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 dont la famille a accumulé le plus grand nombre de points d'Influence 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

- Distribuez à chaque joueur une famille complète composée des 10 cartes de la même couleur. Chaque joueur mélange ses 10 cartes 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 points d'Influence 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.
- Le Premier joueur place la tuile Sens de résolution [6] au centre de la table. Elle indique le sens dans lequel seront appliquées les capacités des cartes dans la File d'Influence [7], pour l'ensemble de la partie en cours (voir 2/ Phase de résolution).

TOUR DE JEU

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

1/ PHASE DE PLACEMENT

Chacun **DOIT** jouer une carte de sa main.

A- Le premier joueur choisit secrètement une carte de sa main et la joue face cachée au centre de la table. *Tant qu'elle est face cachée une carte est considérée « non révélée ».*

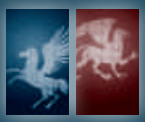
B-Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) doit poser une carte à droite ou à gauche de celle qui est déjà en jeu, afin de former une ligne horizontale de cartes : la « File d'Influence ».

C- Et ainsi de suite, les joueurs suivants jouent à gauche ou à droite des cartes déjà posées. **Il n'est pas possible de jouer entre des cartes.**

La phase de placement s'achève lorsque tous les joueurs ont posé une carte de leur main sur la table.

Exemple de phase de placement :

A
Le joueur rouge est le 1er joueur. Il place une de ses cartes face cachée au centre de la table.



B
Le joueur bleu doit jouer sa carte à gauche ou à droite de la carte de Rouge.

C
Le joueur vert doit jouer sa carte à gauche de Bleu ou à droite de Rouge.

2/ PHASE DE RÉSOLUTION

Chacun **PEUT** révéler ou non ses cartes posées, et **DOIT** activer les capacités de celles qui ont été révélées.

Le joueur dont la carte est en première position dans la File d'Influence (en fonction du Sens de résolution) choisit de révéler ou non sa carte :

- S'il ne la révèle pas, la carte reste face cachée, sans effet, et le joueur place 1 point d'Influence dessus.
- S'il la révèle, il applique immédiatement la capacité de la carte et gagne les points d'Influence qui se trouvent dessus, s'il y en a.

On répète cette opération avec la carte suivante, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la File d'Influence. En fonction des joueurs, il est donc tout à fait possible qu'aucune carte ne soit retournée, que certaines le soient et d'autres non, ou qu'elles le soient toutes.

Il est possible de révéler une carte le tour-même où elle a été posée, sans qu'il n'y ait de points d'Influence dessus.

Lors de cette phase, chaque carte révélée va appliquer sa capacité, éliminer une carte, rester en jeu ou être défaussée.

RÉVÉLER UNE CARTE

Quand vous révélez l'une de vos cartes, vous gagnez les placés dessus.

Il y a 2 exceptions à cette règle :

- Le Complot vous rapporte le double des placés dessus.
- Les placés sur l'Embuscade ne sont jamais gagnés. Quand l'Embuscade est révélée, défaussez ceux qui sont dessus.

APPLIQUER UNE CAPACITÉ

Une fois révélée, il est **obligatoire** d'appliquer la capacité d'une carte lors de la phase de résolution de chaque tour de jeu. Par exemple, un soldat devra toujours éliminer une carte adjacente, même si cette dernière est de sa famille.

ÉLIMINER UNE CARTE

À chaque fois qu'un joueur **élimine** une carte (peu importe sa couleur), il gagne 1 .

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

DÉFAUSSER UNE CARTE

Certaines cartes doivent être défaussées après avoir appliqué leur capacité.

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

RESTER EN JEU

Les cartes présentes dans la File d'Influence y restent pour le tour suivant, qu'elles soient faces cachées ou révélées (sauf si il est indiqué de les défausser après l'application de leur capacité).

Une carte dans la File d'Influence, révélée et non recouverte, continue d'appliquer sa capacité lors du tour suivant.

Exemple de phase de résolution :

A

Dans cet exemple, Rouge commence à jouer et décide de révéler ou non sa première carte.

B

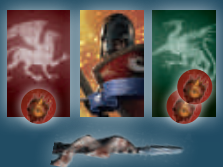
Rouge décide de ne pas révéler sa carte. Il prend 1 de la réserve et le place sur sa carte.

C

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

D

La carte bleue est un Soldat et doit éliminer une carte adjacente. Bleu élimine la carte rouge suivante. Il la révèle. Le dessus est perdu, elle est défaussée et placée devant Rouge. Bleu prend 1 dans la réserve pour avoir éliminé une carte.



E

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.

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

NOUVEAU TOUR DE JEU

Le joueur qui avait la carte 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.

Le nouveau premier joueur choisit une carte de sa main et la place face cachée en début ou en fin de la File d'Influence, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait posé une carte face cachée.

Puis, on résout la File d'Influence dans le sens de résolution.

