



Auteurs: Adrien & Axel HESLING

Oriflamme


ALLIANCE

Profitant d'une fragile trêve, les familles régnautes consolident leur pouvoir par des alliances politiques subtiles. Sous le masque de la diplomatie, nul ne doute que le feu de l'ambition brûle toujours ni que la violence resurgira à la première trahison...

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

- 55 cartes (10 de 5 couleurs différentes, 5 aides de jeu)
- 64 jetons Point d'Influence de valeurs 1 et 5 
- 1 tuile Premier joueur
- 1 tuile Sens de résolution
- 5 jetons Condamnation
- 1 fiche Combinaison

MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend les 10 cartes de sa famille (dos identique : même couleur, même blason) :
 - il mélange les 10 cartes restantes et 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**.
- Placez les jetons Condamnation sur la table **5**.
- Le joueur le plus âgé commence la partie. Il reçoit la tuile Premier joueur **6**, qu'il place visible devant lui. En prévoyant suffisamment de place au centre de la table pour y placer une file de cartes **7**, il place la tuile Sens de résolution **8** 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 résolution

1/ PHASE DE PLACEMENT

Précision : chaque joueur peut à tout moment regarder les cartes face cachée 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 reste 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 (par des effets de cartes ou si le joueur ne l'a pas révélée 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 Déserteur 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 🍷 par carte éliminée. Cela est rappelé par le symbole 🍷 sur la capacité de la carte.

Si la carte éliminée était encore face cachée, les éventuels 🍷 présents 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

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 pas être 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 ne 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 Déserteur 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'Infiltration qu'il avait placée sur son Déserteur déjà révélé. Rouge applique la capacité de l'Infiltration et la réserve.



Le Déserteur en dessous redevient immédiatement actif et applique sa capacité. Si le Déserteur était encore face cachée, Rouge aurait normalement eu le choix de ne pas le révéler et de 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, et révèle un Déserteur. Il doit éliminer une carte adjacente.





Bleu élimine la carte rouge à sa droite. Elle est révélée, défaussée, et les 2  dessus sont perdus. Bleu gagne 1  pour l'élimination et 1  supplémentaire grâce à la capacité du Déserteur.



Il n'y a plus de Personnage révélé adjacent au Déserteur. Il est donc défaussé. C'est à Vert de jouer, il décide de ne pas révéler sa carte et ajoute 1  de la réserve dessus.




Le Zélateur est déjà révélé, sa capacité est donc activée. Bleu gagne 1 . Bleu n'a aucune autre carte révélée dans la File, il gagne donc 1  additionnel.

FIN DE PARTIE

Chaque joueur commençant avec 7 cartes en main, il restera à chacun 1 carte en main à la fin du 6^e tour. Elle 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*.



IMPÉRATRICE : Gagnez 2 . Placez 1 sur une carte adverse face cachée.

CONSEIL : L'Impératrice vous oblige à faire une faveur à un rival, c'est l'occasion de négocier une alliance.



ZÉLOTE : Gagnez 1 . Si vous n'avez aucune autre carte révélée dans la *File*, gagnez 1 supplémentaire.



INFORMATRICE : Gagnez autant de que de présents sur les cartes adverses face cachée adjacentes.

OU

Échangez cette carte avec une carte face cachée de votre main.

► La carte ainsi placée ne sera activée qu'au prochain tour.

CONSEIL : cette seconde capacité permet de repositionner votre Informatrice pour marquer plus de points ou d'infiltrer une de vos cartes dans une position intéressante.



DIPLOMATE : Gagnez 1 . Placez 2 sur un autre Diplomate révélé.

OU

Gagnez tous les présents sur cette carte et défaussez-la.

► Le Diplomate est la seule carte sur laquelle on peut placer des alors qu'elle est révélée. Comme pour les cartes face cachée, ces points restent sur la carte si elle est recouverte et sont perdus si elle est éliminée.

CONSEIL : Vous pouvez laisser votre Diplomate dans la *File*, en espérant continuer à gagner un maximum de tout en faisant profiter les autres joueurs de ces échanges, ou bien quitter la table des négociations au meilleur moment pour encaisser vos .



DÉSERTEUR : Éliminez une carte adjacente. Si c'est un *Personnage* gagnez 1 supplémentaire. Puis, si cette carte n'est pas adjacente à un *Personnage* révélé, défaussez-la.



MAGISTRAT : Gagnez 1 . Placez un jeton *Condamnation* sur une carte n'importe où dans la *File*.

OU

Éliminez une carte avec un jeton *Condamnation*.

► Les jetons *Condamnation* sont communs à tous les joueurs. Il est ainsi possible que 2 Magistrats rivaux s'associent pour éliminer une carte adverse.



CARTES INTRIGUE

Quand une carte *Intrigue* est révélée, sa capacité s'applique immédiatement.



INSURRECTION : Défaussez 1 présent sur cette carte pour la révéler. Éliminez les deux cartes adjacentes puis retournez cette carte face cachée.

► Vous devez dépenser 1 seul présent sur votre *Insurrection* pour la révéler. Si plusieurs sont présents lorsque vous la révélez, gagnez les autres normalement.

CONSEIL : Pour déclencher votre *Insurrection* plus vite, pensez à utiliser votre *Infiltration* ou... à nouer des alliances avec des Impératrices adverses !



EXTORSION : Défaussez les présents sur l'*Extorsion* et gagnez 1 . Défaussez l'*Extorsion*.

OU

Si l'*Extorsion* est éliminée par une carte adverse, gagnez 2 par carte de ce joueur dans la *File*, puis ce dernier défausse 1 sur chacune de ses cartes face cachée.

► Vous gagnez 2 pour chaque carte du joueur adverse présente dans la *File*, qu'elle soit révélée ou non.

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

✂ Deux cartes *Intrigue* disposent d'un pouvoir de Réserve ✂. Une carte réservée est retirée de la *File* et placée devant son joueur propriétaire. Son pouvoir de Réserve s'applique alors jusqu'à la fin de la partie.

Une carte réservée ne peut plus être affectée par le pouvoir d'autres cartes.

Une carte *Intrigue* éliminée n'est pas réservée.



INFILTRATION : Placez 1 sur chacune de vos cartes face cachée. Réservez l'*Infiltration*.

✂ Lorsque vous éliminez une carte face cachée, gagnez 2 supplémentaires.

► Une fois que votre *Infiltration* a été révélée et réservée, vous gagnez 2 supplémentaires chaque fois que vous éliminez une carte face cachée.



NÉGOCE : Réservez le *Négoce* en conservant les dessus.

✂ Au début de chaque tour, si vous avez au moins une carte dans la *File*, gagnez autant de que ceux présents sur le *Négoce*.

► Important : en fin de partie, gagnez les présents sur votre *Négoce*.

CONCEPT ORIGINAL DE : THIBAUT LION