

Орифламма

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Альянс

ПРАВИЛА ИГРЫ

Воспользовавшись хрупким перемирием, правящие семьи укрепляют свою власть с помощью изощрённых политических союзов. Однако нет сомнений, что под маской дипломатии всё ещё тлеют угли амбиций, и при первых признаках предательства борьба вспыхнет вновь...

СОСТАВ ИГРЫ

- 50 карт персонажей и интриг (5 наборов по 10 карт)
- 5 карт памяток
- 5 жетонов приговора
- 64 жетона влияния (с номиналом 1 и 5)
- Жетон первого игрока
- Маркер очередности событий

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок, чья семья соберёт наибольшее количество очков влияния  к концу 6-го раунда, победит в игре.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок получает набор из 10 карт, принадлежащий одной семье (с изображением одного герба на рубашке).
- Игроки перемешивают 10 карт, случайным образом отбирают 3 карты и кладут их лицом вниз рядом с собой **1**. Эти карты не будут участвовать в предстоящем раунде. Оставшиеся 7 карт игроки берут в руку, не показывая другим **2**.
- Каждый игрок получает 1  **3** и кладёт его перед собой. Оставшиеся   положите на столе так, чтобы все участники могли до них дотянуться. Это резерв жетонов влияния **4**.
- Рядом положите 5 жетонов приговора **5**.
- Игру начинает самый старший игрок. Он берёт жетон первого игрока **6** и кладёт перед собой. В центре стола положите маркер очередности событий **7** и убедитесь, что есть достаточно места для выкладывания ряда карт **8**. Этот жетон служит игрокам напоминанием и на всю игру определяет направление активации карт в ряду событий (см. раздел «Фаза событий» на стр. 4).





РАУНД ИГРЫ

В игре 6 раундов. Каждый раунд состоит из 2 фаз:

1. ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

2. ФАЗА СОБЫТИЙ

1. ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

Важно: каждый игрок может в любой момент посмотреть карты своей семьи, лежащие лицом вниз в ряду событий, а также карты, отложенные во время подготовки к игре.

В ходе этой фазы участники выкладывают карты в центр стола, формируя ряд событий. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок втайне выбирает карту из руки и кладёт её лицом вниз в этот ряд.

В начале игры ряд событий пуст, поэтому первый игрок кладёт свою карту в центр стола. Остальные игроки в свой ход могут положить свою карту:

- в начало ряда,
- в конец ряда,
- поверх другой карты своей семьи, уже находящейся в ряду (см. раздел «Стек карт» на стр. 6).

Важно: нельзя выкладывать карту между картами в ряду.

Фаза планирования заканчивается, когда все игроки выложили в ряд событий по одной карте из руки.

ПРИМЕР ФАЗЫ ПЛАНИРОВАНИЯ



Красный игрок ходит первым, он кладёт свою карту лицом вниз в центр стола.



Синий игрок должен выложить свою карту слева или справа от карты красного игрока.



Зелёный игрок должен выложить карту слева от карты синего игрока или справа от карты красного игрока. Нельзя выложить карту между синей и красной картами.

2. ФАЗА СОБЫТИЙ

В этой фазе игроки совершают действия с картами в ряду событий. Маркер очередности событий определяет направление активации карт в ряду: справа налево или слева направо.

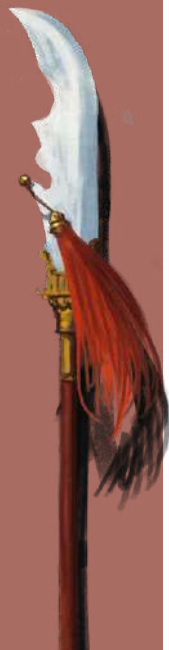
Первым действует игрок-владелец крайней карты.

1) Если карта лежит лицом вниз (закрыта), игрок-владелец должен сделать одно из двух.

- **Оставить карту лицом вниз** и положить на неё 1  из резерва. Игрок может оставлять карту лицом вниз в течение нескольких раундов, каждый раз добавляя на неё новый .
- **Активировать карту**, перевернув её лицом вверх, и сразу применить её эффект. Если на карте были , то игрок забирает их в свой личный запас.

2) Если карта была ранее активирована и лежит лицом вверх (открыта), игрок должен применить эффект карты.

Важно: игроки обязаны применять эффект открытых карт. Например, карта «Дезертир» в обязательном порядке устраняет соседнюю карту, даже если она из той же семьи.



УСТРАНЕНИЕ КАРТ

Эффекты некоторых карт позволяют устранить карты в ряду событий.

Важно: каждый раз, когда игрок устраняет карту (независимо от принадлежности к семье), он получает 1 . Символ  слева от названия карт служит напоминанием об этом.