- Pour chaque carte déjà révélée, on applique à nouveau sa capacité.
- Pour chaque carte face cachée, on décide de la révéler ou non. Si elle est révélée, on applique sa capacité. Si elle reste face cachée, on ajoute 1 dessus.

PILES DE CARTES

À partir du 2e tour de jeu, il est possible de placer autrement une carte dans la File d'Influence : en faisant une pile de cartes.

Un joueur peut jouer une carte **SUR** une autre de ses propres cartes, déjà en jeu, révélée ou non.

La carte qui vient d'être jouée recouvre alors la précédente. 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 rapporter de , ni être prise pour cible par un autre joueur.

Il n'y a pas de limite concernant le nombre de cartes pouvant être empilées. *Ceci-dit, attention à ne pas perdre trop de en jouant trop de cartes les unes sur les autres.*

Conseil

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.

Exemple :

Rouge joue une carte depuis sa main et recouvre l'une de ses propres cartes (ici le Changeforme). Lors de la phase de résolution, le Changeforme rouge ne pourra pas jouer, sauf si la carte qui la recouvre est défaussée ou éliminée avant.

Conseil

Des combinaisons peuvent être réalisées grâce aux piles de cartes. Recouvrir une carte avec un Assassinat, par exemple, permet de jouer 2 fois de suite : d'abord en révélant l'Assassinat, que l'on défausse après l'avoir joué, puis en jouant immédiatement la carte qui se trouvait sous l'Assassinat et qui est redevenue active.

FIN DE PARTIE

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

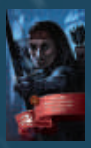
Le joueur ayant accumulé le plus grand nombre de points d'Influence gagne la partie !

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

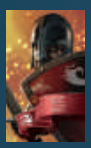
En fin de partie, les points d'Influence encore présents sur des cartes de la File d'Influence ne comptent pas dans le score final.

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

CAPACITÉS

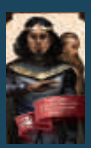


ARCHER : Éliminez la première ou la dernière carte de la File.
La carte ciblée peut être révélée ou non. Si vous n'avez pas d'autre choix, vous devez éliminer une carte de votre famille, mais vous gagnez quand même 1 .

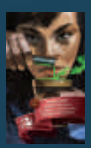


SOLDAT : Éliminez une carte adjacente.
La carte ciblée peut être révélée ou non. Si vous n'avez pas d'autre choix, vous devez éliminer une carte de votre famille, mais vous gagnez quand même 1 .

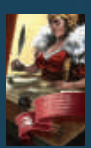
ESPION : Volez 1 à un joueur dont l'une des cartes est adjacente à votre espion.
La carte ciblée peut être révélée ou non. Si vous devez vous voler vous-même, vous ne perdez aucun . Volez un devant le propriétaire de la carte, pas sur la carte ciblée !



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 gagne de .



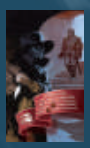
ASSASSINAT : Éliminez une carte n'importe où dans la File. Défaussez l'Assassinat.
La carte ciblée peut être révélée ou non. C'est la seule carte qui vous permet de tuer n'importe où dans la File d'Influence.



DÉCRET ROYAL : Déplacez une carte où vous voulez dans la File. Défaussez le Décret royal.
Pour déplacer un personnage, laissez le Décret royal à sa place, effectuez le déplacement, puis retirez le Décret royal et continuez la résolution avec la carte suivante.

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, recouverte par une autre carte ou non.

CHANGEFORME : Copiez la capacité d'une carte révélée adjacente.
La carte ciblée doit être révélée et non recouverte. Le Changeforme copie uniquement la capacité d'une carte, mais pas son nom. Quoi qu'il copie, un Changeforme garde donc toujours son nom de Changeforme.
ex : Si vous copiez le seul Héritier présent dans la File, vous gagnez 2 ... sauf s'il y a un autre Changeforme présent dans la File.



EMBUSCADE : Si éliminée par une carte adverse, défaussez l'attaquant et gagnez 4 . Si vous la révélez, gagnez 1 . Défaussez l'Embuscade.
Si votre Embuscade est ciblée par une carte adverse, cette dernière est défaussée. Votre Embuscade et les présents dessus sont également défaussés et vous gagnez 4 . Si vous révélez vous-même votre Embuscade, défaussez-la ainsi que les présents dessus et gagnez 1 .
ex : si un Soldat adverse élimine votre Embuscade, le propriétaire du Soldat gagne 1 et vous gagnez 4 . Les deux cartes sont défaussées.
ex : si votre Soldat élimine votre Embuscade, vous gagnez 2 . 1 parce que votre Soldat a éliminé une carte et 1 parce que vous avez révélé vous-même votre Embuscade. Les deux cartes sont défaussées.

COMPLOT : Gagnez le double de présents sur le Complot quand vous le révélez. Défaussez le Complot.
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 la famille Dorel, Benjamin, Daniel et Michael Agnard, ainsi que toute l'équipe de Forgenext.

Direction artistique : Forgenext / Graphisme : L'encre invisible

STUDIO H

FORGENEXT