


Drifflamme


Autorzy : Adrien i Axel Hesling

Król zmarł, nie pozostawiwszy następcy. W całym królestwie gromadzą się najbardziej wpływowe z rodów, gotowe pojąć władzę dzięki spiskom, przebiegłości... i rozlewowi krwi. Głową jednego z tych rodów jesteś Ty.



CEL GRY

Po rozegraniu 6 rund, gracz, którego ród zgromadził najwięcej punktów Wpływu  wygrywa grę.

ZAWARTOŚĆ

- 50 kart Wpływu (po 10 w 5 różnych kolorach)
- 70 żetonów punktów Wpływu  (o wartościach 1 i 5)
- 1 żeton Pierwszego Gracza
- 1 żeton Kierunku Rozpatrywania

PRZYGOTOWANIE

- Każdy z graczy otrzymuje swój ród, na który składa się 10 kart w tym samym kolorze i z tym samym herbem. Gracze tasują swoje 10 kart, po czym usuwają z nich 3 losowe karty, kładąc je obok siebie, zakryte **1**. Zachowują pozostałe 7 kart na ręce, nie ujawniając ich pozostałym graczom **2**.
- Każdy gracz pobiera 1 punkt Wpływu  **3** i umieszcza go przed sobą. Gracze umieszczają pozostałe punkty Wpływu  w łatwo dostępnym miejscu, tworząc w ten sposób zasoby ogólne **4**.

- Grę rozpoczyna najstarszy gracz. Gracz ten otrzymuje żeton Pierwszego Gracza **5** i umieszcza go przed sobą. Należy upewnić się, że na środku stołu jest wystarczająca ilość miejsca na rząd kart **6**, po czym należy umieścić żeton Kierunku Rozpatrywania **7** na środku stołu. W trakcie gry żeton ten określa kierunek w którym należy rozpatrywać karty w Kolejce Wpływu. (patrz 2/ Faza Rozpatrywania, strona 2).



PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka w Oriflamme trwa 6 rund. Każda runda składa się z 2 faz:

1/ FAZY ROZSTAWIANIA

2/ FAZY ROZPATRYWANIA

1/ FAZA ROZSTAWIANIA

UWAGA:

Każdy z graczy może w dowolnym momencie podejrzeć karty swojego rodu, znajdujące się w Kolejce. Może również podejrzeć karty, które zostały odłożone na bok podczas przygotowania gry.

W trakcie rozgrywki gracze będą umieszczać karty, jedna obok drugiej, na środku stołu, tworząc w ten sposób Kolejkę Wpływu (nazywaną w dalszej części instrukcji po prostu Kolejką).

Począwszy od Pierwszego Gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz w tajemnicy wybiera kartę z ręki i umieszcza ją zakrytą w Kolejce:

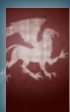
- ALBO na początku Kolejki
- ALBO na końcu Kolejki

• ALBO na innej karcie swojego rodu, która została tam umieszczona wcześniej (z oczywistych względów, ta opcja nie jest dostępna w pierwszej rundzie, patrz Stos kart na stronie 3).

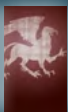
• Jeżeli w Kolejce nie znajdują się żadne karty (na przykład na początku gry), gracz po prostu umieszcza swoją kartę na środku stołu.

Faza Rozstawiania kończy się, gdy każdy gracz umieścił JEDNĄ kartę z ręki w Kolejce.

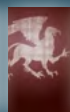
PRZYKŁAD FAZY ROZSTAWIANIA:



Czerwony jest pierwszym graczem, umieszcza więc swoją zakrytą kartę na środku stołu.



Niebieski musi umieścić swoją kartę po lewej, lub po prawej od karty Czerwonego.



Zielony musi umieścić kartę na lewo od karty Niebieskiego, lub na prawo od karty Czerwonego. Nie może umieścić karty pomiędzy kartami Niebieskiego i Czerwonego.


2/ FAZA ROZPATRYWANIA


Tę fazę rozgrywa się w kolejności rozpatrywania Kolejki, która nie zmienia się przez całą grę.

