 3 is sterker dan blauw 7, 1 en 3 want $13 > 11$*
- Zijn van beide formaties ook de sommen gelijk, dan ontstaat er een gelijkspel op die vlag. Deze kan soms opgeheven worden: zie verder bij 'vlaggen'.

c) vlaggen

- Tijdens een beurt kan een speler voor of na het uitspelen van een handkaart één of meerdere vlaggen opeisen. Hij moet dit wel doen voordat hij een nieuwe kaart bijneemt.
- Een vlag kan enkel opgeëist worden door een speler die zelf een volledige formatie van drie kaarten heeft liggen bij de betreffende vlag. Daarenboven moet deze speler kunnen bewijzen dat de tegenstander geen enkele sterkere formatie kan samenstellen aan de overkant. Heeft de tegenstander ook reeds een volledige formatie samengesteld, dan is er meestal geen probleem. Liggen er echter minder dan drie kaarten aan de andere kant van de strijdlijn, dan moet deze speler aantonen dat hij toch niet meer kan verslaan worden welke troepkaart de tegenstander ook zou uitspelen. Bij zijn bewijsvoering kan de speler gebruik maken van alle reeds openliggende kaarten. Deze speler mag echter geen gebruik maken van de informatie uit zijn eigen handkaarten! Nog niet uitgespeelde tactiekkarten kunnen geen bescherming bieden in deze situatie.

- Zijn de formaties aan beide zijden van de lijn volledig evenwaardig (soort formatie én som) of is er enkel nog mogelijkheid tot gelijkheid, dan gaat de overwinning naar de speler die als eerste zijn formatie heeft vervolledigd. Deze speler kan deze vlag dan bij zijn volgende beurt opeisen.

- *Voorbeelden:*

De formatie rood 3, 4 en 5 (= 'wedge') verslaat geel 8, rood 8 en groen 8 (= 'Phalanx').

De formatie geel 2, rood 2 en groen 2 (= 'Phalanx') verslaat rood 7 en groen 6 (= onvolledige 'Skirmish Line' of 'Host').

De formatie rood 4, 5 en 3 (= 'Wedge') verslaat blauw 8 als de blauwe 7 en 10 reeds uitgespeeld werden. Hierdoor is geen sterkere 'Wedge' meer mogelijk.

- Als een speler met succes een vlag kon claimen, dan verplaatst hij deze naar de andere kant (= dichtst bij zijn zitplaats) van zijn winnende formatie. Geen van beide spelers mag nu nog troepkaarten bij deze vlag plaatsen. Voor deze vlag kan ook geen tactiekkaart meer ingezet worden.

d) tactiekkaarten

- Er zijn 10 verschillende tactiekkaarten. Zo'n kaart wordt in de plaats van een troepkaart uitgespeeld om op deze manier invloed uit te oefenen op de openliggende formatie(s). Een speler mag om het even welk aantal tactiekkaarten in zijn handkaarten houden. Het aantal handkaarten mag echter nooit groter zijn dan 7. Op het uitspelen is er wel een belangrijke beperking: geen van beide spelers mag op elk moment meer dan één tactiekkaart meer hebben uitgespeeld dan zijn tegenstander. Dit wil zeggen dat een speler alleen een tactiekkaart kan uitspelen als hij er nog niet meer heeft uitgespeeld dan zijn opponent.
- Elke kaart heeft een specifieke impact en behoort tot één welbepaalde categorie:

Morale Tactics:

Deze kaarten worden in de formaties gelegd en nemen dus de plaats in van een troepkaart.

- 'Leader' (Alexander of Darius): Dit zijn a.h.w. jokerkaarten. Zo'n kaart wordt op exact dezelfde wijze gespeeld als een gewone troepkaart. De kleur en waarde worden echter pas bekend gemaakt als de bijbehorende vlag wordt opgeëist. Een speler kan slechts één keer een leider uitspelen. Bezit een speler beide leiderskaarten, dan blijft de andere kaart ongebruikt in zijn handen.
 - *Voorbeeld: Er ligt reeds een blauwe 8 in een van je formaties. Door het toevoegen van een leiderskaart kun je door het later uitspelen van een blauwe 6, 7, 9 of 10 nog een sterke 'Wedge' opbouwen. Door*

het spelen van een andere 8 kan ook nog een 'Phalanx' gevormd worden.

- 'Companion Cavalry': Speel deze kaart als een gewone troepkaart met waarde 8. De kleur wordt pas bekend gemaakt bij het toekennen van de vlag.
- 'Shield Bearers': Deze kaart neemt elke waarde aan kleiner dan 4. Ze wordt ook gespeeld als een gewone troepkaart en kleur en getalwaarde worden pas bij het opeisen van een vlag onthuld.

Environment Tactics:

Deze kaarten worden met de beeldzijde naar boven uitgespeeld bij een nog niet geclaimde vlag. Deze kaarten worden steeds tussen de vlag en de eigen formatie gelegd. Ze tellen dus niet mee in een formatie. Deze kaarten blijven gedurende de rest van het spel liggen.

- 'Fog': Deze mistkaart zorgt voor verwarring in beide formaties. De vlag wordt enkel geclaimd op basis van de hoogste som. (Kleuren vervagen...)
- 'Mud': De claim van de bijbehorende vlag gebeurt nu pas als beide formaties vier kaarten bevatten. De formaties moeten dus uitgebreid worden. Het vormen van een 'Wedge' of 'Phalanx' wordt hierdoor sterk bemoeilijkt.

Guile Tactics:

Deze kaarten worden ook open gespeeld maar worden naast de nog resterende stapel tactiekkarten (aan de eigen kant van de lijn) gelegd. Ze blijven daar tijdens het verdere verloop van het spel duidelijk open liggen.

- 'Scout': De speler trekt een totaal van drie kaarten van één of beide stapels. Daarna kiest deze speler twee handkaarten uit en legt deze verdekt bovenop de respectievelijke kaartstapel(s).
- 'Redeploy': De speler kiest een reeds door hemzelf uitgespeelde troep- of tactiekkart bij een nog niet geclaimde vlag. Hij mag deze kaart naar een andere positie verleggen of uit het spel nemen. In dit laatste geval wordt deze kaart open naast de 'Redeploy'-kaart gelegd.
- 'Deserter': Kies een troep- of tactiekkart uit de reeds openliggende kaarten van je tegenstander en haal deze uit het spel. Let wel: je kunt enkel een kaart nemen bij een nog niet geclaimde vlag. Deze kaart wordt dan open naast het speelveld van je tegenstander gelegd.
- 'Traitor': Kies een willekeurige troepkaart uit het speelveld van je tegenstander en verplaats deze naar een eigen formatie. Ook nu zijn formaties bij geclaimde vlaggen taboe. Tactiekkarten kunnen niet gekozen worden.

Einde van het spel

- Zodra een van beide spelers drie naast elkaar staande of vijf willekeurige

vlaggen kon claimen, eindigt het spel en is de winnaar bekend.

- Als er meerdere partijen gespeeld worden, dan krijgt de winnaar steeds 5 punten. De verliezer noteert dan evenveel punten als door hem geclaimde vlaggen.

Uitbreidingsregel

Het spel wordt heel wat moeilijker als een vlag alleen nog bij het begin van een speelbeurt kan geclaimd worden. Hierdoor kan een vlag niet meer geclaimd worden direct na het uitspelen van een tactiekaart.



Date Last Modified: 15-02-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief