


Driflamme

SOJUSZ


Autorzy: Adrien i Axel HESLING

Wykorzystując okres kruchej pokoju, rody zwierają szyki, zawiązując subtelne polityczne sojusze. Bez wątpienia jednak pod płaszczykiem dyplomacji tli się chorobliwa ambicja i wystarczy byle pretekst, by ogień przemocy zapłonął ponownie...



CEL GRY

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

ZAWARTOŚĆ

- 55 kart Wpływu (po 10 w 5 różnych kolorach + 5 kart pomocy)
- 64 żetony punktów Wpływu  (o wartości 1 i 5)
- 1 żeton Pierwszego Gracza
- 1 żeton Kierunku Rozpatrywania
- 5 żetonów Wyroku
- 1 instrukcja łączenia zestawów

PRZYGOTOWANIE

- Każdy z graczy otrzymuje swój ród, na który składa się 10 kart w tym samym kolorze i z tym samym herbem na rewersie.
- 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  w łatwo dostępnym miejscu, tworząc w ten sposób zasoby ogólne **4**.

- Umieść na stole żetony Wyroku **5**.

- Grę rozpoczyna najstarszy gracz. Gracz ten otrzymuje żeton Pierwszego Gracza **6** i umieszcza go przed sobą. Należy upewnić się, że na środku stołu jest wystarczająca ilość miejsca na rząd kart **7**, po czym należy umieścić żeton Kierunku Rozpatrywania **8** poniżej. W trakcie gry żeton ten określa kierunek, w którym należy rozpatrywać karty w Kolejce Wpływu (patrz 2/Faza Rozpatrywania, strona 2).



PRZEBIEG RUNDY

Rozgrzywka w Oriflamme trwa 6 rund.

Każda runda składa się z 2 faz:

1/ Faza Rozstawiania

2/ Faza Rozpatrywania

1/ FAZA ROZSTAWIANIA

UWAGA:

Każdy z graczy może w dowolnym momencie podejrzeć karty swojego rodzaju, 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 rodzaju, 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

Żeton Kierunku Rozpatrywania określa kolejność rozpatrywania kart w Kolejce: od lewej do prawej lub od prawej do lewej. Kolejność nie zmienia się przez całą grę.

Każda karta musi zostać rozpatrzona w kolejności przez jej właściciela. Rozpocznij od pierwszej karty:

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 (dzięki zdolnościom innych kart, lub ponieważ gracz nie ujawnił danej karty w poprzednich rundach), wówczas dany gracz je zdobywa.

2) Jeżeli karta została ujawniona w którejsz z poprzednich rund, gracz nie ma wyboru:

Musi natychmiast aktywować opisaną na niej zdolność.

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

LIKWIDACJA KARTY

Niektóre zdolności pozwalają na likwidację karty.

Ważne: Za każdym razem, kiedy gracz likwiduje kartę (niezależnie od tego, do czyjego rodzaju ona należy), dany gracz zyskuje 1 za każdą zlikwidowaną kartę. 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 Wpływu pozostają bez zmian na swoich miejscach.

STOS KART

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 zgromadzone na nich  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 Dezertera 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 Infiltrację, którą umieścił zakrywając swoją ujawnioną wcześniej kartę Dezertera. Czerwony rozpatruje zdolność Infiltracji i rezerwuje kartę (patrz strona 4).




Dzięki temu Dezerter pod nią natychmiast ponownie staje się aktywny i należy aktywować jego zdolność. Jeżeli Dezerter 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 znajdował się na karcie i ujawnia Dezertera. Jego zdolność nakazuje likwidację sąsiadującej z nim karty.





Niebieski wybiera drugą kartę Czerwoną (po prawej) i ujawnia ją. Karta Czerwoną jest odrzucona, wraz z 2 , jakie się na niej znajdowały. Niebieski otrzymuje 1  za zlikwidowanie karty, oraz dodatkowo 1  dzięki zdolności Dezertera.





Ponieważ Dezerter nie sąsiaduje z kartą Postaci, zostaje odrzucony. Następny w kolejce jest Zielony. Podobnie jak wcześniej Czerwony, decyduje się nie ujawniać swojej karty i umieszcza na niej 1  z zasobów ogólnych.




Fanatyk Niebieskiego został wcześniej ujawniony, zatem jego zdolność musi zostać rozpatrzona. Niebieski zyskuje 1 . Nie ma on innej ujawnionej karty w Kolejce, więc otrzymuje dodatkowo 1 .

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 przez całą grę.

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.



CESARZOWA: Otrzymujesz 2 . Umieść 1 na zakrytej karcie przeciwnika.

PODPowiedź: Cesarzowa zapewnia punkty przeciwnikowi – wykorzystaj to, by wynegocjować sojusz.