Rozpoczynając od pierwszej karty w Kolejce, a kończąc na ostatniej, właściciel danej karty może rozpatrzeć ją w następujący sposób:


1) Jeżeli karta jest zakryta, gracz ma dwie możliwości:

- **Pozostawić kartę zakrytą**

Gracz umieszcza wówczas na danej karcie 1  z zasobów ogólnych.

Jeżeli karta pozostanie zakryta przez kilka rund, wówczas znajdzie się na niej kilka .

- **Ujawnić kartę**

Gracz ujawnia kartę i natychmiast aktywuje opisaną na niej zdolność. Jeżeli na karcie znajdują się jakieś  (gracz nie ujawnił danej karty w poprzednich rundach), wówczas dany gracz je zdobywa.



2) Jeżeli karta została ujawniona w poprzedniej rundzie, gracz nie ma wyboru:


Musi natychmiast aktywować opisaną na niej zdolność.

Aktywowanie zdolności ujawnionej karty jest obowiązkowe. Na przykład, Żołnierz zawsze musi zlikwidować sąsiadującą kartę, nawet, jeżeli jest to karta z jego własnego rodu.

LIKWIDACJA KARTY

Niektóre zdolności pozwalają na likwidację karty.

WAŻNE: Za każdym razem, kiedy gracz likwiduje kartę (niezależnie od tego, do czyjego rodu ona należy), dany gracz zyskuje 1 . Przypomina o tym symbol  przy opisie zdolności.

Jeżeli zlikwidowana karta była zakryta, wszelkie umieszczone na niej  przepadają, zaś karta zostaje ujawniona.

Zlikwidowaną kartę należy zawsze usunąć z Kolejki. Jeżeli zlikwidowana karta znajdowała się pomiędzy dwoma innymi kartami, dosuń te karty do siebie, aby wypełnić powstałą lukę.

UWAGA: Odrzucone i zlikwidowane karty należy umieścić odkryte przed ich właścicielem. Każdy gracz może je przeglądać w dowolnym momencie.


NOWA RUNDA


Gracz posiadający żeton Pierwszego Gracza przekazuje go graczowi po lewej, po czym rozpoczyna się nowa runda.


Karty w Kolejce Wpływów pozostają bez zmian na swoich miejscach.

STOS KART

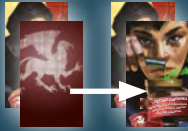
Począwszy od drugiej rundy, gracz może umieścić kartę NA WIERZCHU innej, znajdującej się już w Kolejce i należącej do jego rodu karty (nie ma znaczenia, czy jest ujawniona, czy zakryta).

Karta, która została w ten sposób umieszczona, zakrywa poprzednią kartę, wraz z , jakie się na niej znajdują, tworząc tzw. „stos kart”.

Dopóki karta jest zakryta przez inną kartę, nie jest brana pod uwagę podczas Fazy Rozpatrywania. Taka karta nie może zostać ujawniona, nie można na niej gromadzić , aktywować jej zdolności ani wybierać jej za cel.

Nie ma limitu kart, jakie mogą tworzyć stos. Nie jest jednak zalecane umieszczanie zbyt dużej liczby kart w stosie, gdyż zdolności takich kart, oraz , nie są dostępne tak długo, jak karty pozostaną zakryte w ten sposób.


Korzystając ze stosu kart możesz natomiast ochronić inne swoje karty, które mogłyby zostać zlikwidowane. Możesz również umieścić Żołnierza w środku Kolejki, by umożliwić mu likwidację kart, które w innej sytuacji byłyby poza jego zasięgiem, a nawet przygotować kombinację zdolności kilku kart, które aktywujesz w kolejnych rundach.



Przykład: Czerwony ujawnia Zlecenie zabójstwa, które umieścił zakrywając swoją ujawnioną wcześniej kartę Szpiega. Czerwony rozpatruje zdolność na Zleceniu zabójstwa i odrzuca je.



Dzięki temu Szpieg natychmiast ponownie staje się aktywny, i należy aktywować jego zdolność.


Jeżeli Szpieg byłby zakryty, wówczas Czerwony mógłby pozostawić tę kartę zakrytą i umieścić na niej 1 .

PRZYKŁAD FAZY ROZPATRYWANIA:




Zgodnie ze wskazaniem żetonu Kierunku Rozpatrywania, karty muszą być rozpatrywane od lewej do prawej.





