Автори гри: Адріан та Аксель Еслінги



ПРАВИЛА ГРИ

Час дрібних інтриг минув. Ваша родина стала впливовішою. Після кількох місяців безжальної боротьби ставки вже не можуть бути вищими, а кривди – образливішими. Полум'я війни загрожує охопити королівство, і віднині ніщо не зможе стримати вас у боротьбі за трон.

МЕТА ГРИ

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

ВМІСТ ГРИ

- 55 карт впливу (11 наборів 5 різних кольорів)
- 63 жетони очок впливу (номіналом «1» і «5»)
- 1 жетон першого гравця та 5 жетонів підкупу
- 1 маркер напряму активації та 5 карт-пам'яток

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- Кожен гравець бере 11 карт однієї родини (карти однакового кольору та з однаковим гербом на звороті) й відповідний жетон підкупу [1].
- Покладіть горілиць перед собою карту «Близнюка» [2].
- Перетасуйте 10 ваших карт, потім навмання виберіть 3 карти та покладіть їх долілиць біля себе [3].
- Решту 7 карт візьміть у руку, не показуючи їх іншим гравцям [4].
- Кожен гравець бере 1 очко впливу [5] та кладе його перед собою. Решту жетонів очок впливу покладіть на стіл у межах досяжності кожного гравця. Це загальний запас жетонів [6].
- Найстарший гравець починає гру. Він бере жетон першого гравця [7] і кладе перед собою. Покладіть маркер напряму активації [8] на середину стола й переконайтеся, що вам вистачає місця для розміщення ряду карт [9]. Цей маркер вказує напрям активації карт у ряді подій до кінця гри **(див. «Фаза активації» на с. 4)**.



РАУНД ГРИ

Гра 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). Напрям визначається на етапі «Приготування» і не змінюється до кінця гри.

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 «Шибайголова» 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



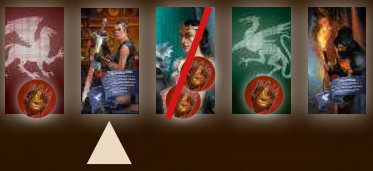
Відповідно до маркера напряму активації карти активуються зліва направо.



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



Синій гравець вирішив відкрити свою карту. Він одразу бере , який був на карті, та відкриває «Шибайголову». Тепер синій гравець повинен вилучити сусідню карту.



Синій гравець вибирає праву карту червоного гравця і відкриває її. Потім скидає карту червоного гравця («Королева») разом з 2 , що були на ній. Синій гравець вилучив лише одну карту, тому не отримує 1 із запасу за вилучення карти. Однак отримує 1 завдяки властивості «Королеви».



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



Карта «Злочинець» синього гравця вже відкрита, тому її властивість активується. Кожен гравець повинен повернути до запасу по 1 за кожну свою карту, що лежить поряд з картою «Злочинця». Зелений гравець втрачає 1 і повертає його до запасу.

НОВИЙ РАУНД

Передайте жетон першого гравця наступному гравцеві ліворуч. Починається новий раунд. Карти в ряді подій **залишаються на своїх місцях**.

СТОС КАРТ

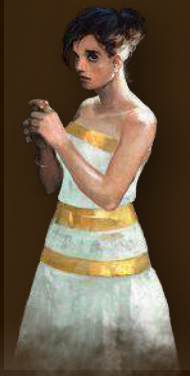
Починаючи з 2-го раунду, ви можете покласти карту ЗВЕРХУ іншої своєї карти (відкритої чи закритої) в ряді подій.

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 й зверху накритих карт не можна накопичувати .

Водночас, складаючи карти стосом, ви можете захистити їх від вилучення. Можна, наприклад, розмістити карту «Шибайголова» 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 «Підміна», яку він зіграв зверху своєї відкритої карти «Королева». Червоний активує властивість карти «Підміна» та скидає її.



«Королева» відразу знову стає відкритою, і її властивість активується.



Якби карта «Королева» лежала долілиць, то червоний гравець міг би залишити її закритою і покласти на неї 1 .

КІНЕЦЬ ГРИ

Гравці починали гру з 7 картами на 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 — відкрита інформація.

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.



ПРИНЦ. Активувавши «Принца», покладіть у ряд вашого «Близнюка» відкритим. Отримайте 1 . Коли «Принца» вилучають, скиньте вашого «Близнюка», якщо він не накритий іншою картою.



БЛИЗНЮК. Отримайте 1 . Коли «Близнюка» вилучають, скиньте вашого «Принца», якщо він не накритий іншою картою.

• Під час приготування не забудьте відкласти вбік карту «Близнюк» горілиць. Карту «Принц» затасуйте до решти карт вашої родини. Ви можете зіграти «Близнюка» лише завдяки властивості «Принца». «Близнюка» викладають у ряд подій за звичайними правилами: на початок чи в кінець ряду або зверху іншої карти вашої родини. Однак не можна класти карту «Близнюк» зверху карти «Принц».

