НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Орифламма

Авторы игры Адриан и Аксель Эслинги

ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок получает по 2 набора карт семей. Из каждого набора карт игроки случайным образом откладывают по 3 карты лицом вниз.
  Например, один игрок взял карты красной и зелёной семьи, а другой игрок соответственно карты синей и жёлтой семьи.
- Каждый игрок случайным образом берёт в руку по 3 карты каждой из своих семей.
  Например, первый игрок взял 3 карты красной семьи и 3 карты зелёной семьи.
- Каждый игрок перемешивает оставшиеся 8 карт и формирует стопку добора таким образом, чтобы карты семей в ней чередовались.
  Например, 1-я карта красной семьи, 2-я карта зелёной семьи, 3-я карта красной семьи и т.д.
- Игрок старший по возрасту берёт жетон первого игрока и кладёт на игровой стол маркер очерёдности событий.
- Каждый игрок берёт из запаса и кладёт перед собой 1 . Оставшиеся жетоны влияния положите в общий запас.

РАУНД ИГРЫ

1. ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

- Начиная с первого игрока каждый из двух участников втайне выбирает одну карту из руки и кладёт её лицом вниз в ряд событий. Фаза заканчивается, когда каждый игрок поочерёдно выложил в ряд событий 2 карты.

Важно: игрок может выложить 2 карты одной семьи или двух разных семей. Нельзя создавать стек из карт разных семей.

2. ФАЗА СОБЫТИЙ

Во время фазы событий действуйте по базовым правилам игры. Каждый игрок получает благодаря эффектам карт обеих своих семей.
Однако, обе семьи одного игрока считаются противостоящими друг другу в ряду событий, за исключением случаев, когда игрок атакует картой одной своей семьи карту «Засада» другой своей семьи.

Примеры. *Игроку принадлежат карты красной и зелёной семей. Карта «Лорд» красной семьи не приносит 1 дополнительный , если рядом с ней располагается карта зелёной семьи.*

Если карта «Солдат» красной семьи устраняет карту «Засада» зелёной семьи, то второй эффект карты не срабатывает, то есть игрок не получает 4 , а карта «Солдат» не сбрасывается.

3. ФАЗА ДОБОРА

В конце фазы событий каждый игрок добирает в руку по 2 карты семей из своей стопки добора.

Передайте жетон первого игрока оппоненту и начните новый раунд с фазы планирования.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 6-го раунда. В руке каждого игрока останется по 2 карты, они не разыгрываются. Игрок, который накопил наибольшее количество очков влияния, побеждает в игре.