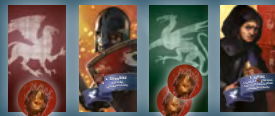
Czerwony decyduje się nie ujawniać swojej karty. Umieszcza zatem 1  z zasobów ogólnych na karcie.




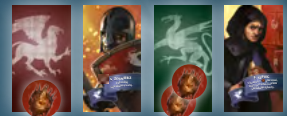
Niebieski decyduje się ujawnić swoją kartę. Natychmiast zyskuje , który się na niej znajdował.





Karta Niebieskiego to Żołnierz, który musi zlikwidować sąsiadującą z nim kartę. Niebieski wybiera drugą kartę Czerwonego i ujawnia ją. Karta Czerwonego jest odrzucona, wraz z 2  jakie się na niej znajdowały. Następnie Niebieski pobiera 1  z zasobów ogólnych jako nagrodę za likwidację karty.




Następny w kolejce jest Zielony. Podobnie jak wcześniej Czerwony, decyduje się nie ujawniać swojej karty, i umieszcza na niej 1  z zasobów ogólnych.





Szpieg Niebieskiego został wcześniej ujawniony, zatem musi ukraść 1  od właściciela karty, która z nim sąsiaduje. Kradnie zatem 1  Zielonemu (zabiera go bezpośrednio z puli Zielonego, nie z sąsiadującej karty).

KONIEC GRY

Ponieważ gracze rozpoczęli grę z 7 kartami na ręce, po rozegraniu 6 rund pozostanie im 1 karta, która nie będzie już zagrana.

Ten z graczy, który zgromadził najwięcej punktów Wpływu , wygrywa grę!

Punkty Wpływu , jakie zgromadzili gracze, są jawne.

Punkty Wpływu  na kartach w Kolejce Wpływu nie są brane pod uwagę podczas końcowego liczenia punktów.

W przypadku remisu zwycięża gracz, który posiada najwięcej kart w Kolejce Wpływu.

ZDOLNOŚCI

W grze występują dwa rodzaje kart:
Postacie i Intrygi.



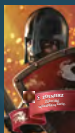
KARTY POSTACI

Kiedy karta Postaci zostanie ujawniona, należy natychmiast aktywować jej zdolność i pozostawić tę kartę odkrytą w Kolejce. W kolejnych rundach jej zdolność ponownie zostanie aktywowana, zgodnie z kolejnością w Kolejce.



ŁUCZNIK: Zlikwiduj pierwszą albo ostatnią kartę w Kolejce.

Wskazana karta może być ujawniona lub nie. Możesz wybrać, lub możesz być zmuszony wybrać kartę z własnego rodzaju, a nawet samego Łucznika, jeżeli jest pierwszą, lub ostatnią, kartą w Kolejce. W każdym przypadku otrzymasz 1



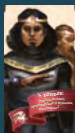
ŻOŁNIERZ: Zlikwiduj sąsiadującą kartę.

Wskazana karta może być ujawniona lub nie. Możesz wybrać, lub możesz być zmuszony wybrać kartę z własnego rodzaju. W każdym przypadku otrzymasz 1



SZPIEG: Ukradnij 1 graczowi, który jest właścicielem sąsiadującej karty.

Wskazana karta może być ujawniona lub nie. Ukradnij bezpośrednio z puli właściciela wskazanej karty, a nie z samej sąsiadującej karty (np. jeżeli byłaby zakryta i leżała na niej jakiegokolwiek). Okradanie samego siebie nie ma żadnego efektu.



DZIEDZIC: Jeżeli nie ma innej ujawnionej karty o tej nazwie, otrzymujesz 2 .

Kiedy tylko inna karta Dziedzica zostanie ujawniona lub odkryta w Kolejce, żaden Dziedzic nie zapewni .



IMPOSTOR: Skopiuj zdolność sąsiadującej ujawnionej karty Postaci.

Wskazana karta musi być ujawniona i odkryta. Impostor skopiuje jedynie zdolność karty, nie jej nazwę. Bez względu na to co skopiuje, Impostor zawsze zachowuje swoją nazwę, a więc Impostor.

PRZYKŁAD: Jeżeli skopiujesz Dziedzica, zyskasz 2 , chyba, że w kolejce jest inny ujawniony Impostor.

