

Автори гри: Адріан та Аксель Еслінґи

Орифлама

АЛЬЯНС

ПРАВИЛА ГРИ

Скориставшись тимчасовим перемир'ям, панівні родини зміцнюють свою владу завдяки таємним політичним альянсам. Немає сумніву, що під маскою дипломатії усе ще тліють вуглинка амбіцій, і за найменших ознак зради спалахне полум'я насильства.

МЕТА ГРИ

Перемагає той гравець, чия родина здобуде найбільше очок впливу 🏰 наприкінці 6-го раунду.

ВМІСТ ГРИ

- 55 карт впливу (10 наборів 5 різних кольорів та 5 карт підказок)
- 64 жетони очок впливу 🏰 (номіналом «1» і «5»)
- 1 жетон першого гравця та 5 жетонів вироків
- 1 маркер напрямку активації та 1 підказка для комбінацій

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- Кожен гравець бере 10 карт однієї родини (це карти одного кольору та з однаковим гербом на звороті).
- Перетасуйте 10 своїх карт, наванмання виберіть 3 карти та покладіть їх долілиць біля себе **1**.
- Решту 7 карт візьміть у руку, не показуючи їх іншим гравцям **2**.
- Кожен гравець бере 1 очко впливу 🏰 **3** та кладе його перед собою. Решту жетонів очок впливу 🏰 покладіть на стіл у межах досяжності кожного гравця. Це загальний запас жетонів **4**. Покладіть жетони вироків на стіл **5**.
- Найстарший гравець починає гру. Він бере жетон першого гравця **6** і кладе перед собою. Покладіть маркер напрямку активації **8** на середину стола й переконайтеся, що вам вистачає місця для розміщення ряду карт **7**. Цей маркер вказує напрям активації карт у ряді подій до кінця гри (див. «Фаза активації» на с. 4).





РАУНД ГРИ

Гра триває 6 раундів.

Кожен раунд складається з 2 фаз:

1. ФАЗА ВИКЛАДАННЯ

2. ФАЗА АКТИВАЦІЇ



1. ФАЗА ВИКЛАДАННЯ

Упродовж гри учасники викладатимуть карти одну біля одної в центрі стола, утворюючи ряд подій (далі за текстом — ряд).

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець таємно вибирає карту з руки та кладе її долілиць у ряд подій:

- АБО на **початок** ряду;
- АБО у **кінець** ряду;
- АБО **зверху** іншої карти своєї родини, що вже лежить у ряді (звісно, це неможливо під час першого раунду, докладніше див. «Стос карт» на с. 6).

Якщо в ряді немає карт (наприклад, на початку гри), гравець просто кладе свою карту на центр стола.

Фаза викладання завершується, коли всі гравці у свій хід викладуть у ряд подій по **одній** карті з руки.

ПРИМІТКА

Кожен гравець може будь-коли подивитися карти своєї родини, що лежать долілиць у ряді подій, а також карти, відкладені під час приготувань до гри.

ПРИКЛАД ФАЗИ ВИКЛАДАННЯ



Червоний гравець виконує хід першим і кладе карту долілиць на середину стола.

Синій гравець повинен зіграти свою карту ліворуч або праворуч карти червоного гравця.

Зелений гравець повинен зіграти карту ліворуч карти синього або праворуч карти червоного гравця. Він не може викласти свою карту між картами синього й червоного гравців.

2. ФАЗА АКТИВАЦІЇ

Цю фазу розігрують у напрямі, визначеному маркером активації (справа наліво або зліва направо). Напрямок визначається на етапі «Приготування» і не змінюється до кінця гри. Починаючи з першої карти в ряді та закінчуючи останньою, гравці активують **свої** карти.

1) Якщо ваша карта лежить долілиць, ви маєте 2 варіанти:

- Залишити карту долілиць (закритою)

Ви кладете 1  з запасу на карту.

Якщо карта лежатиме долілиць упродовж кількох раундів, то щораунду ви додаватимете на неї новий .

- Відкрити карту

Відкривши карту, ви негайно активуєте її властивість. Якщо на карті були  (покладені туди завдяки властивостям карт чи накопичені протягом попередніх раундів), ви забираєте їх собі.

2) Якщо карта була відкрита під час попереднього раунду, ви не маєте вибору: ви **повинні** активувати властивість карти (застосування властивості карти обов'язкове).

Наприклад, карта «Дезертир» **завжди** вилучатиме сусідню карту, навіть якщо вона з тієї самої родини.



ВИЛУЧЕННЯ КАРТ

Деякі властивості дозволяють вилучати карти з ряду подій.

ВАЖЛИВО. Щоразу, коли гравець вилучає карту (байдуже з якої вона родини), він отримує 1 . Про це нагадує символ  біля назви карти.

Якщо вилучена карта лежала **долілиць**, то всі , що були на ній, втрачаються, і карту відкривають.

Якщо треба вилучити карту зі стосу, то вилучають лише верхню карту стосу.

У будь-якому разі вилучена карта негайно вибуває з ряду. Якщо після цього в ряді утворюється проміжок, зсуньте карти так, щоб він зник.

ПРИМІТКА. Власники скинутих і вилучених карт кладуть їх горілиць перед собою. Кожен гравець може будь-коли їх переглядати.



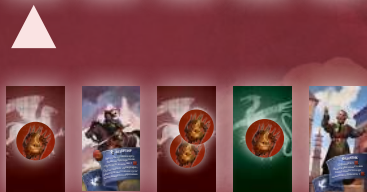
ПРИКЛАД ФАЗИ АКТИВАЦІЇ



Відповідно до маркера напряму активації карти активуються зліва направо.



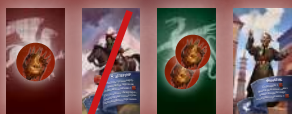
Червоний гравець вирішив не відкривати свою карту, тому поклав на неї 1 із загального запасу.



Синій гравець вирішив відкрити свою карту. Він одразу бере , який був на карті, та відкриває «Дезертира». Тепер синій гравець повинен вилучити сусідню карту.



Він вирішує вилучити карту праворуч «Дезертира» (другу карту червоного гравця). Синій гравець відкриває її та скидає разом з 2 , що були на ній, а потім бере з запасу 1 за вилучення карти та ще +1 завдяки властивості «Дезертира».



Ліворуч від «Дезертира» немає карти, тому його скидають. Тепер черга зеленого гравця. Він вирішив не відкривати свою карту й поклав на неї 1 із загального запасу.



Карта «Фанатик» синього гравця вже відкрита, тому активується її властивість. Синій гравець отримує 1 . Він не має інших відкритих карт у ряді, тому отримує +1 .

НОВИЙ РАУНД

Передайте жетон першого гравця наступному гравцеві ліворуч. Починається новий раунд. Карти в ряді подій залишаються на своїх місцях.

СТОС КАРТ

Починаючи з 2-го раунду, ви можете покласти карту ЗВЕРХУ іншої своєї карти (відкритої чи закритої) в ряді подій.

Нова щойно зіграна карта тепер накриває попередню карту, а також усі , що могли бути на ній. Це називають *стосом карт*.

Накриті карти **не активують** у фазі активації. Отже, нижні карти стосу не можна ані відкрити, ані накопичувати на них додаткові . Не можна також активувати їхні властивості чи застосовувати до них властивості інших карт.

Кількість карт у стосі необмежена. Однак слід обдумано складати карти стосом, адже їхні властивості стають недоступні й зверху накритих карт не можна накопичувати .

Водночас, складаючи карти стосом, ви можете захистити їх від вилучення. Можна, наприклад, розмістити карту «Дезертир» посередині ряду подій, щоб вилучити карти, які інакше були б недосяжні, або навіть створити ланцюжок дій.



*ПРИКЛАД. Червоний гравець відкриває карту «Проникнення», яку він зіграв зверху своєї відкритої карти «Дезертир». Червоний активує властивість «Проникнення» і **зберігає** цю карту (див. с. 8).*



«Дезертир» негайно знову стає відкритим, і його властивість активується. Якби карта «Дезертир» лежала долілиць, то червоний гравець міг би залишити її закритою і покласти на неї 1 .



КІНЕЦЬ ГРИ

Гравці починали гру з 7 картами на руці, тому після 6 раундів у кожного залишиться по 1 карті. Цю останню 7-му карту не грають.

Перемагає той, хто набрав найбільше очок впливу  !

Упродовж гри жетони впливу  кожного гравця — відкрита інформація.

Під час фінального підрахунку всі жетони очок впливу , що залишилися на картах у ряді подій, не враховують.

У разі нічиєї перемагає той гравець, у якого залишилося найбільше **карт** у ряді подій (у стосі рахують лише верхню карту).

Орифлама (від франц. *oriflamme*; від лат. *aurum* — золото та *flamma* — полум'я) — прапор французьких королів у добу середньовіччя.

ВЛАСТИВОСТІ

Є два типи карт:
карти персонажів і карти інтриг.



КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ

Коли відкривають карту персонажа, її властивість активують негайно, а саму карту залишають лежати горілиць у ряді подій. У наступних раундах властивість карти персонажа активують знову за напрямом, визначеним маркером активації.



ІМПЕРАТОРКА. Отримайте 2 . Покладіть 1 на будь-яку закриту карту суперника.

ПОРАДА: «Імператорка» насправді дає очки суперникові — використовуйте її для переговорів про альянс.



