

# バトルライン

プレイ人数 2 人

プレイ時間 15 分

アドバンスルール

## 【サブライ】

部隊カード 60 枚 (1 ~ 10 の 6 セット)

戦術カード 10 枚

旗 9 個

## 【準備】

9 個の旗を一直線に並べます。

部隊カードをよくシャッフル、それぞれに 7 枚ずつ配ります。残りを山札としてテーブルの脇に置きます。

戦術カードをよくシャッフルしテーブルの脇に、こちらにも山札として置きます。

## 【勝敗】

連続する 3 個の旗を獲得するか、合計 5 個の旗を獲得したほうが勝利します。

## 【手番】

手番はプレイヤー間を交互に進行します。自分の手番には手札から部隊、又は戦術カード 1 枚を選択し、任意の旗の前に配置します。(一部の戦術カードを除く)

次に部隊、又は戦術カードの山札からカードを 1 枚補充し手札を 7 枚に戻します。

その後、相手の手番へと移ります。これを繰り返します。

## 【部隊カード】

それぞれのプレイヤーは 1 個の旗の前に最大 3 枚の部隊カードを配置して、役を作ります。

配置できる部隊カードがない場合は、プレイヤーはパスをすることができます。

## 【役】

以下、強い役の順に並んでいます。

→ ストレートフラッシュ：3 枚が同じ色でかつ、数字が連続している

→ 3 カード：3 枚とも同じ数字

→ フラッシュ：3 枚とも同じ色

→ ストレート：3 枚の数字が連続している

→ ノーペア：上記のいずれでもない

カードの並び順は役に影響しません。たとえ、順番が崩れていても並べ替えて数字が連続するならストレートは成立します。

また互いに同じ役であるときは、3 枚の数字の合計が大きいほうが勝ちます。

数字の合計も同じである場合には、先に旗の獲得を宣言したほうが勝ちます。(次項説明)

## 【旗の確保】

自分の手番の始めに(カードをプレイする前)旗を確保することができます。

旗を挟んで両側に 3 枚ずつカードがあり役が完成しているのであれば、単純に役の強さを競います。

自分の役のほうが強ければ、旗の確保が認められます。

また、自分側の役が完成していて、かつ自分の役が勝つことを証明できれば、相手の役が完成していなくとも旗の確保が認められます。

この証明は自分の役を、相手が打ち負かすのに必要なカードがすでに他の戦場に配置されていることを指摘することで成立します。

ただし、この証明に自分の手札にあるカードを使うことはできません。

また、まだ配置されていない戦術カードは証明に影響を与えません。

いずれかのプレイヤーによって、旗が確保された戦場は、カードの配置、移動、除外ができなくなります。

## 【戦術カード】

10 枚ある戦術カードは自分の手番にプレイすることができます。

ただし、相手がプレイした枚数より 1 枚多い数までしかプレイすることができません。

→ 士気高揚戦術：このタイプは戦場に配置して使います

隊長(L)：隊長はワイルドカードで、好きな数字と色で解釈できます。(1 人 1 枚まで使用可)

援軍(8)：援軍は好きな色の 8 として解釈できます。

盾(1/2/3)：盾は好きな色の 1 か 2 か 3 として解釈できます。

→ 気象戦術：このタイプは任意の戦場の気象を変えます

霧：霧にされた戦場の役は無効になりノーペアとして扱われます。

つまり、数字の合計だけで勝敗が決まります。

沼：沼にされた戦場は 4 枚で役が成立するようになります。

つまり、4 枚までカードが置けるようになります。

→ 謀略戦術：このタイプは揮発性の効果を及ぼし、プレイするとゲームから除外されます。

偵察：部隊、又は戦術カードを山札から合計 3 枚引きます。(それらを組み合わせてもよい)

後、手札から 2 枚を山札の上に戻します。このターンのドローフェイズをスキップします。

再配置：まだ旗が確保されていない自分の戦場にいる部隊、又は戦術カード 1 枚を任意の

まだ旗が確保されていない自分の戦場に移動させるか、ゲームから除外することができます。

脱走：まだ旗が確保されていない相手の戦場の部隊、又は戦術カード 1 枚をゲームから除外します。

裏切り：まだ旗が確保されていない相手の戦場の部隊カード 1 枚を、

まだ旗が確保されていない自分の戦場に移動させます。

以上