

BATTLE LINE

軍勢カード

10 象兵(Elephants)	5 槍兵(Phalangists)
9 戦車(Chariots)	4 重装歩兵(Hoplites)
8 重騎兵(Heavy Cavalry)	3 投槍兵(Javaliener)
7 軽騎兵(Light Cavalry)	2 投擲兵(Peltasts)
6 親衛歩兵(Hypaspists)	1 斥候(Skirmishers)

フォーメーション

強さ	英語	日本語訳	条件
強い	Wedge	くさび形隊形	3枚のカードが同色で連続した戦力
↑	Phalanx	密集隊形	3枚のカードが同じ戦力
普通	Battalion Order	大隊指揮	3枚のカードが同色
↓	Skirmish Line	散兵線	3枚のカードが連続した戦力
弱い	Host	軍勢	その他の場合(バラバラの戦力)

戦略カード

アレクサンダー(Alexander)、ダリウス(Darius)	
リーダーカードはワイルドカード(軍勢カード)。(1枚しか使えない)	
付き添いの騎兵(Companion Cavalry)	
色を自由に指定可能な戦力8の軍勢カード。	
盾持ち(Shield Bearers)	
色と戦力(1~3)が自由に指定可能な軍勢カード。	
偵察(Scout)	
軍勢カードと戦略カードを3枚引き(片方でも可)、手札から2枚選択し、対応する山札の一番上に置く。	
転進(Redeploy)	
残っているフラッグの自分側に配置されている軍勢または戦略カードを自分の残っているスペースに配置するか、または捨てる。	
脱走(Deserter)	
残っている相手側に配置されている軍勢または戦略カードを捨て札にする。	
裏切(Traitor)	
残っている相手側に配置されている軍勢カードを自分の残っているスペースに配置する。	
霧(Fog)	
すべての隊形を無効にし、合計戦力の多い方が勝ちとなる。	
泥濘(Mud)	
配置されたスペースは、4枚の軍勢カードを使用する事になる。	

勝利条件

包囲
任意のフラッグを5つ取る。
突破
連続した3つのフラッグを取る。

フラッグの取得条件

<p>手番プレイヤーは、フラッグの解決を自ターンの開始時点のみで宣言できる。</p> <p>互いに3枚ずつプレイ済みならば、フォーメーションの強さで判定する。</p> <p>相手プレイヤーが3枚未満しかプレイしていないならば、宣言したプレイヤーは相手プレイヤーが以降いかなる方法を用いてフォーメーションを完成させても、宣言したプレイヤーの作ったフォーメーションに勝つ事が出来ない事を証明する事。ただし、証明する際は、場に出ているカードを使って証明しても良いが、場に出ているカードを含めて証明は出来ない。(手持ちのカードを公開して証明は出来ない) また、プレイされていない戦略カードは考慮しなくて良い。同じ強さのフォーメーションだった場合、後に完成させたプレイヤーの負け。</p>

BATTLE LINE

軍勢カード

10 象兵(Elephants)	5 槍兵(Phalangists)
9 戦車(Chariots)	4 重装歩兵(Hoplites)
8 重騎兵(Heavy Cavalry)	3 投槍兵(Javaliener)
7 軽騎兵(Light Cavalry)	2 投擲兵(Peltasts)
6 親衛歩兵(Hypaspists)	1 斥候(Skirmishers)

フォーメーション

強さ	英語	日本語訳	条件
強い	Wedge	くさび形隊形	3枚のカードが同色で連続した戦力
↑	Phalanx	密集隊形	3枚のカードが同じ戦力
普通	Battalion Order	大隊指揮	3枚のカードが同色
↓	Skirmish Line	散兵線	3枚のカードが連続した戦力
弱い	Host	軍勢	その他の場合(バラバラの戦力)

戦略カード

アレクサンダー(Alexander)、ダリウス(Darius)	
リーダーカードはワイルドカード(軍勢カード)。(1枚しか使えない)	
付き添いの騎兵(Companion Cavalry)	
色を自由に指定可能な戦力8の軍勢カード。	
盾持ち(Shield Bearers)	
色と戦力(1~3)が自由に指定可能な軍勢カード。	
偵察(Scout)	
軍勢カードと戦略カードを3枚引き(片方でも可)、手札から2枚選択し、対応する山札の一番上に置く。	
転進(Redeploy)	
残っているフラッグの自分側に配置されている軍勢または戦略カードを自分の残っているスペースに配置するか、または捨てる。	
脱走(Deserter)	
残っている相手側に配置されている軍勢または戦略カードを捨て札にする。	
裏切(Traitor)	
残っている相手側に配置されている軍勢カードを自分の残っているスペースに配置する。	
霧(Fog)	
すべての隊形を無効にし、合計戦力の多い方が勝ちとなる。	
泥濘(Mud)	
配置されたスペースは、4枚の軍勢カードを使用する事になる。	

勝利条件

包囲
任意のフラッグを5つ取る。
突破
連続した3つのフラッグを取る。

フラッグの取得条件

手番プレイヤーは、フラッグの解決を自ターンの開始時点のみで宣言できる。
互いに3枚ずつプレイ済みならば、フォーメーションの強さで判定する。
相手プレイヤーが3枚未満しかプレイしていないならば、宣言したプレイヤーは相手プレイヤーが以降いかなる方法を用いてフォーメーションを完成させても、宣言したプレイヤーの作ったフォーメーションに勝つ事が出来ない事を証明する事。ただし、証明する際は、場に出ているカードを使って証明しても良いが、場に出ているカードを含めて証明は出来ない。(手持ちのカードを公開して証明は出来ない) また、プレイされていない戦略カードは考慮しなくて良い。同じ強さのフォーメーションだった場合、後に完成させたプレイヤーの負け。