

Oriflamme

Auteurs : Adrien & Axel Hesling

Le roi est mort sans laisser de descendance. Partout dans le royaume, les familles les plus influentes cherchent à prendre le pouvoir par le complot, la ruse... et le sang. Vous êtes à la tête de l'une de ces familles.

BUT DU JEU

Au terme des 6 tours de jeu, le joueur qui a accumulé le plus de points d'Influence 🏰 pour sa famille remporte la partie.

MATÉRIEL

- 50 cartes Influence (10 de 5 couleurs différentes)
- 70 jetons Point d'Influence 🏰 de valeurs 1 et 5
- 1 tuile Premier joueur
- 1 tuile Sens de résolution

MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend les 10 cartes de sa famille (dos identique: même couleur, même blason). Il les mélange puis en écarte 3 au hasard qu'il met de côté, face cachée [1]. Il conserve les 7 cartes restantes dans sa main, sans les montrer aux autres joueurs [2].
- Chaque joueur reçoit 1 point d'Influence 🏰 [3] qu'il place devant lui. Tous les autres 🏰 sont placés sur la table à portée de tous les joueurs et forment la réserve [4].

- Le joueur le plus âgé commence la partie. Il reçoit la tuile Premier joueur [5], qu'il place visible devant lui. En prévoyant suffisamment de place au centre de la table pour y placer une file de cartes [6], il place la tuile Sens de résolution [7] à proximité. Celle-ci rappelle le sens dans lequel seront appliquées les capacités des cartes pour l'ensemble de la partie (voir 2/ Phase de résolution, page 2).



TOUR DE JEU

Oriflamme se joue en 6 tours. Chaque tour de jeu se déroule en 2 phases :

1/ PHASE DE PLACEMENT

2/ PHASE DE RÉOLUTION.

1/ PHASE DE PLACEMENT

PRÉCISION :

Chaque joueur peut regarder à tout moment les cartes faces cachées de sa famille dans la File d'Influence, ainsi que celles écartées lors de la mise en place.

Au fur et à mesure de la partie, les joueurs vont poser des cartes les unes à côté des autres, au centre de la table, formant ainsi la File d'Influence, communément appelée la File.

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit secrètement une carte de sa main et la pose face cachée dans la File :

- SOIT au début de la File
- SOIT à la fin de la File

• SOIT sur une carte de sa Famille déjà présente dans la File (ce choix est évidemment impossible au premier tour de jeu, pour plus de précisions, voir Piles de cartes, page 3).

• S'il n'y a aucune carte dans la File (au début de la partie par exemple), le joueur pose simplement sa carte au centre de la table.

La phase de placement s'achève lorsque tous les joueurs ont posé UNE carte de leur main dans la File.

EXEMPLE DE PHASE DE PLACEMENT :



Rouge est le premier joueur. Il place une de ses cartes face cachée au centre de la table.



Bleu doit jouer sa carte à gauche ou à droite de la carte de Rouge.



Vert doit jouer sa carte à gauche de Bleu ou à droite de Rouge. Il ne peut pas poser sa carte entre les cartes de Bleu et Rouge.

2/ PHASE DE RÉOLUTION

Cette phase se déroule dans le sens de la File, qui est le même pour toute la partie.

En commençant par la première carte de la File, jusqu'à la dernière, le joueur propriétaire résout la carte :

1) Si la carte est face cachée, il a deux options :

- Laisser la carte face cachée

Il place 1  dessus qu'il prend de la Réserve.

S'il laisse la carte face cachée plusieurs tours, il y aura donc plusieurs  dessus.

- Révéler la carte

Il retourne la carte et applique immédiatement sa capacité. S'il y a des  dessus (le joueur ne l'a pas révélé le ou les tours précédents), il gagne ces points.

2) Si la carte a déjà été révélée lors d'un tour précédent, il n'a pas le choix :

Il applique immédiatement sa capacité.

Il est obligatoire d'appliquer la capacité d'une carte révélée. Par exemple, un Soldat devra toujours éliminer une carte adjacente, même de sa famille.

ÉLIMINER UNE CARTE

Certaines capacités permettent d'éliminer une carte.

IMPORTANT : À chaque fois qu'un joueur élimine une carte (peu importe sa famille), il gagne 1 . Cela est rappelé par le symbole  sur la capacité de la carte.

