


Driflamme


Auteurs: Adrien & Axel Hesling

De koning is dood en er zijn geen erfgenamen. Vanuit het hele koninkrijk proberen invloedrijke families de macht te grijpen door intriges... en zelfs moord. Lij staat aan het hoofd van een van deze families.










DOEL VAN HET SPEL

De speler die na 6 rondes met zijn familie de meeste invloedspunten  heeft verzameld, wint het spel.

SPEELMATERIAAL

- 50 invloedskaarten (10 in 5 verschillende kleuren)
- 70 invloedspuntenfiches  (waarde 1 en 5)
- 1 startspelertegel
- 1 richtingtegel
- 5 overzichtskaarten

VOORBEREIDING

- Elke speler kiest een familie. Een familie bestaat uit 10 kaarten met dezelfde kleur. De spelers schudden hun 10 kaarten, trekken gedekt 3 kaarten en leggen ze gedekt opzij . De spelers nemen de overige 7 kaarten in de hand. Ze laten ze niet zien aan de andere spelers .
- Elke speler legt 1 invloedspunt   voor zich neer. De spelers leggen de andere invloedspuntenfiches  op tafel als voorraad .
- De oudste speler is de startspeler. Hij neemt de startspelertegel  en legt die voor zich neer. De spelers voorzien in het midden van de tafel voldoende plaats voor een rij kaarten . Ze leggen de richtingtegel  in het midden van de tafel. De tegel bepaalt de volgorde waarin de kaarten in de invloedrijke worden gespeeld. De volgorde blijft gedurende het hele spel dezelfde. (Zie 2/ Beslissingsfase, bladzijde 2).



SPELVERLOOP

Oriflamme duurt 6 ronden. Elke ronde bestaat uit 2 fases:

1/ PLAATSINGSFASE

2/ BESLISSINGSFASE

1/ PLAATSINGSFASE

OPMERKING:

de spelers mogen te allen tijde gedekte kaarten van hun eigen familie in de rij bekijken, net zoals de kaarten die ze tijdens de voorbereiding gedekt opzij legden.

De spelers leggen in de loop van het spel kaarten in een rij in het midden van de tafel. Die rij kaarten is de invloedrij, hierna kortweg de rij genoemd.

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee kiest elke speler een kaart uit zijn hand en legt die gedekt in de rij.

Hij legt de kaart:

- OFWEL aan het begin van de rij
- OFWEL aan het einde van de rij

• OFWEL op een andere kaart van zijn familie die al in de rij ligt. (Dit is uiteraard niet mogelijk in de eerste ronde. Zie 'Stapel kaarten' op bladzijde 3 voor meer uitleg).

• Als er geen kaarten in de rij liggen (bijvoorbeeld aan het begin van het spel), legt de speler zijn kaart gewoon in het midden van de tafel.

De Plaatsingsfase stopt als alle spelers ÉÉN kaart uit hun hand in de rij hebben gelegd.

VOORBEELD PLAATSINGSFASE:



Rood is de startspeler. Hij legt een kaart gedekt in het midden van de tafel.



Blauw legt een kaart links of rechts van de rode kaart.



Groen legt een kaart links van de blauwe of rechts van de rode kaart. Hij mag ze niet tussen de blauwe en rode kaart leggen.



2/ BESLISSINGSFASE

Deze fase verloopt in de richting van de rij. De richting blijft het hele spel dezelfde.


Voor elke kaart, te beginnen met de eerste, beslist de eigenaar van de kaart wat hij doet:

- 1) Als de kaart gedekt ligt, heeft de speler 2 mogelijkheden:

- Hij laat de kaart gedekt liggen.

Hij legt 1 invloedspunt  uit de voorraad op de kaart. Als de kaart enkele ronden gedekt blijft, liggen er dus meerdere invloedspunten  op.

- Hij draait de kaart om.

Hij legt de kaart open en past direct de eigenschap van de kaart toe. Als er invloedspunten  op de kaart liggen (omdat de speler de kaart in de vorige ronde gedekt liet liggen), krijgt de speler ze.



- 2) Als de kaart in een vorige ronde al werd omgedraaid, heeft de speler geen keuze.


Hij moet de eigenschap van de kaart direct toepassen.

De spelers zijn verplicht de eigenschap toe te passen. Bij een soldaat moet de speler dus een kaart verwijderen, ook al is die van zijn eigen familie.

EEN KAART VERWIJDEREN

Sommige kaarten hebben als eigenschap het verwijderen van een kaart.

BELANGRIJK: telkens als een speler een kaart verwijdert (zowel van zijn eigen familie als van een andere familie), krijgt hij 1 . Hieraan herinnert het symbool  op de kaart.