Если устранённая карта лежала лицом вниз, то все , находившиеся на ней, помещаются в резерв жетонов влияния, а карта переворачивается лицом вверх. Затем устранённая карта удаляется из ряда событий и помещается в сброс игрока. Если образовалась пустота, то сдвиньте карты так, чтобы ряд событий сомкнулся.

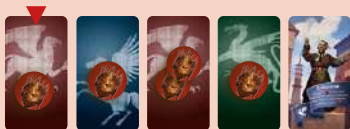
Важно: сброшенные и устранённые карты кладутся в сброс игрока-владельца лицом вверх. Любой игрок может просматривать карты в сбросе в любой момент игры.



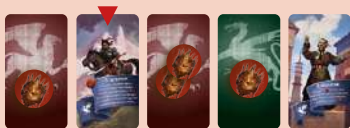
ПРИМЕР ФАЗЫ СОБЫТИЙ



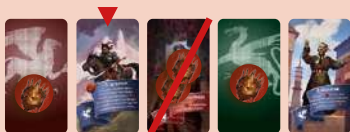
Карты активируются слева направо, в соответствии с маркером очередности событий.



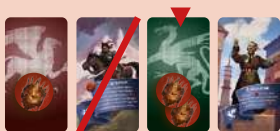
Красный игрок решает не активировать свою карту, поэтому он кладёт на неё 1  из резерва.



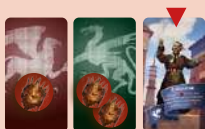
Синий игрок решает активировать свою карту. Он сразу забирает в свой запас 1 , находившийся на карте.



Открыта карта «Дезертир», которая обязана устранить одну из соседних карт. Синий игрок выбирает правую карту красного игрока, сбрасывает её и находящиеся на ней 2  в резерв. Синий игрок получает 1  за успешное устранение и ещё 1  благодаря эффекту карты «Дезертир».



Поскольку рядом с картой «Дезертир» нет других карт персонажей, «Дезертир» сбрасывается, а оставшиеся карты сдвигаются друг к другу, и следующей активируемой картой ряда становится карта зелёного игрока. Зелёный игрок решает не активировать карту и кладёт на неё 1  из резерва.



Карта «Фанатик» синего игрока уже открыта, и её эффект должен быть применён. Синий игрок получает 1 . Так как в ряду событий больше нет открытых карт синего игрока, он получает ещё 1 .



НОВЫЙ РАУНД

Передайте жетон первого игрока следующему игроку слева. Карты в ряду событий остаются на своих местах. Новый раунд игры начинается с фазы планирования.

СТЕК КАРТ

Начиная со 2-го раунда, игроки могут класть новую карту поверх карты своей семьи, уже находящейся в ряду событий, неважно лежит она лицом вверх или вниз.

Новая выложенная карта теперь закрывает нижнюю карту, включая все  на ней. Это называется стек. Количество карт в стеке не ограничено.

Нижние карты стека не учитываются в игровых событиях. Например, во время фазы событий нижние карты стека не могут быть открыты, не могут накапливать дополнительные , их эффекты нельзя применить и к ним не могут быть применены эффекты других карт.

Однако складывать карты в стек следует с осторожностью, поскольку скрытые карты становятся недоступны игроку на неопределённое время, не участвуют в накоплении  и не учитываются при подсчёте очков в конце игры.

С помощью стека игроки могут защитить свои карты от устранения или, например, поместить карту «Дезертир» в середину ряда событий, чтобы устранить карты противников, которые иначе были бы недоступны, или даже создать цепочку полезных эффектов.

ПРИМЕР. Красный игрок активирует карту «Внедрение», которую он положил поверх своей открытой карты «Дезертир», и применяет её эффекты: кладёт по 1  на каждую закрытую карту своей семьи, а затем резервирует карту «Внедрение», открывая тем самым карту «Дезертир». Карта «Дезертир», лежащая лицом вверх, становится следующей в очереди событий, и её эффект немедленно применяется. Если бы карта «Дезертир» лежала лицом вниз, то красный игрок мог бы оставить карту закрытой и положить на неё 1 .



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 6-го раунда. Оставшуюся 7-ю карту игроки не разыгрывают.

Игрок, который накопил наибольшее количество очков влияния, побеждает в игре. Жетоны влияния игроков должны быть открыты и видимы всем другим игрокам в ходе игры. Жетоны влияния, оставшиеся на картах в ряду событий, не учитываются в конце игры. Учитываются только  в запасе игроков.

В случае ничьей побеждает игрок, у которого сохранилось большее количество карт в ряду событий (в стеке учитывается только верхняя карта).

ЭФФЕКТЫ КАРТ

В игре два типа карт:
персонажи и интриги.

