Эврикус®

Авторы игры Адриан и Аксель Эслинги

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Орифламма

ПЛАМЯ ВОЙНЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Время мелких интриг прошло! Месяцы беспощадной борьбы подняли ставки до предела, и вражда ещё никогда не была столь яростной. Однако вы сумели укрепить влияние вашей семьи, и теперь, когда пламя войны поглощает королевство, ничто не остановит вас в борьбе за престол.

ОРИФЛА́ММА [фр. oriflamme \\ лат. aurum золото + flamma пламя] – в средневековой Франции – штандарт, знамя короля.

СОСТАВ ИГРЫ

- 55 карт персонажей и интриг (5 наборов по 11 карт)
- 5 карт памяток
- 5 жетонов подкупа
- 63 жетона влияния (с номиналом 1 и 5)
- Жетон первого игрока
- Маркер очерёдности 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 11 карт, принадлежащий одной семье (с изображением одного герба на рубашке), и соответствующий жетон подкупа **1**. Найдите карту «Близнец» и положите её перед собой лицом вверх **2**.
- Игроки перемешивают 10 карт, случайным образом отбирают 3 карты и кладут их лицом вниз рядом с собой **3**. Эти карты не будут участвовать в предстоящем раунде. Оставшиеся 7 карт игроки берут в руку, не показывая другим **4**.
- Каждый игрок получает 1 **5** и кладёт его перед собой. Оставшиеся положите на столе так, чтобы все участники могли до них дотянуться. Это резерв жетонов влияния **6**.
- Игру начинает самый старший игрок. Он берёт жетон первого игрока **7** и кладёт перед собой. В центре стола положите маркер очерёдности событий **8** и убедитесь, что есть достаточно места для выкладывания ряда карт **9**. 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 смотреть 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 картами в ряду.

2. ФАЗА СОБЫТИЙ

В этой фазе игроки совершают действия с картами в ряду событий.

Маркер очерёдности 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 «Головорез» 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.

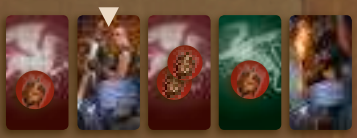
ПРИМЕР ФАЗЫ СОБЫТИЙ



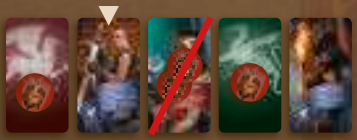
Карты активируются слева направо, в соответствии с маркером очерёдности событий.



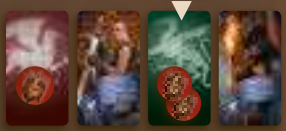
Красный игрок решает не активировать свою карту, поэтому он кладёт на неё 1 из резерва.



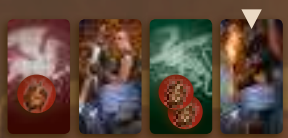
Синий игрок решает активировать свою карту. Он сразу забирает в свой запас 1 , находившийся на карте.



Открыта карта «Головорез», которая обязана устранить одну из соседних карт. Синий игрок выбирает правую карту красного игрока, сбрасывает находящиеся на ней 2 в резерв и открывает карту – это «Королева». Устранённая карта не обладает эффектом, который можно применить в ответ на атаку, и помещается в сброс красного игрока. Так как синий игрок устранил только одну карту, то он не получает 1 за успешное устранение. Однако, благодаря эффекту карты «Королева», синий игрок всё же получает 1 .



Поскольку красная карта устранена из ряда событий, 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 «Преступник» синего игрока уже открыта, и её эффект должен быть применён. Любой игрок должен вернуть в резерв по 1 за каждую свою карту, располагающуюся по соседству с картой «Преступник». Зелёный игрок теряет 1 и возвращает его в резерв.

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.

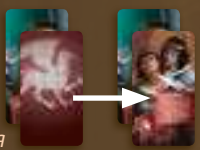
Нижние карты стека не учитываются в игровых событиях. Например, во время фазы событий нижние карты стека не могут быть открыты, не могут накапливать дополнительные , их эффекты нельзя применить и к ним не могут быть применены эффекты других карт.

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.

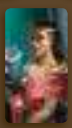
С помощью стека игроки могут защитить свои карты от устранения или, например, поместить карту «Головорез» в середину ряда событий, чтобы устранить карты противников, которые иначе были бы недоступны, или даже создать цепочку полезных эффектов.



ПРИМЕР. Красный игрок активирует карту «Подмена», которую он положил поверх своей же открытой карты «Королева», и применяет её эффект. Затем карта «Подмена» перемещается в сброс.



Карта «Королева», лежащая лицом вверх, становится следующей в очереди событий, и её эффект немедленно применяется. Если бы карта «Королева» 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).

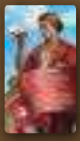
ЭФФЕКТЫ КАРТ

В игре два типа карт:
персонажи и интриги.

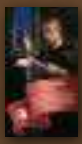
Карта, лежащая в ряду событий лицом вниз, считается закрытой,
а лежащая лицом вверх – открытой.

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 очерёдности активации карт в ряду событий.

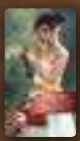


ПРИНЦ. Если активировал сам, положи в ряд событий карту «Близнец». Получи 1 . Как только принц устранён, сбрось близнеца этой семьи, если он не прикрыт другой картой в стеке.