FANATYK: Otrzymujesz 1 . Jeżeli nie masz innej ujawnionej karty w Kolejce, otrzymujesz dodatkowo 1 .



INFORMATORKA: Otrzymujesz tyle , ile znajduje się na obu sąsiadujących, zakrytych kartach przeciwników.

LUB

Zamień tę kartę na zakrytą kartę z twojej ręki.

► Zamieniona karta będzie mogła być aktywowana w kolejnej rundzie.

PODPowiedź: Druga zdolność daje szansę na zmianę położenia Informatorki, dzięki czemu może zdobyć więcej punktów w przyszłości lub umożliwić umieszczenie jednej z kart na ręce w ciekawym miejscu.



DYPLOMATKA: Otrzymujesz 1 . Umieść 2 na innej ujawnionej Dyplomatce.

LUB

Otrzymujesz wszystkie zgromadzone na tej karcie, następnie odrzuć tę kartę.

► Dyplomata to jedyna ujawniona karta, na której możesz umieszczać .

► Podobnie jak w przypadku zakrytych kart, te punkty pozostają na karcie, kiedy zostanie zakryta przez inną kartę, i przepadną, gdy Dyplomata zostanie zlikwidowana.

PODPowiedź: Pozostawienie Dyplomaty w Kolejce daje szansę na zdobycie pokażnej liczby , zwłaszcza jeżeli są tam inne Dyplomaty. Zawsze możesz też zdecydować, że czas odejść od stołu rokowań i zgarnąć zgromadzone , kiedy uznasz, że stawka jest odpowiednio wysoka.



DEZERTER: Zlikwiduj sąsiadującą kartę. Jeżeli jest to karta Postaci, otrzymujesz 1 dodatkowy . Następnie, jeżeli Dezerter nie sąsiaduje z ujawnioną kartą Postaci, odrzuć go.



SĘDZIA: Otrzymujesz 1 . Umieść żeton Wyroku na dowolnej karcie w Kolejce.

LUB

Zlikwiduj kartę, na której znajduje się żeton Wyroku.

► Żetony Wyroku są wspólne dla wszystkich graczy. 2 wrogów Sędziów może połączyć siły, aby zlikwidować kartę wspólnego wroga.



KARTY INTRYG

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



INSUREKCJA: Odrzuć 1 z tej karty, aby ją ujawnić. Zlikwiduj obie sąsiadujące karty, następnie odwróć tę kartę na zakrytą stronę.

► Aby ujawnić Insurekcję, musisz z niej odrzucić tylko 1 . Jeżeli w momencie ujawnienia znajdowało się na niej więcej , zdobywasz pozostałe w zwykły sposób.

PODPowiedź: Aby szybciej skorzystać z Insurekcji, skorzystaj ze swojej Infiltracji, lub zawrzyj sojusz z wrogimi Cesarzowymi!



SZANTAŻ: Odrzuć wszystkie znajdujące się na tej karcie i otrzymaj 1 . Odrzuć Szantaż.

LUB

Jeżeli Szantaż zostanie zlikwidowany przez kartę przeciwnika, otrzymujesz 2 za każdą kartę tego gracza znajdującą się w Kolejce. Dany gracz odrzuca po 1 z każdej swojej zakrytej karty.

► Otrzymujesz 2 za każdą kartę tego gracza znajdującą się w Kolejce, niezależnie czy karta jest ujawniona, czy nie.

PODPowiedź: Druga zdolność Szantażu jest oczywiście jego największą zaletą. Jeżeli nikt nie wpadł w zastawione sidła, pierwsza zdolność pozwoli ci nadal zyskać 1 w ramach skromnej rekompensaty.

Dwie karty Intrygi posiadają zdolność Rezerwacji . Kiedy rezerwujesz jedną ze swoich kart, usuń ją z Kolejki i umieść przed sobą. Jej zdolność Rezerwacji działa do końca gry.

Zarezerwowana karta jest odporna na zdolności innych kart.

Nie możesz zarezerwować karty Intrygi, która została zlikwidowana.



INFILTRACJA: Umieść po 1 na każdej twojej zakrytej karcie. Zarezerwuj Infiltrację.

Kiedy zlikwidujesz zakrytą kartę, otrzymujesz dodatkowo 2 .

► Po ujawnieniu (i zarezerwowaniu) swojej Infiltracji otrzymujesz 2 dodatkowe za każdym razem, kiedy zlikwidujesz zakrytą kartę.



HANDEL: Zarezerwuj Handel. Pozostaw na tej karcie wszystkie znajdujące się na niej .

Na początku każdej rundy, jeżeli w Kolejce znajduje się przynajmniej 1 twoja karta, otrzymujesz tyle , ile znajduje się na Handlu.

► Ważne: Na końcu gry otrzymujesz wszystkie znajdujące się na twojej karcie Handlu.

ORYGINALNY POMYSŁ - THIBAUT LION



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl