



Автори гри: Адріан та Аксель Еслінґи

Бригфлама

ПРАВИЛА ГРИ

Король помер, не залишивши нащадків. Усі найвпливовіші родини королівства намагаються захопити владу, не цураючись змов, хитрощів... і навіть кровопролиття. Ви – голова однієї з цих родин.



МЕТА ГРИ

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



ВМІСТ ГРИ

- 50 карт впливу (10 наборів 5 різних кольорів)
- 70 жетонів очок впливу  (номіналом «1» і «5»)
- 1 жетон першого гравця
- 1 маркер на пряму активації



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ



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



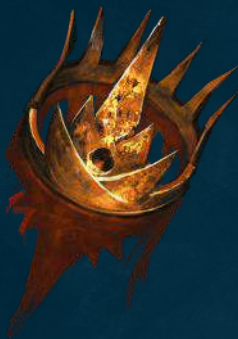


РАУНД ГРИ

Гра «Орифлама» 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:

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

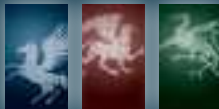
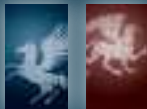
Якщо в ряді немає карт (наприклад, на початку гри), гравець просто кладе свою карту на центр стола.

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 приготування 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).

Починаючи з першої карти в ряді та закінчуючи останньою, гравці активують **свої** карти.

1) Якщо 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 , ви забираєте їх собі.

2) Якщо карта лежить горілиць (була відкрита під час попереднього раунду), ви повинні активувати її властивість.

Наприклад, карта «Солдат» 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 карта відкривається.

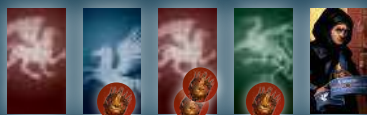
Якщо треба вилучити карту зі стосу, то вилучається лише верхня карта зі стосу.

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

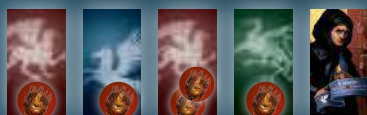
ПРИМІТКА. Власники скинутих і вилучених карт кладуть їх горілиць перед собою. Кожен гравець може будь-коли їх переглядати.



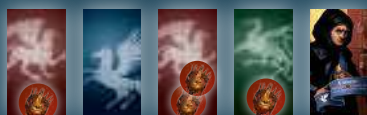
ПРИКЛАД ФАЗИ АКТИВАЦІЇ



Відповідно до маркера напрямку активації карти активуються зліва направо.



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



Синій гравець вирішив відкрити свою карту. Він одразу бере , який був на карті.



Відкрита карта «Солдат» дозволяє синьому гравцеві вилучити сусідню карту. Синій гравець вибирає праву карту червоного гравця і відкриває її. Потім скидає карту червоного гравця разом з 2 , що були на ній, і бере 1 з запасу за вилучення карти.



Червона карта вилучена, тож карти зсуваються. Тепер черга зеленого гравця. Він вирішив не відкривати свою карту й поклав на неї 1 з загального запасу.



Карта «Шпигун» синього гравця вже відкрита, тому активується її властивість. «Шпигун» забирає 1 у гравця, чия карта лежить поруч. Зауважте, що синій гравець забирає 1 з особистого запасу зеленого гравця, а не з його карти.

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 називається *стосом карт*.

Накриті карти не активуються 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, і зверху накритих карт не можна накопичувати 🏆.

Водночас, складаючи карти стосом, ви можете захистити їх від вилучення. Можна, наприклад, розмістити карту «Солдат» у ряді подій, щоб вилучити з сусіднього стосу верхню карту. Отже, карта під нею знову стає доступною. Можна навіть створити ланцюжок дій.

ПРИКЛАД. Червоний гравець відкриває карту «Отрута», яку він зіграв зверху своєї відкритої карти «Шпигун».

Червоний активує властивість карти «Отрута» та скидає її.

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



КІНЕЦЬ ГРИ

Гравці починали гру з 7 картами в 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 повинні бачити всі.

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

У разі нічиєї перемагає той гравець, у якого залишилося найбільше карт у ряді (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 відкривається карта персонажа, її властивість активується негайно, а сама карта залишається лежати горілиць у ряді подій. У наступних раундах властивість карти персонажа активується знову за напрямом, визначеним маркером активації.



ЛУЧНИЦЯ. Вилучіть першу або останню карту з ряду.

Можна вилучити відкриту або закриту карту. Лучниця також може вилучити карту своєї родини чи саму себе за бажанням гравця або примусово, якщо вона перша чи остання карта в ряді подій. У будь-якому разі ви отримуєте 1 \$.



СОЛДАТ. Вилучіть сусідню карту.

