Авторы игры Адриан и Аксель Эслинги

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Орифламма

ПРАВИЛА ИГРЫ

Король умер, не оставив наследника. Все влиятельные семьи королевства вступили в кровопролитную борьбу за корону. Они готовы на всё, чтобы достичь вершины власти. Интриги, внезапные и спланированные атаки навсегда изменили привычное течение жизни.
В игре «Орифламма» вы глава одной из таких семей.

ОРИФЛА'ММА [фр. oriflamme \\ лат. aurum золото + flamma пламя] – в средневековой Франции – штандарт, знамя короля.

СОСТАВ ИГРЫ

- 50 карт персонажей и интриг (5 наборов по 10 карт)
- 50 жетонов влияния
- Жетон первого игрока
- Маркер очерёдности событий

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок, чья семья соберёт наибольшее количество очков влияния к концу 6-го раунда, победит в игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок получает набор из 10 карт, принадлежащий одной семье (с изображением одного герба на рубашке).
- Игроки перемешивают 10 карт, случайным образом отбирают 3 карты и кладут их лицом вниз рядом с собой [1]. Эти карты не будут участвовать в предстоящем раунде. Оставшиеся 7 карт игроки берут в руку, не показывая другим [2].
- Каждый игрок получает 1 [3] и кладёт его перед собой. Оставшиеся положите на столе так, чтобы все участники могли до них дотянуться. Это резерв жетонов влияния [4].
- Игру начинает самый старший игрок. Он берёт жетон первого игрока [5] и кладёт перед собой. В центре стола положите маркер очерёдности событий [6] и убедитесь, что есть достаточно места для выкладывания ряда карт [7]. Этот жетон служит игрокам напоминанием и на всю игру определяет направление активации карт в ряду событий (**см. раздел «Фаза событий» на стр. 4**).

РАУНД ИГРЫ

В игре 6 раундов. Каждый раунд состоит из 2 фаз:

1. ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

2. ФАЗА СОБЫТИЙ

1. ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

Важно: каждый игрок может в любой момент смотреть карты своей семьи, лежащие лицом вниз в ряду событий, а также карты, отложенные во время подготовки к игре.

В ходе игры участники выкладывают карты в центр стола, формируя ряд событий. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок втайне выбирает карту из руки и кладёт её лицом вниз в этот ряд.

В начале игры ряд событий пуст, поэтому первый игрок кладёт свою карту в центр стола. Остальные игроки в свой ход могут положить свою карту:

- в начало ряда,
- в конец ряда,
- поверх другой карты своей семьи, уже находящейся в ряду (**см. раздел «Стек карт» на стр. 6**).

Важно: нельзя выкладывать карту между картами в ряду.

Фаза планирования заканчивается, когда все игроки выложили в ряд событий по одной карте из руки.

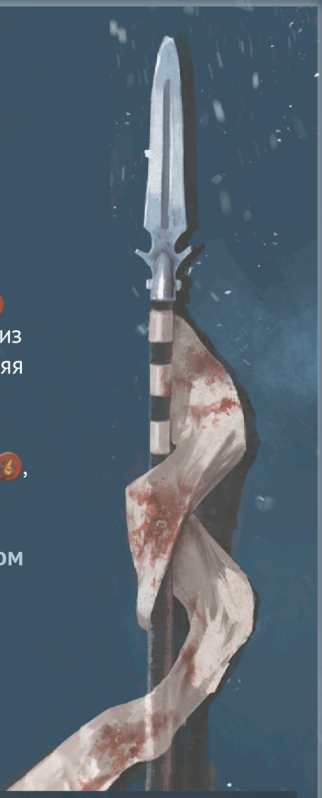
ПРИМЕР ФАЗЫ ПЛАНИРОВАНИЯ

Красный игрок ходит первым, он кладёт свою карту лицом вниз в центр стола.

Синий игрок должен выложить свою карту слева или справа от карты красного игрока.

Зелёный игрок должен выложить карту слева от карты синего игрока или справа от карты красного игрока. Нельзя выложить карту между картами в ряду.

2. ФАЗА СОБЫТИЙ



Начиная с крайней карты в ряду, в соответствии с направлением маркера очерёдности событий, игроки совершают действия.

1) Если карта лежит лицом вниз (закрыта), игрок-владелец должен сделать одно из двух.

- **Оставить карту лицом вниз** и положить на неё 1 из резерва. Игрок может оставлять карту лицом вниз в течение нескольких раундов, каждый раз добавляя на неё новый .
- **Активировать карту**, перевернув её лицом вверх, и сразу применить её эффект. Если на карте были , то игрок забирает их в свой личный запас.

2) Если карта была ранее активирована и лежит лицом вверх (открыта), игрок должен применить эффект карты.

Важно: игроки обязаны применять эффект открытых карт. Например, карта «Солдат» в обязательном порядке устраняет соседнюю карту, даже если она из той же семьи.

УСТРАНЕНИЕ КАРТ

Эффекты некоторых карт позволяют устранить карты в ряду событий.

Важно: каждый раз, когда игрок устраняет карту (независимо от принадлежности к семье), он получает 1 . Символ слева от названия карт служит напоминанием об этом.

Если устранённая карта лежала лицом вниз, то все , находившиеся на ней, помещаются в сброс, а карта переворачивается лицом вверх. Затем устранённая карта удаляется из ряда событий и помещается в сброс игрока. Если образовалась пустота, то сдвиньте карты так, чтобы ряд событий сомкнулся.

Важно: сброшенные и устранённые карты кладутся в сброс игрока-владельца лицом вверх. Любой игрок может просматривать карты в сбросе в любой момент игры.

ПРИМЕР ФАЗЫ АКТИВАЦИИ

Карты активируются слева направо, в соответствии с маркером очерёдности событий.

Красный игрок решает не активировать свою карту, поэтому он кладёт на неё 1 из резерва.

Синий игрок решает активировать свою карту. Он сразу забирает в свой запас 1 , находившийся на карте.

Открыта карта «Солдат», которая обязана устранить одну из соседних карт. Синий игрок выбирает правую карту красного игрока, сбрасывает находящиеся на ней 2 в резерв и открывает карту – это «Наследник». Устранённая карта не обладает эффектом, который можно применить в ответ на атаку, и помещается в сброс красного игрока. Синий игрок берёт 1 из резерва в свой запас за успешное устранение.

Поскольку красная карта устранена из ряда событий, оставшиеся карты сдвигаются друг к другу, и следующей активируемой картой ряда становится карта зелёного игрока. Зелёный игрок решает не активировать карту и кладёт на неё 1 из резерва.

Карта «Шпион» синего игрока уже открыта, и её эффект должен быть применён. Шпион забирает 1 у игрока, чья карта находится по соседству. Синий игрок забирает 1 из личного запаса зелёного игрока, а не с его карты.

НОВЫЙ РАУНД

Передайте жетон первого игрока следующему игроку слева. Карты в ряду событий остаются на своих местах. Новый раунд игры начинается с фазы планирования.

СТЕК КАРТ

Начиная со 2-го раунда, игроки могут класть новую карту поверх карты своей семьи, уже находящейся в ряду событий, неважно лежит она лицом вверх или вниз.

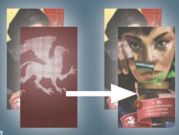
Новая выложенная карта теперь закрывает нижнюю карту, включая все , находившиеся на ней. Это называется стек. Количество карт в стеке не ограничено.

Нижние карты стека не учитываются в игровых событиях. Например, во время фазы событий нижние карты стека не могут быть открыты, не могут накапливать дополнительные , их эффекты нельзя применить и к ним не могут быть применены эффекты других карт.

Однако складывать карты в стек следует с осторожностью, поскольку скрытые карты становятся недоступны игроку на неопределённое время, не участвуют в накоплении и не учитываются при подсчёте очков в конце игры.

С помощью стека игроки могут защитить свои карты от устранения или, например, поместить карту «Солдат» в середину ряда событий, чтобы устранить карты противников, которые иначе были бы недоступны, или даже создать цепочку полезных эффектов.

ПРИМЕР. Красный игрок активирует карту «Яд», которую он положил поверх своей же открытой карты «Шпион», и применяет её эффект. Затем карта «Яд» перемещается в сброс.



Карта «Шпион», лежащая лицом вверх, становится следующей в очереди событий, и её эффект немедленно применяется. Если бы карта «Шпион» лежала лицом вниз, то красный игрок мог бы оставить карту закрытой и положить на неё 1 .

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 6-го раунда. Оставшуюся 7-ю карту игроки не разыгрывают.

Игрок, который накопил наибольшее количество очков влияния, побеждает в игре. Жетоны влияния игроков должны быть открыты и видимы всем другим игрокам в ходе игры. Жетоны влияния, оставшиеся на картах в ряду событий, не учитываются в конце игры. Учитываются только , находящиеся в запасе игроков.

В случае ничьей побеждает игрок, у которого сохранилось большее количество карт в ряду событий (в стеке учитывается только верхняя карта).

ЭФФЕКТЫ КАРТ

В игре два типа карт:
персонажи и интриги.

Карта, лежащая в ряду событий лицом вниз, считается закрытой,
а лежащая лицом вверх – открытой.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Когда карта персонажа активируется, её эффект применяется немедленно, и карта остаётся лежать лицом вверх в ряду событий. В последующих раундах эффект карты персонажа применяется вновь в порядке очерёдности активации карт в ряду событий.

ЛОРД. Получи 1 , а также по 1 за каждую соседнюю карту своей семьи.
Игрок также получает 1 за каждую соседнюю карту своей семьи независимо от того, открыта она или закрыта. Если по соседству с лордом располагается стек карт, то во внимание принимается только одна верхняя карта стека.

