

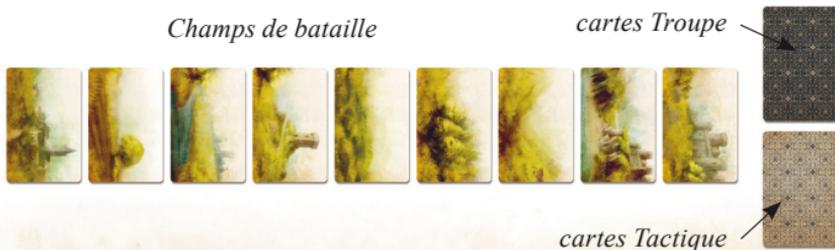
Battle Line Médiéval

Matériel

- 1 livret de règles
- 60 cartes Troupe, de valeurs 1 à 10 en 6 couleurs (*dos foncé*)
- 10 cartes Tactique (*dos clair*)
- 9 cartes Champ de bataille
- 2 aides de jeu

Mise en place

1. Disposez les 9 cartes Champ de bataille, face sans texte visible*, entre vous et votre adversaire pour former une ligne de bataille.
2. Mélangez les cartes Troupe et distribuez 7 cartes à chaque joueur. Constituez une pile face cachée avec les cartes restantes et placez-la à l'une des extrémités de la ligne de bataille.
3. Mélangez les 10 cartes Tactique, constituez une pile face cachée et placez-la du même côté de la ligne de bataille.



*Le côté avec texte est utilisé
avec l'extension Terrain (voir page 7).

But du jeu

Créez de puissantes formations de votre côté de la ligne de bataille pour battre celles de votre adversaire situées à l'opposé. Pour gagner, soyez le premier à revendiquer **5 Champs de bataille dispersés le long de la ligne de bataille**, ou **3 Champs de bataille adjacents**.

Déroulement d'une partie

Le joueur n'ayant pas mélangé les cartes joue en premier. A tour de rôle, choisissez une carte de votre main (carte Troupe ou Tactique) et placez-la face visible devant un Champ de bataille, de votre côté de la ligne de bataille. **Une fois que vous avez posé une carte devant un Champ de bataille, celle-ci ne peut plus être déplacée.** A la fin de votre tour, piochez 1 carte de la pile Troupe ou de la pile Tactique (au choix) pour reconstituer votre main de 7 cartes. Lorsque les 2 piles sont vides, continuez la partie sans piocher de cartes.

Il existe trois emplacements imaginaires de chaque côté d'un Champ de bataille. Durant le jeu, **vous pourrez placer un maximum de 3 cartes devant chaque Champ de bataille** de votre côté de la ligne de bataille, constituant ainsi des formations. L'ordre de jeu des cartes n'a pas d'influence. Vous pouvez empiler des cartes pour gagner de la place, mais, dans ce cas, décalez légèrement les cartes pour que les valeurs restent bien visibles.

Il peut arriver que vous n'avez plus que des cartes Tactique en main ou que vous avez déjà rempli tous les emplacements disponibles de votre côté de la ligne de bataille. Dans ce cas, vous ne pouvez plus jouer de carte Troupe. Vous pouvez alors choisir de jouer une carte Tactique ou de passer votre tour sans jouer de carte.

Formations

Les différentes formations possibles, de la plus forte à la plus faible, sont :

- **Enveloppement** : Trois cartes de valeurs successives et de la même couleur (*suite couleur*).
- **Carré** : Trois cartes de la même valeur (*brelan*).
- **Colonne** : Trois cartes de la même couleur (*couleur*).
- **Escarmouche** : Trois cartes de valeurs successives et de couleurs différentes (*suite*).
- **Mêlée** : Trois cartes quelconques (*somme*).



Lorsque vous comparez deux formations appartenant à la même catégorie, la formation dont la somme des valeurs est la plus grande l'emporte.

Revendiquer les Champs de bataille

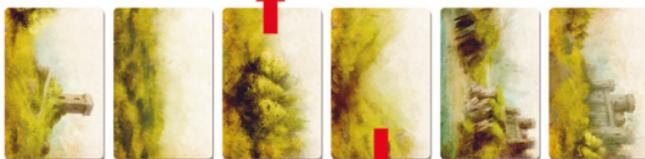
Après avoir posé une carte et avant de piocher, vous pouvez revendiquer un ou plusieurs Champs de bataille. Pour cela vous devez disposer d'une formation complète de 3 cartes de votre côté du Champ de bataille et vous devez prouver que votre adversaire ne pourra pas battre votre formation.

Si votre adversaire a lui aussi posé 3 cartes de son côté du Champ de bataille, la situation est simple. Si votre adversaire a posé moins de 3 cartes, vous devez démontrer de manière irréfutable qu'il ne pourra pas constituer une formation gagnante, quelles que soient la ou les cartes qu'il pourrait poser par la suite. Pour cela, vous ne pouvez vous appuyer que sur les cartes déjà posées devant tous les Champs de bataille pour montrer que certaines cartes ne sont plus disponibles. Par contre, vous ne pouvez pas prendre en compte les cartes que vous avez en main.

