



Oriflamme


Adrien & Axel HESLING

ZASADY GRY DWUOSOBOWEJ

PRZYGOTOWANIE

- Każdy gracz otrzymuje po dwa rody (każdy składający się z 10 kart) i odkłada na bok po 3 zakryte, losowo wybrane karty z nich.
- Każdy gracz dobiera po 3 losowe karty z każdego ze swoich rodów, tworząc początkową rękę. (Przykład: 3 czerwone i 3 zielone karty).
- Każdy gracz tasuje pozostałe 8 kart i tworzy z nich zakryty stos dobierania w taki sposób, aby karty

obu rodów występowały w nim naprzemiennie (przykład: raz czerwona, raz zielona karta).

- Najstarszy gracz otrzymuje żeton Pierwszego Gracza i umieszcza żeton Kierunku Rozpatrywania.
- Każdy gracz pobiera 1 punkt Wpływu  i umieszcza go przed sobą. Pozostałe punkty Wpływu należy umieścić w łatwo dostępnym miejscu, tworząc w ten sposób zasoby ogólne.

PRZEBIEG RUNDY


1/ FAZA ROZSTAWIANIA


- Począwszy od pierwszego gracza, każdy gracz w tajemnicy wybiera kartę z ręki i umieszcza ją zakrytą w Kolejce. Każdy gracz umieści w sumie dwie karty, po jednej naraz, w następującej sekwencji: *pierwszy gracz, drugi gracz, pierwszy gracz, drugi gracz*.


UWAGA: Można umieścić dwie karty z tego samego rodu albo z różnych rodów. Nie można jednak utworzyć stosu z kart należących do różnych rodów.

2/ FAZA ROZPATRYWANIA

Obowiązują zasady gry wieloosobowej.

Każdy gracz zyskuje  z kart należących do obu jego rodów. Jednakże rody należące do tego samego gracza wciąż uznaje się za wrogie sobie, z wyjątkiem rozparywania zdolności karty Zasadzki.

Przykłady: Gracz kontroluje czerwony i zielony ród. Czerwony Lord nie generuje 1 dodatkowego  jeśli sąsiaduje z zieloną kartą.


Jeśli czerwony Żołnierz zlikwiduje zieloną Zasadzkę, gracz nie otrzymuje 4  i nie odrzuca Żołnierza.

3/ FAZA DOBIERANIA

Na koniec fazy rozpatrywania każdy gracz dobiera po dwie karty ze swojego stosu dobierania.

Żeton Pierwszego Gracza należy przekazać drugiemu graczowi. Następnie rozpoczyna się nowa runda.

KONIEC GRY

Rozgrywka trwa 6 rund. Grę wygrywa gracz, który po szóstej rundzie zgromadzi najwięcej punktów Wpływu . Gracze ukończą grę mając na ręce po dwie karty, które nie zostaną zagrane.