




Oriflamme

Adrien & Axel HESLING

RÈGLES DEUX JOUEURS

MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend 2 familles de 10 cartes et écarte 3 cartes au hasard de chaque famille, face cachée. (Exemple : un joueur joue avec les familles rouge et verte et son adversaire joue avec les familles bleue et jaune).
- Chaque joueur pioche au hasard 3 cartes d'une famille et 3 cartes de l'autre (Exemple : 3 rouges et 3 vertes) pour constituer sa main de départ.
- Chaque joueur constitue avec ses 8 cartes restantes une pioche face cachée en alternant une carte de chaque famille.
- On donne le jeton Premier joueur au joueur le plus âgé qui place la tuile Sens de Résolution.
- Chaque joueur reçoit 1 point d'Influence  qu'il place devant lui. Tous les autres, placés sur la table à portée de tous les joueurs, forment la réserve.


DÉROULEMENT DU JEU

1/ PHASE DE PLACEMENT

- En commençant par le premier joueur, chacun choisit secrètement une carte de sa main et la pose face cachée dans la File. Chaque joueur pose 2 cartes, une par une, en alternant : premier joueur, second joueur, premier joueur, second joueur.
- Important:** On peut poser indifféremment deux cartes de la même famille ou de famille différentes. Il n'est pas possible de faire une pile mélangeant des cartes de familles différentes.


2/ PHASE DE RÉOLUTION


Les règles sont inchangées.

Chacun des joueurs gagne les  des cartes de ses deux familles.

Cependant, les deux familles d'un même joueur sont toujours considérées comme adverse sauf pour l'Embascade.

Exemples : Un joueur joue les familles rouges et verte.

Le Seigneur rouge ne lui rapporte pas 1  supplémentaire s'il est adjacent à une carte verte.


Si un Soldat rouge élimine l'Embascade verte, il ne gagne pas 4  et ne défusse pas le Soldat.

3/ PHASE DE PIOCHE

À la fin de la phase de résolution, chacun des joueurs pioche 2 nouvelles cartes dans sa pioche.

Le jeton Premier joueur passe au second joueur et un nouveau tour commence.

FIN DE PARTIE

À l'issue de 6 tours de jeu, le joueur ayant accumulé le plus grand nombre de points d'Influence  gagne la partie. Il restera alors à chaque joueur 2 cartes en main, qui ne seront pas jouées.