

# ORIFLAMME

Un jeu de Adrien et Axel HESLING



20 minutes



2-4 joueurs



10 ans et +

## Introduction

Dans un univers médiéval, des familles ennemies luttent pour le pouvoir, par la manigance, par la ruse et par le sang. Vous êtes à la tête de l'une de ces familles.

## Condition de victoire

Le joueur qui a le plus de points de victoire au terme des 7 tours de jeu remporte la partie.

## Matériel

- 40 cartes familles (4 couleurs différentes : Rouge, Vert, Noir et Bleu, avec dans chaque famille 9 cartes personnages et 1 carte événement)
- 50 pions «point de victoire»
- 1 pion bouclier « premier joueur »
- 1 pion épée «sens de résolution»

## Mise en place

1- 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 faces cachées. Il conserve les 7 cartes restantes dans sa main.

2- Chaque joueur reçoit 1 point de victoire.

3- Déterminez au hasard le joueur qui commence la partie. Il reçoit le pion bouclier "premier joueur".

4- Le premier joueur place le pion « épée » au centre de la table. Ce pion indique le sens de résolution des cartes à la table pour toute la durée de la partie (voir 2-phase de Résolution).

Une extrémité de l'espace de jeu est considérée comme début (là où se trouvera le premier personnage) et l'autre extrémité comme fin (là où se trouvera le dernier personnage). La pointe de l'épée indique la fin.

## Tour de jeu

Un tour de jeu se déroule en deux phases :

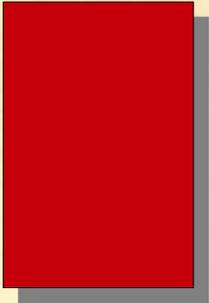
1- Une **Phase de placement** où chacun des joueurs va jouer à tour de rôle une carte depuis sa main.

2- Une **phase de résolution** où l'on va appliquer les capacités des cartes en jeu.

Une partie d'Oriflamme compte 7 tours de jeu.

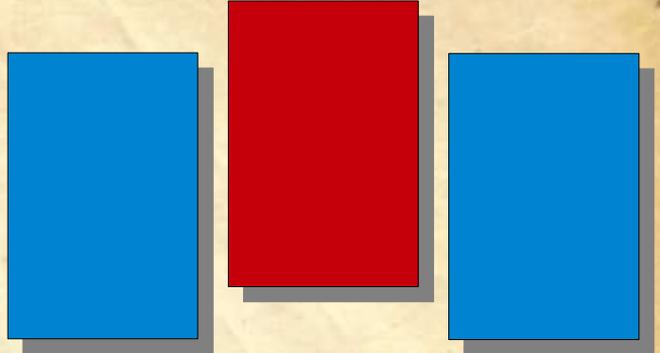
## 1-phase de Placement

1) Le premier joueur « ouvre » le jeu et choisi secrètement une carte depuis sa main, et la joue **face cachée** au centre de la table.



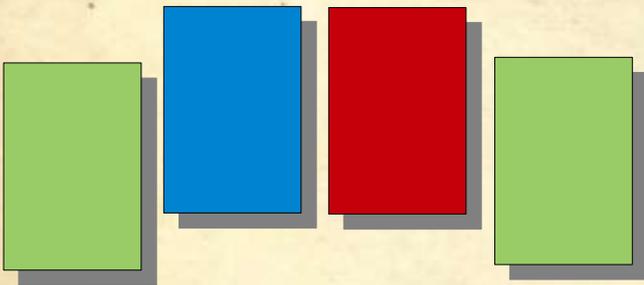
Le joueur **rouge** est le 1er joueur. Il place une de ses cartes face cachée au centre de la table

2) Le second joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre) peut jouer sa carte à **droite** ou à **gauche** de la carte qui est déjà en jeu afin de former une "ligne" horizontale de cartes (on parle de **file de personnage**)



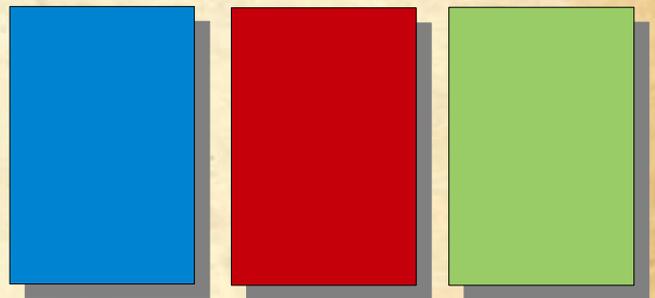
Le joueur **bleu** est 2nd joueur. Il peut jouer sa cartes à deux endroits différents.

3) Le joueur vert peut jouer sa carte à **droite** ou à **gauche** de la de **file de personnage** constituée. Il ne peut pas jouer entre la carte bleu et la carte rouge.



Le joueur **vert** est 3eme joueur. Il peut jouer sa cartes à deux endroits différents.

4) La **phase de placement** s'achève lorsque tous les joueurs ont joué une carte depuis leur main.



Les trois joueurs ont chacun joué une carte.  
La phase de placement est terminée.

