

# 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  **5** 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 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 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.

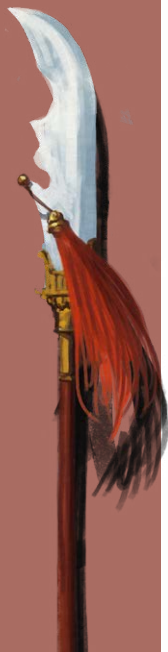
Первым действует игрок-владелец крайней карты.

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.

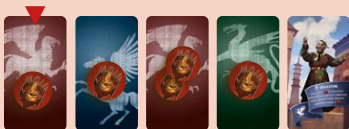





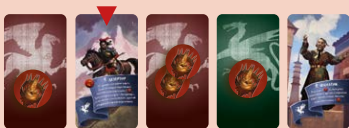
## ПРИМЕР ФАЗЫ СОБЫТИЙ




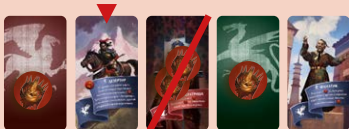
Карты активируются слева направо, в соответствии с маркером очередности событий.






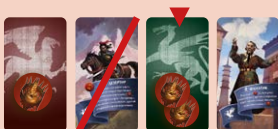
Красный игрок решает не активировать свою карту, поэтому он кладёт на неё 1  из резерва.




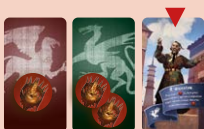
Синий игрок решает активировать свою карту. Он сразу забирает в свой запас 1  , находившийся на карте.





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 императрицы 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.