ФАНАТИК. Отримайте 1 . Якщо в ряді немає інших ваших відкритих карт, додатково отримайте 1 .



ІНФОРМАТОРКА. Отримайте стільки , скільки є на обох сусідніх закритих картах суперників.

АБО

Поміняйте цю карту на будь-яку карту з руки, зігравши її долілиць.

• Карта, яку ви кладете на заміну, стане активною лише в наступному раунді.

ПОРАДА: Друга властивість дає змогу змінити позицію вашої «Інформаторки», щоб набрати більше очок або покласти одну з ваших карт на вигідну позицію.



ДИПЛОМАТКА. Отримайте 1 . Покладіть 2 на іншу відкриту «Дипломатку».

АБО

Отримайте всі з цієї карти, а потім скиньте її.

• «Дипломатка» — єдина **відкрита** карта, на яку ви можете класти . Ці жетони очок впливу залишають на карті, коли її накривають, і втрачають, коли карту вилучають.

ПОРАДА: Залишивши свою «Дипломатку» в ряді, ви матимете змогу здобути багато , особливо якщо в ряді будуть інші «Дипломатки». Ви також можете покинути стіл переговорів і забрати всі свої , коли це здасться вам вигідним.



ДЕЗЕРТИР. Вилучіть сусідню карту. Якщо це був персонаж, отримайте додатково 1 . Потім скиньте «Дезертира», якщо біля нього немає сусіднього відкритого персонажа.



СУДДЯ. Отримайте 1 . Покладіть жетон вироку на будь-яку карту в ряді.

АБО

Вилучіть будь-яку карту з жетоном вироку.

• Жетони вироків спільні для всіх гравців. 2 «Судді» різних родин можуть об'єднатися, щоб вилучити карту суперника.



КАРТИ ІНТРИГ

Коли відкривають карту інтриги, її властивість активують негайно.



ПОВСТАННЯ. Скиньте 1 🍀 з цієї карти, щоб відкрити її. Вилучіть обидві сусідні карти, потім переверніть цю карту долілиць.

• Ви повинні витратити лише 1 🍀 з вашої карти «Повстання», щоб відкрити її. Якщо на цій карті є кілька 🍀, то коли відкриваєте її, ви отримуєте решту 🍀 як завжди.

ПОРАДА: Щоб швидше застосувати вашу карту «Повстання», скористайтеся вашою картою «Проникнення» або укладіть альянс із «Імператоркою» з іншої родини!



ЗДИРСТВО. Скиньте всі 🍀 з цієї карти й отримайте 1 🍀. Скиньте цю карту.

АБО

Якщо карта «Здирство» вилучається картою суперника, отримайте 2 🍀 за кожну карту цього суперника в ряді. Цей гравець скидає по 1 🍀 з кожної своєї закритої карти.

• Ви отримуєте 2 🍀 за кожну карту в ряді (і відкриту, і закриту) того суперника, що вилучив карту «Здирство».

ПОРАДА: Звісно, друга властивість — головна перевага карти «Здирство». Якщо ніхто на неї не купився, то перша властивість усе одно дає вам змогу отримати 1 🍀.

❖ Дві карти інтриг володіють властивістю збереження ☸. Коли ви зберігаєте одну зі своїх карт, то забираєте її з ряду подій й кладете перед собою. Властивість збереження цієї карти діє до кінця гри.

На збережену карту не впливають властивості інших карт.

Ви не можете зберегти карту інтриги, яку вилучили.



ПРОНИКНЕННЯ. Покладіть по 1 🍀 на кожну вашу закриту карту. Збережіть цю карту.

❖ Коли ви вилучаєте закриту карту, то додатково отримуєте 2 🍀.

• Після відкриття карти «Проникнення» ви додатково отримуватимете 2 🍀 щоразу, коли вилучатимете закриту карту.



УГОДА. Збережіть цю карту. Усі 🍀, що є на цій карті, залишаються на ній.

❖ Якщо на початку кожного раунду ви маєте принаймні 1 карту в ряді, то отримуєте стільки 🍀, скільки 🍀 є на карті «Угода».

• Важливо! Наприкінці гри ви здобуваєте 🍀, що є на вашій карті «Угоди».

АВТОР КОНЦЕПЦІЇ ТІБО ЛІОН



Українське видання «Geekach Games»
Керівник проєкту: Олександр Ручка
Випускова редакторка: Алла Костовська
Редактор: Сергій Лисенко
Перекладач: Святослав Мишаць
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Неоціненна допомога: Владислав Дубчак,
Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро
Бібік, Дмитро Науменко, Ілля Бобров,
Олена Богуславська, Сергій Ішук,
Сергій Тодоров і Тетяна Ішук
www.geekach.com.ua