5) Il existe un autre type de placement qui nécessite d'avoir déjà une carte en jeu : On peut alors jouer **par-dessus** une de ses propres cartes, ou qu'elle se trouve (révélée ou non). La carte qui vient d'être jouée recouvre la précédente. On parle alors de **pile de personnage**. Dans ce cas, le personnage recouvert n'est plus pris en compte pour la résolution de sa capacité.



Le joueur **rouge** joue une carte depuis sa main en recouvrant l'une de ses propres carte.

## 2-phase de Résolution

Le joueur dont la carte est en première position dans la file de personnage choisi de révéler ou non sa carte :

- S' il la révèle, il en applique immédiatement la capacité.
- S' il ne la révèle pas, la carte reste face cachée et sans effet.

On répète cette opération avec la carte suivante et ainsi de suite jusqu'à la **fin** de la file de personnage.

**Chaque joueur peut regarder à tout moment les cartes faces cachées de sa couleur dans la file de personnage, ainsi que celles écartées lors de la mise en place.**

**Une fois révélé, un personnage doit obligatoirement appliquer sa capacité lors de la phase de résolution de chaque tour de jeu.**

### Les capacités des 9 cartes personnages



**l'Archer**

Éliminez le premier ou le dernier personnage (👁️) de la file.



**l'Assassin**

Choisissez deux personnages (👁️), si ils sont identiques éliminez les.



**le Soldat**

Éliminez un personnage (👁️) adjacent.



**l'Espion**

Volez 1 point de victoire à un joueur dont l'un des personnages est adjacent à l'espion.



**l'Heritier**

Si il n'y a pas d'autre Héritier de révélé, gagnez 2 points de victoire.



**les Mercenaires**

Éliminez un personnage (👁️) de votre choix, puis éliminez les Mercenaires.



### La capacité de la carte événement



### Pictogramme « Révélation »

Le pictogramme 👁️ indique que si la carte désignée par la capacité est face cachée, elle doit être immédiatement **révélée**.

### Mot clé « Éliminez »

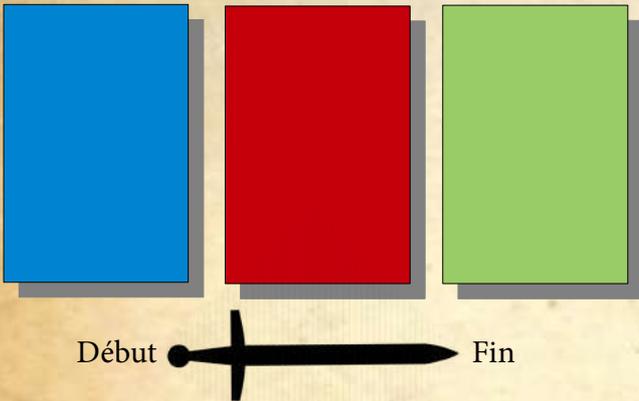
A chaque fois qu'un joueur élimine une carte d'un adversaire, il gagne **1 point de victoire**.

Quand une carte est **éliminée**, elle est placée **face visible** devant son propriétaire. Puis, on « rapproche » les cartes de la file de personnage entre elles, de manière à ce qu'il n'y ait pas « d'espace vide » dans la file.

Quand un joueur a le choix et doit **éliminer** une carte parmi deux et dont l'une est de sa couleur, il doit obligatoirement défausser la carte adverse.

## Exemple de résolution

1) Dans cette situation, la carte bleu est la première dans la file de personnage, et la carte verte la dernière.



C'est au joueur **bleu** de commencer. Il décide s'il révèle sa carte ou s'il la laisse face cachée...

2)



Il révèle sa carte : c'est un Soldat. Il en applique immédiatement la capacité : « éliminez un personnage  adjacent ». Il révèle la carte **rouge** qui est un Héritier...

3)



L'héritier est éliminé : il est retiré de la file de personnage et placé face visible devant le joueur **rouge**. Le joueur **bleu** gagne 1 point de victoire. Les cartes de la file de personnage sont immédiatement « rapprochées » de manière à ce que la carte bleu et la carte verte soient dorénavant adjacentes.

4)



C'est maintenant au joueur **vert**. Il choisit de révéler sa carte qui est un Espion: « Volez 1 point de victoire à un joueur dont l'un des personnages est adjacent à l'espion ». Le joueur **vert** vole 1 point de victoire au joueur **bleu**. La phase de résolution s'achève.

A la fin de la phase de résolution, le joueur qui a le pion bouclier «premier joueur» le donne au joueur à sa gauche. C'est alors un nouveau tour de jeu qui démarre.

### Fin de la partie

Au terme des 7 tours de jeu, le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie. Les points de victoire de chaque joueur sont visibles tout au long de la partie.

### Mode de jeu pour 2 joueurs

Chacun reçoit 2 familles de cartes, puis écarte 4 cartes au hasard dans chaque famille. Les cartes des deux familles d'un même joueur sont considérées comme étant de la même couleur.

Contact : adhesling@hotmail.fr

Illustrations non libres de droits. Réservées à un usage privée.