

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



- 55 cartes Influence (11 de 5 couleurs différentes)
- 70 jetons Point d'Influence de valeurs 1 et 5
- 1 tuile Premier joueur
- 1 tuile Sens de résolution
- 5 jetons Corruption



- Chaque joueur prend les 11 cartes de sa famille (dos identique : même couleur, même blason) et le jeton Corruption **1** correspondant :
 - Il met de côté la carte Jumeau, face visible **2**.
 - Il mélange les 10 cartes restantes et en écarte 3 au hasard qu'il met de côté, face cachée **3**.
 - Il conserve les 7 cartes restantes dans sa main, sans les montrer aux autres joueurs **4**.
- Chaque joueur reçoit 1 point d'Influence **5** qu'il place devant lui. Tous les autres sont

placés sur la table à portée de tous les joueurs et forment la réserve **6**.

- Le joueur le plus âgé commence la partie. Il reçoit la tuile Premier joueur [7], qu'il place visible devant lui. En prévoyant suffisamment de place au centre de la table pour y placer une file de cartes [8], il place la tuile Sens de résolution [9] 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 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, une Coupe-jarret 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 faces visibles 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.



Par exemple, Rouge dévoile l'Usurpation qu'il avait placé sur sa Reine déjà révélée. Rouge applique la capacité de l'Usurpation et la défause.



La Reine en dessous redevient immédiatement active et applique sa capacité.

Si la Reine était encore face cachée, Rouge aurait eu normalement le choix de ne pas la 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.



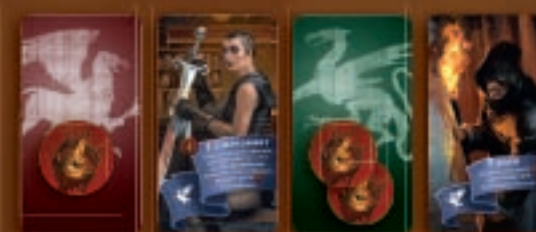
Bleu décide de révéler sa carte. Il gagne immédiatement le qui était sur sa carte, et révèle une Coupe-jarret. Il doit éliminer une carte adjacente.



Bleu élimine la carte rouge suivante. Il la révèle, la défause et les 2 dessus sont perdus. Bleu ne gagne pas de pour l'élimination car il n'élimine qu'une seule carte, mais la capacité de la Reine lui donne 1 .



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.



Le Félon bleu est déjà révélé, chaque joueur doit perdre 1 pour chaque carte de sa famille adjacente au Félon. Vert perd donc 1 qu'il remet dans la réserve.

FIN DE PARTIE

Chaque joueur commençant avec 7 cartes en main, à la fin du 6^e 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.



PRINCE : Lorsque vous révélez le Prince, placez le Jumeau de votre famille, révélé, dans la File. Gagnez 1 .

Lorsque le Prince est éliminé, défaussez le Jumeau de votre famille, sauf s'il est recouvert.



JUMEAU : Gagnez 1 .

Lorsque le Jumeau est éliminé, défaussez le Prince de votre famille, sauf s'il est recouvert.

- Lors de la mise en place, seul le Prince est mélangé avec les 10 cartes de votre famille. Le Jumeau ne peut entrer en jeu que grâce au Prince et peut être normalement placé à chaque extrémité de la File ou recouvrir une carte de votre famille, SAUF LE PRINCE.

- Certaines cartes permettent à un joueur d'avoir 2 Princes ou 2 Jumeaux en jeu en même temps. L'élimination d'un exemplaire de l'un implique la défausse de tous les exemplaires de l'autre. Exemple : vous avez 2 Princes et 1 Jumeau. Si un Prince est éliminé, le Jumeau est défaussé, le second Prince reste en jeu. Si votre Jumeau est éliminé, vos 2 Princes sont défaussés.



REINE : Gagnez 2 .

Si un joueur adverse élimine la Reine, il gagne 1  supplémentaire.



COUPE-JARRET : Éliminez une carte adjacente ainsi que toutes les cartes adverses révélées du même nom. Si une seule carte est éliminée, ne gagnez pas le  de l'élimination.