Можна вилучити відкриту або закриту карту. Ви можете за власним бажанням або примусово вилучити карту своєї родини. У будь-якому разі ви отримуєте 1 \$.



ШПИГУН. Заберіть 1 \$ у гравця, чия карта лежить по сусідству.

Сусідня карта може бути відкрита або закрита. Ви берете 1 \$ безпосередньо з запасу власника карти, а не з сусідньої карти (якщо карта лежить долілиць і на ній є \$). Забирати жетони в самого себе не має сенсу.



СПАДКОЄМЕЦЬ. Якщо немає іншої відкритої карти з такою самою назвою, отримайте 2 \$.

Щойно в ряді з'являється ще одна карта «Спадкоємець», жодна з них не отримує \$.



ПЕРЕВЕРТЕНЬ. Скопіюйте та активуйте властивість сусіднього відкритого персонажа.

Сусідня карта повинна бути відкрита й не накрита іншими картами. Перевертень копіює та активує лише властивість карти, а не її назву. Карта «Перевертень» завжди зберігає свою назву.

ПРИКЛАД. Якщо ви копіюєте властивість карти «Спадкоємець», то отримуєте 2 \$, але лише тоді, коли в ряді немає іншої карти «Перевертень». Після активації карта «Перевертень» негайно втрачає скопійовану властивість, а отже, копіювання перевертня перевертнем не має сенсу.

У кожній фазі активації перевертень може копіювати властивість будь-якої карти, не обов'язково тієї самої, що й попереднього раунду.



ЛОРД. Отримайте 1 \$ та по 1 \$ за кожну сусідню карту вашої родини.

Ви отримуєте 1 додаткове \$ за кожну сусідню карту вашої родини (відкриту чи закриту). Якщо біля вашої карти «Лорд» є стос карт вашої родини, то враховується лише верхня карта.



КАРТИ ІНТРИГ

Коли відкривається карта інтриги, її властивість активується негайно, а власник карти кладе її до свого скиду.



ОТРУТА. Вилучіть будь-яку карту з ряду та скиньте карту «Отрута». Можна вилучити відкриту або закриту карту. Ви можете вилучити карту своєї родини, зокрема й саму карту «Отрута». У будь-якому разі ви отримуєте 1



КОРОЛІВСЬКИЙ УКАЗ. Перемістіть будь-яку карту на будь-яке місце в ряді (але не зверху іншої карти) та скиньте карту «Королівський указ».

Переміщувана карта може бути відкрита або закрита та належати до будь-якої родини. Якщо на карті є жетони впливу , то їх переміщують разом з картою.

Якщо ви вибрали стос карт, то можете перемістити лише верхню карту стосу.

Щоб перемістити карту, ви залишаєте карту «Королівський указ» на її місці, переміщуєте вибрану карту на будь-яке місце та кладете карту «Королівський указ» до скиду. Далі активується наступна карта в ряді подій.

ПРИМІТКА. Переміщаючи карту на місце перед «Королівським указом» (за напрямом активації), ви можете запобігти її активації, а перемістивши карту на місце після «Королівського указу», можете активувати її знову.



ЗАСІДКА. Скиньте всі з карти «Засідка» та отримайте 1 . Скиньте карту «Засідка». Якщо цю карту вилучає суперник, ви отримуєте 4 , а суперник скидає свою карту.

ПРИМІТКА. Її друга властивість – це якраз суть самої засідки. Якщо ніхто не потрапив у вашу пастку, то перша властивість усе ще дозволяє вам на втіху отримати принаймні 1 .

ПРИКЛАД 1. Якщо суперник вилучає вашу «Засідку» картою «Солдат», то отримує 1 , а ви отримуєте 4 . Суперник скидає карту «Солдат».

ПРИКЛАД 2. Якщо ви власною картою «Лучниця» вилучаєте свою карту «Засідка», то отримуєте 1 . Потім ви скидаєте карту «Засідка». Ваша «Лучниця» залишається в ряді (адже друга властивість карти «Засідка» стосується лише карт суперника).



ЗМОВА. Отримайте подвійну кількість з цієї карти та скиньте карту «Змова».

ПРИКЛАД. Якщо ви відкриваєте карту «Змова», на якій є 3 , то отримуєте подвійну кількість – 6.



Українська локалізація «**Geekach Games**»
Керівник проєкту: Олександр Ручка
Випусковий редактор: Поліна Матузевич
Редактор: Сергій Лисенко
Перекладач: Святослав Михаць
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко



Щира подяка всій команді **Geekach Games**:
Сергію Іщуку, Сергію Тодорову, Сергію
Ручці, Анні Вакуленко, Дмитру Науменку,
а також Владиславу Дубчаку.
www.geekach.com.ua