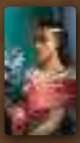


БЛИЗНЕЦ. Получи 1 . Как только близнец устранён, сбрось принца этой семьи, если он не прикрыт другой картой в стеке.

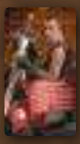
- *Во время подготовки к игре отложите карту «Близнец» лицом вверх перед собой, а карту «Принц» перемешайте с остальными картами своей семьи. Близнец может войти в игру только с помощью эффекта принца. Размещение карты «Близнец» в ряду событий происходит по обычным правилам: в начало или в конец ряда, а также поверх другой карты своей семьи. Однако класть карту «Близнец» поверх карты «Принц» нельзя.*
- *Благодаря эффекту карты «Подкуп» игрок может иметь в своей семье 2 карты «Принц» или 2 карты «Близнец» в одно и то же время. Устранение 1 карты влечёт за собой сбрасывание всех копий другой карты. Например, у игрока 2 принца и 1 близнец. Если устранена одна карта «Принц», сбрасывается карта «Близнец», а вторая карта «Принц» остаётся в игре. Если устранена карта «Близнец», то сбрасываются обе карты «Принц».*



ИНТРИГАНКА. Сбрось эту карту, если она расположена по соседству со стеком карт. Если нет, то получи 1 .
Сбросьте карту «Интриганка», если она лежит рядом со стеком карт в момент применения её эффекта.



КОРОЛЕВА. Получи 2 . Если другой игрок устранит карту «Королева», он получит 1 дополнительный .



ГОЛОВОРЕЗ. Устрани соседнюю карту и все открытые карты других игроков с таким же именем. Если была устранена только одна карта, не получай 1 за устранение.

ПРИМЕР. *Если головорез устраняет:*

- *одного преступника – игрок не получает ,*
- *двух преступников – игрок получает 2 ,*
- *одну королеву другого игрока – 1 ,*
- *двух королев других игроков – 4 .*



АПТЕКАРЬ. Устрани карту, расположенную по соседству с другой картой твоей семьи.

- *Другая карта семьи может быть открытой или закрытой.*
- *Устраняющей картой считается карта «Аптекарь». Например, если устранена карта «Ловушка», то её эффектом сбрасывается карта «Аптекарь».*
- *Если в ряду событий нет других карт семьи аптекаря, эффект не применяется.*



ПРЕСТУПНИК. Любой игрок теряет 1 за каждую карту своей семьи, расположенную по соседству с этой картой.
Эффект действует также и на игрока, которому принадлежит карта «Преступник», если другие карты его семьи лежат рядом с ней.

КАРТЫ ИНТРИГ

Когда активируется карта интриг, её эффект применяется немедленно, после чего карта убирается из ряда событий и помещается в стопку сброса игрока.



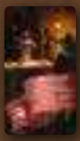
ПОДМЕНА. Устрани соседнюю карту. Если этой картой был персонаж другой семьи, то замени её таким же персонажем своей семьи в открытую (из сброса или трёх отложенных карт). Сбрось эту карту.

- *Можно устранить верхнюю карту стека, но нельзя в этом случае подменить её картой своей семьи.*
- *Подменяя принца, игрок не может ввести в игру своего близнеца, так как его карта «Принц» входит в игру уже открытой.*
- *Карта «Близнец» не учитывается в числе карт, отложенных в начале игры. Подменить близнеца можно только в том случае, если он ранее был введён в игру и затем был сброшен.*



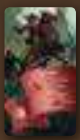
ПОДКУП. Положи жетон подкупа своей семьи на любую открытую карту персонажа (но не в стеке). Этот персонаж теперь принадлежит твоей семье. Сбрось эту карту.

- *Если на персонаже уже есть жетон подкупа другой семьи, замените его своим. Старый жетон подкупа верните владельцу.*
- *Нельзя подкупать персонажей в стеке.*
- *Если подкупленный персонаж устраняется или сбрасывается, то верните жетон подкупа владельцу, а карту персонажа положите в стопку сброса его изначальной семьи.*



КОМБИНАЦИЯ. Сбрось эту карту. Примени эффект любого открытого персонажа своей семьи. Каждый на карте «Комбинация» можно забрать в запас или сбросить, чтобы повторить эффект.

- *Можно выбрать одного и того же персонажа несколько раз.*
- *Сначала примените эффект персонажа, затем решите, как использовать следующий .*



ЛОВУШКА. Если активировал сам, сбрось все с этой карты и получи 1 . Сбрось эту карту. Если устранена картой другого игрока, сбрось ту карту и забери 3 из запаса атакующего игрока.

Если другой игрок устранил карту «Ловушка», то он получает 1 за устранение перед тем, как из его запаса заберут 3 .

Пример 1. Аптекарь другого игрока устранил карту «Ловушка». Владелец аптекаря получает 1 за устранение, затем владелец ловушки забирает 3 из его запаса. Карта «Аптекарь» сбрасывается.

Пример 2. Игрок с помощью карты «Аптекарь» устраняет свою карту «Ловушка». Игрок получает только 1 за устранение. Карта «Аптекарь» остаётся в ряду событий, так как вторая часть эффекта карты «Ловушка» срабатывает только в отношении атакующих карт других игроков.

FORGENEXT

Blackrock GAMES

Эврикус®

STUDIO H