Si la carte éliminée était encore face cachée, les éventuels  dessus sont perdus et la carte est révélée.

Dans tous les cas, la carte éliminée est immédiatement sortie de la File. Si elle était entre deux cartes, rapprochez les cartes de la File pour combler le vide.

PRÉCISION : Les cartes défaussées ou éliminées sont placées face visible devant leur propriétaire. Tous les joueurs peuvent les consulter.



NOUVEAU TOUR DE JEU

Le joueur qui avait la tuile Premier joueur la donne au joueur à sa gauche. Un nouveau tour de jeu

commence. Les cartes présentes dans la File d'Influence restent en place, en l'état.

PILES DE CARTES

À partir du 2^{ème} tour de jeu, un joueur peut placer une carte **SUR** une autre de ses propres cartes, déjà en jeu, révélée ou non.

La carte qui vient d'être placée recouvre alors la précédente, y compris les éventuels  qui pouvaient être dessus. On parle de « pile de cartes ».

Tant qu'elle est recouverte, une carte n'est plus prise en compte lors de la phase de résolution. Une carte recouverte ne peut donc être ni révélée, ni accueillir de  supplémentaires dessus, ni appliquer sa capacité, ni être prise pour cible.

Il n'y a pas de limite concernant le nombre de cartes pouvant être empilées. Ceci-dit, attention à pas empiler trop de cartes, car il s'agit d'autant de capacités et éventuellement de  indisponibles tant qu'ils sont recouverts.

Grâce à une pile de cartes, un joueur peut protéger l'une de ses cartes sur le point d'être éliminée ou placer un Soldat au milieu de la File pour éliminer des cartes sinon hors de portée, ou encore préparer des actions en cascade.



Par exemple, Rouge dévoile l'Assassinat qu'il avait placé sur son Espion déjà révélé. Rouge applique la capacité de l'Assassinat et le défausse.



L'Espion en dessous redevient immédiatement actif et applique sa capacité. Si l'Espion était encore face caché, Rouge aurait eu normalement le choix de ne pas le révéler et rajouter 1  dessus.

EXEMPLE DE PHASE DE RÉSOLUTION :



Comme indiqué par la tuile Sens de résolution, il faut résoudre les cartes de gauche vers la droite.



Rouge décide de ne pas révéler sa carte. Il prend 1  de la réserve et le place sur sa carte.



Bleu décide de révéler sa carte. Il gagne immédiatement le  qui était sur sa carte.



La carte bleue est un Soldat et doit éliminer une carte adjacente. Bleu élimine la carte rouge suivante. Il la révèle, la défausse et les 2  dessus sont perdus. Bleu prend 1  dans la réserve pour avoir éliminé une carte.



La carte rouge ayant été éliminée, c'est à Vert de jouer. Il décide de ne pas révéler sa carte et ajoute 1  de la réserve dessus.



L'Espion bleu est déjà révélé, il doit voler 1  à un joueur dont la carte est adjacente, il vole donc 1  à Vert (il le prend directement à Vert et non pas de la carte verte adjacente).

FIN DE PARTIE

Chaque joueur commençant avec 7 cartes en main, à la fin du 6^{ème} tour il restera à chacun 1 carte en main qui ne sera pas jouée.

Le joueur ayant accumulé le plus grand nombre de points d'Influence  gagne la partie !

Les points d'Influence  de chaque joueur sont visibles tout au long de la partie.

En fin de partie, les points d'Influence  encore présents sur des cartes de la File d'Influence ne comptent pas dans le score final.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes de sa famille encore présentes dans la File d'Influence l'emporte.

CAPACITÉS

Il y a deux types de cartes :
Les Personnages, et les Intrigues.



CARTES PERSONNAGE

Quand une carte Personnage est révélée, sa capacité s'applique immédiatement, mais elle reste dans la File face visible. Lors des tours suivants sa capacité s'appliquera à nouveau, dans l'ordre de la File.



ARCHER : Éliminez la première ou la dernière carte de la File.

La carte ciblée peut être révélée ou non. Par choix ou par contrainte, vous pouvez éliminer une carte de votre famille, y compris l'Archer lui-même, s'il est la première ou la dernière carte de la File. Vous gagnez 1 dans tous les cas.



SOLDAT : Éliminez une carte adjacente.