*Enveloppement
bat Carré*



*Les 4 autres cartes
de valeur 3 ont déjà
été jouées, aussi la
meilleure formation
possible est une Mêlée*



*Escarmouche
bat Mêlée*

Les cartes Tactique non utilisées ne peuvent pas empêcher de revendiquer un Champ de bataille.

En cas d'égalité, ou d'égalité probable, c'est le joueur qui a posé (ou posera) sa troisième carte en premier sur ce Champ de bataille qui le revendique. Lorsque vous prenez le contrôle d'un Champ de bataille, placez-le sous votre formation de 3 cartes. Désormais, vous ne pouvez plus poser de cartes Troupe devant ce Champ de bataille, même s'il reste des emplacements libres.

Cartes Tactique

Il y a 10 cartes Tactique. Les cartes Tactique sont jouées à la place des cartes Troupe pour influencer la résolution d'une revendication. Vous pouvez avoir autant de cartes Tactique que vous le souhaitez dans votre main, en respectant la limite de 7 cartes au total. Vous ne pouvez jouer au maximum qu'une seule carte Tactique de plus que votre adversaire. Cela signifie que vous pouvez toujours jouer une carte Tactique tant que vous n'en avez pas joué plus que votre adversaire. Chaque carte Tactique possède une capacité spéciale parmi ces **trois catégories** :

- ◆ **Moral** : Jouez ces cartes de la même manière qu'une carte Troupe.

*Roi d'Angleterre, Roi de France, Cavalerie mercenaire
et Support troupes*

- ◆ **Météo** : Jouez ces cartes en les plaçant face visible devant un Champ de bataille non revendiqué, de telle sorte qu'il reste suffisamment d'espaces pour placer les cartes Troupes devant ce Champ de bataille. Une fois placées, ces cartes restent en position jusqu'à la fin de la partie.

Brouillard, Boue

- ◆ **Ruse** : Jouez ces cartes en les plaçant face visible de votre côté de la ligne de bataille près de la pioche de carte Tactique. Ces cartes doivent être clairement visibles et restent en jeu jusqu'à la fin de la partie.

Reconnaissance, Redéploiement, Désertion, Traîtrise

Note : L'utilisation des cartes Tactique n'est pas recommandée avec l'extension Terrain.

Fin de la partie

Le joueur qui revendique avec succès **5 Champs de bataille dispersés le long de la ligne de bataille**, ou **3 Champs de bataille adjacents**, remporte immédiatement la partie.

Si vous jouez en plusieurs manches, le vainqueur marque **5 points**, et son adversaire marque autant de points que le nombre de Champs de bataille sous son contrôle. Le vainqueur joue en premier lors de la manche suivante.

Règle avancée

Une fois familiarisés avec les règles décrites précédemment, vous aurez peut-être envie de tester cette variante. **Vous ne pouvez revendiquer un Champ de bataille qu'au début de votre tour, avant de jouer une carte.** Cela permet de retarder la revendication d'un Champ de bataille et de permettre à votre adversaire de retourner la situation en sa faveur en jouant une carte Tactique.

Extension Terrain

- ◆ Utilisez le côté des cartes Champ de bataille incluant du texte.
- ◆ Effectuez la mise en place comme d'habitude mais **mélangez les cartes Champ de bataille et placez-les en ligne entre les 2 joueurs, face texte visible.** Quand un Champ de bataille est revendiqué, déplacez la carte Terrain vers le joueur qui l'a revendiqué.

Note : Le texte des cartes doit être orienté dans le même sens au choix du joueur les disposant.



- ◆ L'utilisation des cartes Tactique n'est pas recommandée lorsque vous utilisez cette extension.

Il s'agit d'une extension de fan développée par Roland's Revenge Games.



Battle Line Médiéval

Crédits :

Auteur : Reiner Knizia

Illustrations : Roland's Revenge

Coordinateur de projet : Andy Lewis

Coordinateur de la production : Tony Curtis

Merci aux nombreux testeurs et plus particulièrement à David Faquhar pour toutes ses contributions pour le développement de ce jeu.

Edition française, adaptation et relecture :

PIXIE GAMES et SHAKOS



©2020 PIXIE GAMES, PIXIE GAMES
37 Rue des Longs Prés, 92100 BOULOGNE BILLANCOURT
www.pixiegames.fr



SHAKOS

©2020 SHAKOS, SHAKOS
58 Chemin de la Plaine, 07200 AUBENAS
www.shakos.fr



©2019 GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hardford, CA 93232-1308

©Battle Line © 2020 Dr. Reiner Knizia. All rights reserved