Natychmiast po rozpatrzeniu, Impostor traci skopioną umiejętność. Z tego powodu skopiowanie innego Impostora nie przyniesie żadnego efektu.

W każdej Fazie Rozpatrywania, Impostor może oczywiście skopiować zdolność innej postaci niż w poprzedniej rundzie.



LORD: Otrzymujesz 1 i dodatkowo 1 za każdą sąsiadującą kartę, która należy do Twojego rodzaju.

Otrzymujesz 1 dodatkowy za każdą sąsiadującą kartę, która należy do Twojego rodzaju, niezależnie od tego czy jest ujawniona czy nie. Jeżeli Lord sąsiaduje ze stosem kart Twojego rodzaju, liczy się tylko wierzchnia karta.



KARTY INTRYG

Kiedy karta Intrygi zostanie ujawniona, należy natychmiast aktywować jej zdolność i odrzucić kartę.



ZLECENIE ZABÓJSTWA: Zlikwiduj dowolną kartę w Kolejce. Odrzuć Zlecenie zabójstwa.

Wskazana karta może być ujawniona lub nie. Możesz zlikwidować kartę z Twojego rodzaju, włączając w to Zlecenie zabójstwa. W każdym przypadku otrzymasz 1 .



KRÓLEWSKI DEKRET: Przenieś i umieść kartę w dowolnym miejscu w Kolejce, za wyjątkiem umieszczenia jej na innej karcie. Odrzuć Królewski Dekret.

Nie ma znaczenia, czy karta jest ujawniona, ani do czyjego rodzaju należy. Wszystkie , które znajdują się na karcie, również są przenoszone.

Jeżeli celem tej zdolności jest stos kart, tylko wierzchnia karta może zostać przeniesiona.

Rozpatrując tę zdolność, pozostaw na miejscu Królewski Dekret, przenieś wybraną kartę, odrzuć Królewski Dekret a następnie kontynuuj rozpatrywanie kolejnej karty w Kolejce.

UWAGA: Dzięki przesunięciu karty na miejsce przed Królewskim Dekretem, możesz zapobiec rozpatrzeniu danej karty, lub możesz sprawić, że karta zostanie dwukrotnie rozpatrzona, jeżeli przesuń ją w miejsce za Królewskim Dekretem.



ZASADZKA: Odrzuć wszystkie znajdujące się na Zasadzce i zyskaj 1 . Odrzuć Zasadzkę.

ALBO

Po zlikwidowaniu Zasadzki przez kartę przeciwnika, odrzuć daną kartę i otrzymaj 4 .

UWAGA: Druga zdolność Zasadzki, jest oczywiście jej największą zaletą. Jeżeli nikt nie wpadł w zastawione sidła, pierwsza zdolność pozwoli Ci nadal zyskać 1 w ramach skromnej rekompensaty.

PRZYKŁAD 1: Jeśli wrogowie Żołnierz zlikwiduje Twoją Zasadzkę, właściciel Żołnierza zyska 1 , Ty zaś zyskasz 4 . Następnie Żołnierz zostanie odrzucony z gry.

PRZYKŁAD 2: Jeżeli Twój Łucznik zlikwiduje Twoją Zasadzkę, zyskasz 1 . Następnie Zasadzka zostanie odrzucona. Twój Łucznik pozostanie na swoim miejscu w Kolejce (dzieje się tak ponieważ druga zdolność zasadzki odnosi się tylko do kart przeciwnika).



SPISEK: Otrzymujesz dwukrotność zgromadzonych na Spisku . Odrzuć Spisek.

PRZYKŁAD: Jeżeli na tej karcie znajdują się 3 w momencie, gdy ją ujawnisz, otrzymujesz je i dodatkowo 3 więcej, co razem daje 6.

Specjalne podziękowania:

Pragniemy szczególnie podziękować Neollie Dorel i jej rodzinie, Benjaminowi Sagnes, Daniel i Michaelowi Agnard, jak również wszystkim zespołom Forgenext i Studio H.

Dyrektor artystyczny: Forgenext
Projekt Graficzny: L'ence invisible
Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk
Korekta: Łukasz Chelmecki
Skład: Aleksandra Miszta-Mars
Wersja polska: Galakta