La carte ciblée peut être révélée ou non. Par choix ou par contrainte, vous pouvez éliminer une carte de votre famille et vous gagnez 1 dans tous les cas.



ESPION : Volez 1 à un joueur dont l'une des cartes est adjacente à votre Espion.

La carte adjacente à votre Espion peut être révélée ou non. Prenez le directement au propriétaire de la carte, et surtout pas depuis la carte adjacente (si elle est face cachée avec des dessus). Se voler soi-même n'a aucun effet.



HÉRITIER : S'il n'y a pas d'autre carte révélée du même nom, gagnez 2.

Dès lors qu'un autre Héritier révélé, et non recouvert, se trouve dans la File, aucun Héritier ne fait gagner de.



CHANGEFORME : Copiez la capacité d'un personnage révélé adjacent.

Le personnage ciblé doit être révélé et non recouvert. Le Changeforme copie uniquement la capacité d'un personnage mais pas son nom. Quoiqu'il copie, un Changeforme garde donc toujours son nom de Changeforme.

EXEMPLE : Si vous copiez un Héritier, vous gagnez 2 sauf s'il y a un autre Changeforme présent dans la File. Une fois résolu le Changeforme perd immédiatement la capacité copiée. En conséquence, copier un Changeforme avec un Changeforme n'a jamais aucun effet. À chaque phase de résolution, le Changeforme peut bien sûr choisir de copier un personnage différent du tour précédent.



SEIGNEUR : Gagnez 1 et 1 supplémentaire par carte adjacente de votre famille.

Toute carte adjacente de votre famille vous rapporte 1 supplémentaire, qu'elle soit révélée ou non. Si votre Seigneur est adjacent à une pile de cartes de votre famille, seule la carte au dessus de la pile est prise en compte.



CARTES INTRIGUE

Quand une carte Intrigue est révélée, sa capacité s'applique immédiatement et la carte est défaussée, comme rappelé à la fin de la capacité.



ASSASSINAT : Éliminez une carte n'importe où dans la File. Défaussez l'Assassinat.

La carte ciblée peut être révélée ou non. Vous pouvez éliminer une carte de votre famille, y compris l'Assassinat lui-même. Vous gagnez 1 dans tous les cas.



DÉCRET ROYAL : Déplacez une carte n'importe où dans la File sauf sur une autre carte. Défaussez le Décret royal.

La carte ciblée peut être révélée ou non, et de n'importe quelle famille. Les éventuels présents sur la carte sont également déplacés.

Si vous ciblez une pile, seule la carte du dessus peut être déplacée.

Pour déplacer une carte, laissez le Décret royal à sa place, effectuez le déplacement, puis retirez le Décret royal et continuez la résolution avec la carte suivante.

CONSEIL : En déplaçant une carte avant le Décret royal, vous pouvez empêcher une carte de jouer ou au contraire faire rejouer une carte en la déplaçant après le Décret royal.



EMBUSCADE : Défaussez les présents sur l'Embuscade puis gagnez 1. Défaussez l'Embuscade.

Si l'Embuscade est éliminée par une carte adverse, défaussez la carte adverse et gagnez 4.

Conseil : La deuxième capacité est bien sûr le principal intérêt de l'Embuscade. Si personne n'est tombé dans votre piège, la première capacité vous permet de gagner quand même un unique en consolation.

EXEMPLE 1 : Si un Soldat adverse élimine votre Embuscade, le propriétaire du Soldat gagne 1 et vous gagnez 4. Le Soldat est défaussé.

EXEMPLE 2 : Si votre Archer élimine votre Embuscade, vous gagnez 1. L'Embuscade est éliminée. Votre Archer quant à lui reste dans la File (la capacité de l'Embuscade ne se déclenche que sur les cartes adverses).



COMLOT : Gagnez le double de présents sur le Complot. Défaussez le Complot.

EXEMPLE : S'il y a 3 sur cette carte quand vous la révélez, vous les gagnez et vous en gagnez 3 de plus, soit 6 au total.



Remerciements des auteurs :

Nous remercions tout particulièrement Noellie Dorel et sa famille, Benjamin Sagnes, Daniel et Michael Agnard, ainsi que toute l'équipe de Forgenext et de Studio H.

Direction artistique : Forgenext / Graphisme : L'encre invisible