Карта, лежащая в ряду событий лицом вниз, считается закрытой,
а лежащая лицом вверх – открытой.



КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Когда карта персонажа активируется, её эффект применяется немедленно, и карта остаётся лежать лицом вверх в ряду событий. В последующих раундах эффект карты персонажа применяется вновь в порядке очередности активации карт в ряду событий.



ИМПЕРАТРИЦА. Получи 2 🍷.
Положи 1 🍷 на закрытую карту другого игрока.

СОВЕТ. Императрица даёт победные очки соперникам. Используйте её, чтобы договориться о союзе.



ДОНОСЧИК. Получи столько 🍷, сколько 🍷 находится на 2 соседних закрытых картах других семей.

ИЛИ

Поменяй эту карту на карту из руки, выложив её лицом вниз.

- Размещённая карта будет доступна для активации только в следующем раунде.

СОВЕТ. Второй эффект потенциально позволяет переместить доносчика в более выгодное место, чтобы получить больше 🍷 или внедрить другую карту в ряд событий.



СУДЬЯ. Получи 1 🍷. Положи жетон приговора на любую карту в ряду событий.

ИЛИ

Устрани карту с жетоном приговора.

- Жетоны приговоров являются общими для всех игроков. Двое судей из разных семей могут договориться, чтобы устранить карту соперника.



ФАНАТИК. Получи 1 🍷.
Если в ряду событий нет других открытых карт твоей семьи, получи дополнительно 1 🍷.



ДИПЛОМАТ. Получи 1 🍷.
Положи 2 🍷 на 1 другую открытую карту «Дипломат».

ИЛИ

Получи все 🍷 с этой карты, а затем сбрось её.

- Дипломат — единственная открытая карта, на которую можно положить 🍷. Если карта «Дипломат» накрывается другой картой, 🍷 остаются лежать на ней. Если устраняется, 🍷 сбрасываются.

СОВЕТ. Оставляя дипломата в ряду событий, вы можете накопить много 🍷, особенно если рядом есть другие дипломаты. Однако важно вовремя покинуть переговоры, чтобы забрать все 🍷 с карты в самый выгодный момент.



ДЕЗЕРТИР. Устрани соседнюю карту. Если это карта персонажа, получи дополнительно 1 🍷. Затем сбрось карту «Дезертир», если она не соседствует с другой открытой картой персонажа.



КАРТЫ ИНТРИГ

Когда активируется карта интриг, её эффект применяется немедленно. В игре «Орифламма. Альянс» карты интриг могут оставаться в игре.



БУНТ. Сбрось 1  с этой карты, чтобы активировать её. Устрани обе соседние карты, затем переверни эту карту лицом вниз.

- ▶ Игрок должен потратить только 1 , чтобы активировать эту карту. Если на карте несколько , игрок получает остальные  в свой запас как обычно.

СОВЕТ. Чтобы быстрее активировать карту «Бунт», используйте эффект карты «Внедрение» или добивайтесь расположения императриц других семей!



ВЫМОГАТЕЛЬСТВО. Сбрось все  с этой карты и получи 1 . Сбрось эту карту.

ИЛИ

Если карта «Вымогательство» устранена другой семьёй, получи 2  за каждую карту атакующей семьи в ряду событий. Атакующий игрок сбрасывает 1  с каждой закрытой карты своей семьи.

- ▶ Игрок получает 2  за каждую карту атаковавшей семьи в ряду событий, не важно, открыта она или нет.

СОВЕТ. Конечно, наиболее выгодным является второй эффект. Однако, если его не удалось применить, игрок, по крайней мере, сможет получить 1 .

ЭФФЕКТ РЕЗЕРВИРОВАНИЯ



Две карты интриг имеют эффект резервирования . Когда игрок резервирует карту, он убирает её из ряда событий и кладёт перед собой. С этого момента начинает действовать эффект карты, указанный в рамке. Карта находится в резерве и продолжает быть активной до конца игры.

На зарезервированную карту не могут влиять эффекты других карт.

Нельзя воспользоваться эффектом резервирования в момент устранения карты.



ВНЕДРЕНИЕ. Положи по 1  на каждую закрытую карту твоей семьи. Зарезервируй эту карту.



Когда устранишь закрытую карту, получи дополнительно 2 .

- ▶ С момента активации карты «Внедрение» игрок получает дополнительные 2  каждый раз, когда устраняет любую закрытую карту.



СДЕЛКА. Зарезервируй эту карту вместе с  на ней.



В начале каждого раунда, если в ряду событий есть хотя бы одна карта твоей семьи, получи столько , сколько  лежит на карте «Сделка».

- ▶ Важно: в конце игры игрок получает все , которые лежат на карте «Сделка» его семьи.