



Driflamme


Adrien i Axel HESLING

ZASADY DLA 2 GRACZY

PRZYGOTOWANIE

- Każdy gracz otrzymuje dwa rodzy (po 10 kart w każdym) i odkłada na bok po 3 losowe karty z każdego rodzaju zakryte (na przykład: 1 gracz korzysta z czerwonego i zielonego rodzaju, podczas gry jego przeciwnik zagra niebieskim i żółtym).
- Każdy gracz dobiera 3 losowe karty z każdego ze swoich rodzajów, tworząc w ten sposób swoją startową rękę (na przykład: 3 czerwone i 3 zielone karty).
- Każdy gracz tasuje pozostałe 8 kart i tworzy z nich zakryty stos, który zawierał będzie ułożone naprzemiennie karty

z rodzajów, które otrzymał na początku (na przykład: ułożone naprzemiennie po 1 czerwonej i 1 zielonej karcie).

- Grę rozpoczyna najstarszy gracz. Otrzymuje on żeton Pierwszego Gracza i umieszcza żeton Kierunku Rozpatrywania.
- Każdy gracz pobiera 1 punkt Wpływu  i umieszcza go przed sobą. Gracze umieszczają pozostałe żetony w łatwo dostępnym miejscu, tworząc w ten sposób zasoby ogólne.

PRZEBIEG RUNDY

1/ FAZA ROZSTAWIANIA

- Począwszy od Pierwszego Gracza, każdy gracz w tajemnicy wybiera kartę z ręki i umieszcza ją zakrytą w Kolejce. Każdy gracz umieści w tej fazie łącznie dwie karty, po jednej naraz w następującej kolejności: *pierwszy gracz, drugi gracz, pierwszy gracz, drugi gracz*.



WAŻNE: Możesz umieścić dwie karty z tego samego rodzaju, lub karty należące do różnych rodzajów. **NIE MOŻESZ** jednak umieszczać w stosie kart należących do różnych rodzajów.

2/ FAZA ROZPATRYWANIA

Ta faza przebiega bez zmian.

Gracz zdobywa  z kart należących do obu swoich rodzajów.

Nadal jednak obie rodziny, należące do jednego gracza, są uważane za wrogie sobie. Wyjątek stanowi efekt karty Zasadzka.


Przykład: Gracz prowadzi czerwony i zielony rząd. Czerwony Lord nie zapewni 1 dodatkowego , jeżeli sąsiaduje z zieloną kartą. Jeżeli czerwony Żołnierz wyeliminuje zieloną Zasadzkę, gracz nie otrzyma 4  i karta Żołnierza nie zostanie odrzucona.

3/ FAZA DOBIERANIA

Na końcu fazy rozpatrywania każdy gracz dobiera 2 dodatkowe karty ze swojego stosu.

Żeton Pierwszego Gracza przechodzi do kolejnego gracza i rozpoczyna się nowa runda.

KONIEC GRY

Po rozegraniu 6 rund, gracz który zgromadził najwięcej punktów Wpływu  wygrywa grę. Obojgu graczom pozostaną na ręce po 2 karty, które nie będą zagrane.