Exemple(s) : si votre Coupe-jarret élimine 1 Félon, vous ne gagnez aucun .

S'il élimine 2 Féloons, vous gagnez 2 .

S'il élimine 1 Reine adverse, vous gagnez 1 .

S'il élimine 2 Reines adverses, vous gagnez 4 .



APOTHICAIRE : Éliminez une carte adjacente à une autre carte de votre famille.

- L'autre carte de votre famille peut être révélée ou non.
- La carte éliminée l'est toujours par l'Apothicaire.

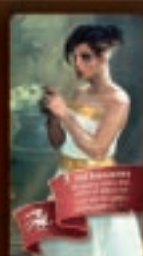
Exemple : si la carte éliminée est un Guet-apens, c'est l'Apothicaire qui est défaussé.

- Si vous n'avez pas d'autre carte de votre famille dans la File, la capacité de l'Apothicaire est sans effet.



FÉLON : Chaque joueur perd 1  pour chaque carte de sa famille adjacente.

Si une carte de votre famille est adjacente à votre Félon vous perdez 1 . Si un joueur a 2 cartes de sa famille adjacentes au Félon il perd 2 .



INTRIGANTE : Si cette carte est adjacente à une pile de cartes, défaussez-la ; sinon gagnez 2 .

Défaussez l'Intrigante si elle est adjacente à une pile de cartes uniquement au moment où vous activez sa capacité.



CARTES INTRIGUE

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



USURPATION : Éliminez une carte adjacente. Si c'est un personnage adverse, remplacez-le par le même personnage, révélé, parmi vos cartes écartées, défaussées ou éliminées. Défaussez l'Usurpation.

- Si le personnage éliminé se trouvait sur une pile de cartes d'un adversaire, vous ne pouvez pas mettre un personnage de votre famille à sa place.
- Utiliser l'Usurpation sur un Prince ne vous permet pas de faire entrer en jeu votre Jumeau, car votre Prince arrive déjà révélé.
- Le Jumeau ne fait pas partie de vos 3 cartes écartées en début de partie. Utiliser l'Usurpation sur un Jumeau ne permet de faire rentrer en jeu le vôtre que s'il a été précédemment défaussé ou éliminé.



MACHINATION : Défaussez la Machination.

Activez la capacité de n'importe quel personnage révélé de votre famille.

Chaque  présent sur la Machination peut être soit gagné, soit défaussé pour répéter l'effet ci-dessus.

- Vous pouvez choisir le personnage de votre choix à chaque répétition (qui peut être le même ou différent du précédent).
- Résolvez chaque capacité activée pleinement avant de décider de défausser ou de gagner le  suivant.



GUET-APENS : Défaussez les  présents sur le Guet-apens et gagnez 1 . Défaussez le Guet-apens.

OU

Si le Guet-apens est éliminé par une carte adverse, défaussez la carte adverse et volez 3  au joueur adverse.

Lorsqu'un joueur élimine le Guet-apens, il gagne 1  avant d'être volé de 3 .

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

Exemple 1 : un Apothicaire adverse élimine votre Guet-apens, le propriétaire de l'Apothicaire gagne 1  et vous lui volez 3 . L'Apothicaire est défaussé.

Exemple 2 : votre Apothicaire élimine votre Guet-apens, vous gagnez 1 . Votre Apothicaire reste dans la File car la capacité du Guet-apens ne se déclenche que sur les cartes adverses.



CORRUPTION : Placez le jeton Corruption de votre famille sur n'importe quel personnage révélé. Ce personnage est dorénavant de votre famille. Défaussez la Corruption.

- Si vous placez votre jeton Corruption sur un personnage ayant déjà un jeton Corruption, remplacez-le par celui de votre famille.
- Vous ne pouvez pas jouer votre Corruption sur un personnage qui se trouve sur une pile de cartes adverse.
- Lorsqu'un personnage avec un jeton Corruption est défaussé ou éliminé, défaussez le jeton Corruption et placez ce personnage avec les cartes éliminées de la famille du joueur d'origine.