ЛУЧНИК. Устрани первую или последнюю карту в ряду событий.
Карта, которую устраняет лучник, может быть открыта или закрыта. Лучник может устранить другую карту своей семьи или же самого себя по желанию игрока или в обязательном порядке, если нет других целей. После устранения игрок получает 1 .

НАСЛЕДНИК. Получи 2 , если в ряду событий нет другой открытой карты с таким же именем.
Когда в ряду появляется другой наследник, ни один из открытых наследников не получает .

ПОДРАЖАТЕЛЬ. Скопируй и примени эффект соседней открытой карты.
Соседняя карта должна быть открыта на момент применения эффекта. Подражатель копирует и применяет только эффект карты, но не получает её имя. Во всех случаях карта «Подражатель» остаётся со своим именем.

***ПРИМЕР.** Если скопирован и применён эффект карты «Наследник», то игрок получает 2 , если в ряду событий нет другой карты с именем «Подражатель». После применения скопированного эффекта карта «Подражатель» сразу же возвращается в своё исходное состояние. Таким образом, нескольким подражателям, расположенным по соседству, нельзя повторить один и тот же эффект по цепочке. В каждую фазу активации подражатель может выбирать любую соседнюю карту, чей эффект он скопирует и применит, не обязательно ту же, что в предыдущем раунде.*

СОЛДАТ. Устрани соседнюю карту.
Соседняя карта, которую устраняет солдат, может быть открыта или закрыта. Солдат может устранить карту своей семьи по желанию игрока или в обязательном порядке, если нет других целей. После устранения игрок получает 1 .

ШПИОН. Забери 1 у игрока, чья карта расположена по соседству.
Соседняя карта может быть открыта или закрыта. Владелец карты «Шпион» берёт 1 из запаса другого игрока, но не с самой карты (если карта лежит лицом вниз, на ней могут быть). Если по соседству находятся только карты своей семьи, эффект карты «Шпион» не применяется.

КАРТЫ ИНТРИГ

Когда активируется карта интриг, её эффект применяется немедленно, после чего карта убирается из ряда событий и помещается в стопку сброса игрока.

ЗАГОВОР. Получи удвоенное количество очков влияния, накопленных на карте «Заговор». Помести в сброс после применения эффекта.

ПРИМЕР: *в свой ход игрок активирует карту «Заговор», на которой находится 3 очка влияния. Игрок получает удвоенное количество, а именно – 6 очков влияния.*

ЗАСАДА. Если активировал сам, сбрось все накопленные с карты «Засада» в резерв и получи 1 . Если карта «Засада» устранена картой другой семьи, то сбрось атакующую карту и получи 4 . Помести в сброс после применения эффекта.

ПРИМЕЧАНИЕ: *главная цель засады – быть приманкой и устранить карту атакующего игрока. Однако, если никто не попадётся в ловушку, то, активировав свою засаду или устранив её, игрок по крайней мере может получить 1 .*

ПРИМЕР 1. *Если солдат красного игрока устраняет карту «Засада» синего игрока, то красный игрок получает 1 , а синий игрок получает 4 . Карты «Солдат» и «Засада» при этом убираются из ряда и помещаются в сброс.*

ПРИМЕР 2. *Если лучник игрока устраняет карту «Засада» своей семьи, то игрок получает 1 за успешное устранение. Карта «Засада» в этом случае не приносит , поскольку она не была активирована игроком, и помещается в сброс. Карта «Лучник» остаётся в ряду событий, поскольку второй эффект карты «Засада» применяется только к атакующим картам других игроков.*

КОРОЛЕВСКИЙ УКАЗ. Перемести любую карту в ряду событий на новое место (но не в стек). Помести в сброс после применения эффекта.

Перемещаемая карта может быть открыта или закрыта и принадлежать к любой семье. Жетоны влияния, находящиеся на карте, перемещаются вместе с картой. Если игрок выбрал верхнюю карту стека, то перемещается только эта одна карта. Порядок перемещения: оставьте карту «Королевский указ» на своём месте, выберите другую карту и переместите её в любое место ряда событий, уберите карту «Королевский указ» из ряда событий и поместите в сброс игрока, продолжите активацию карт в ряду с карты, следующей за картой «Королевский указ».

ПРИМЕЧАНИЕ: *перемещая карту на место до карты «Королевский указ» (по направлению маркера очерёдности событий) можно предотвратить её активацию в текущем раунде, а перемещая карту на место после карты «Королевский указ» можно активировать её повторно.*

ЯД. Устрани любую карту в ряду событий. Помести в сброс после применения эффекта.

Устраняемая карта может быть открыта или закрыта. Игрок может устранить другую карту своей семьи или саму эту карту «Яд». После устранения игрок получает 1 .