• Завдяки властивостям деяких карт гравець може мати у своїй родині 2 карти «Принц» або 2 карти «Близнюк» водночас. Вилучення 1 карти спричиняє скидання всіх копій іншої карти. Наприклад, гравець має 2 «Принців» та 1 «Близнюка». Якщо вилучається одна карта «Принц», то скидається карта «Близнюк», а друга карта «Принц» залишається у грі. Якщо вилучається карта «Близнюк», то скидають обидві карти «Принц».



КОРОЛЕВА. Отримайте 2 . Якщо суперник вилучить «Королеву», то отримає 1 додатковий .



ШИБАЙГОЛОВА. Вилучіть сусідню карту й усі відкриті карти інших гравців з такою ж назвою. Якщо була вилучена тільки одна карта, ви не отримуєте 1 за вилучення. *ПРИКЛАД. Якщо «Шибайголова» вилучає:*
• одного «Злочинця» – ви не отримуєте , двох – ви отримуєте 2 .
• одну «Королеву» суперника – ви отримуєте 1 , двох – ви отримуєте 4 .



АПТЕКАР. Вилучіть карту, сусідню з іншою картою вашої родини.
• Інша карта вашої родини може бути відкрита або закрита.
• Вилучену карту все одно вважають вилученою завдяки «Аптекарю». Наприклад, Якщо була вилучена «Пастка», то «Аптекаря» треба скинути.
• Якщо в ряді подій немає інших карт вашої родини, то властивість «Аптекаря» не активують.



ЗЛОЧИНЕЦЬ. Кожен гравець втрачає 1 за кожну карту своєї родини, сусідню з цією картою.
Якщо карта вашої родини сусідня з вашим «Злочинцем», ви втрачаєте 1 . Якщо дві карти гравця сусідні зі «Злочинцем», гравець втрачає 2 .



ІНТРИГАНКА. Скиньте цю карту, якщо вона сусідня зі стосом карт. Якщо ні, отримайте 2 .
Ви скидаєте «Інтриганку» лише тоді, коли вона сусідня зі стосом карт у момент активації її властивості.

КАРТИ ІНТРИГ

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



ПІДМІНА. Вилучіть сусідню карту. Якщо це був персонаж суперника, то замініть його таким самим відкритим персонажем вашої родини (зі скинутих, вилучених чи відкладених вами карт). Скиньте «Підміну».

• Ви можете вилучити верхню карту стосу, але в такому разі ви не підміняєте її картою вашої родини.

• Підміняючи «Принца», ви не можете ввести у гру вашого «Близнюка», бо ваша карта «Принц» з'являється у грі вже відкритою.

• Карту «Близнюк» не зараховують до карт, відкладених на початку гри. Підмінити «Близнюка» можна лише тоді, якщо він раніше був зіграний, а потім скинутий або вилучений.



ПЛАН. Скиньте цю карту. Активуйте властивість будь-якого відкритого персонажа вашої родини. Кожен на карті «План» можна взяти собі або скинути, щоб знову активувати властивість.

• Ви можете вибрати того самого персонажа кілька разів або щоразу іншого.

• Спершу повністю активуйте властивість персонажа, а потім вирішіть, як використати наступний .



ПАСТКА. Скиньте всі з карти «Пастка» й отримайте 1 . Скиньте цю карту. АБО якщо карта «Пастка» вилучається картою суперника, то його карта скидається, а ви крадете 3 у цього гравця.

Коли суперник вилучає «Пастку», то отримує 1 за вилучення перед тим, як у нього заберуть 3 .

***ПОРАДА**. Її друга властивість – це якраз суть самої пастки. Якщо ніхто не потрапив у неї, то перша властивість усе ще дозволяє вам на втіху отримати принаймні 1 .*

***ПРИКЛАД 1**. Якщо суперник вилучає вашу «Пастку» картою «Аптекар», то отримує 1 , а ви забираєте в нього 3 . Суперник скидає карту «Аптекар».*

***ПРИКЛАД 2**. Ваш «Аптекар» вилучає вашу «Пастку». Ви отримуєте 1 . Ваш «Аптекар» залишається в ряді (адже друга властивість карти «Пастка» стосується лише карт суперника).*



ПІДКУП. Покладіть ваш жетон підкупу на будь-якого відкритого персонажа. Цей персонаж тепер належить до вашої родини. Скиньте «Підкуп».

• Якщо ви кладете ваш жетон підкупу на персонажа, на якому вже є жетон підкупу іншої родини, то поверніть цей жетон його власникові.

• Ви не можете класти ваш жетон підкупу на персонажів зверху стосу карт.

• Якщо ви скидаєте чи вилучаєте персонажа з жетоном підкупу, то повертаєте цей жетон його власникові, а карту персонажа кладете до скиду гравця відповідного кольору.

STUDIO H

GEEKACH

*Українське видання «**Geekach Games**»*
Керівник проєкту: Олександр Ручка
Редактор: Сергій Лисенко
Перекладач: Святослав Михаць
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Ганна Жукова, Дмитро Науменко, Поліна Матузевич, Сергій Іщук і Сергій Тодоров
www.geekach.com.ua