Als een speler een gedekte kaart verwijdert, legt hij de eventuele  terug in de voorraad en hij draait de kaart om.

De kaart verdwijnt onmiddellijk uit de rij. De aangrenzende kaarten worden dichter bij elkaar gelegd.

OPMERKING: de spelers leggen verwijderde en afgelegde kaarten open voor de eigenaars. Alle spelers mogen ze te allen tijde bekijken.

NIEUWE RONDE

De startspeler geeft de startspelertegel door aan de speler links van hem. Een nieuwe ronde begint.

De kaarten die nog in de invloedrij liggen, blijven ongewijzigd liggen.

STAPEL KAARTEN

Vanaf de tweede ronde mag een speler een kaart **BOVEN OP** een van zijn eerder gelegde kaarten leggen, zowel op gedekte als op open kaarten.

De juist gespeelde kaart bedekt dus de vorige kaart en de eventuele **€** erop. Ze vormen een 'stapel kaarten'.

De spelers spelen geen bedekte kaarten in de Beslissingsfase. Ze kunnen ze dus niet omdraaien, er geen extra **€** op leggen, de eigenschap niet toepassen en ze ook niet verwijderen.

Het aantal kaarten in een stapel kaarten is onbeperkt. De spelers moeten echter onthouden dat de eigenschappen en eventuele **€** op bedekte kaarten niet beschikbaar zijn. De spelers beperken dus het beste de kaarten in een stapel kaarten.

Met een stapel kaarten kan een speler een van zijn kaarten beschermen, zodat die niet kan worden verwijderd, of een soldaat in het midden van de rij leggen om kaarten te verwijderen die anders buiten bereik zouden zijn, of een kettingreactie van acties veroorzaken.



Voorbeeld: Rood draait de Moord om die hij op zijn open Spion legde. Rood past de eigenschap van Moord toe en legt de kaart dan af.



De Spion wordt daardoor opnieuw actief en de speler past de eigenschap toe.

Als de Spion nog gedekt ligt, mag Rood kiezen of hij de kaart omdraait of ze gedekt laat liggen en er 1 **€** op legt.

VOORBEELD BESLISSINGSFASE:



Zoals de richtingtegel aangeeft, spelen de spelers de kaarten van links naar rechts.



Rood besluit om de kaart gedekt te laten liggen en legt 1 **€** uit de voorraad op de kaart.



Blaauw besluit zijn kaart om te draaien. Hij krijgt meteen het **€** dat op de kaart ligt.



Het is een Soldaat. Blaauw moet een aangrenzende kaart verwijderen. Hij kiest de rode kaart rechts. Rood legt de kaart voor zich, de 2 **€** gaan naar de voorraad en Blaauw krijgt 1 **€** uit de voorraad voor het verwijderen.



Nu de rode kaart is verwijderd, is de groene kaart de volgende. Groen besluit om de kaart gedekt te laten liggen en legt 1 **€** uit de voorraad op de kaart.



De blauwe Spion ligt al open. Blaauw moet 1 **€** stelen van een speler die een kaart naast de Spion heeft liggen. Hij steelt dus 1 **€** van Groen (uit de voorraad van Groen, niet van de groene kaart ernaast).

EINDE VAN HET SPEL

Omdat de spelers het spel begonnen met 7 kaarten in de hand, houden ze na 6 rondes 1 kaart over. Ze spelen deze kaart niet.

De speler die de meeste invloedspunten **€** verzamelde, wint het spel!

De invloedspunten **€** van de spelers zijn het hele spel zichtbaar voor de andere spelers.

Involedspunten **€** die aan het einde van het spel nog op de kaarten in de invloedrij liggen, tellen niet mee in de eindtelling.

Bij een gelijke stand wint de speler die nog de meeste kaarten in de invloedrij heeft liggen.

EIGENSCHAPPEN

Er bestaan twee soorten kaarten: karakterkaarten en intrige kaarten.



KARAKTERKAARTEN

Als een speler een karakterkaart omdraait, past hij de eigenschap direct toe. De kaart blijft daarna open in de rij liggen. In de volgende ronde past de speler de eigenschap opnieuw toe, in de volgorde van de rij.



BOOGSCHUTTER: verwijder de eerste of de laatste kaart in de rij.

De speler kan een gedekte of een open kaart verwijderen. Hij mag of moet soms een kaart van zijn eigen familie verwijderen. Dat kan de Boogschutter zelf zijn als die eerst of laatst ligt. De speler krijgt altijd 1.



SOLDAAT: verwijder een aangrenzende kaart.

De speler kan een gedekte of een open kaart verwijderen. Hij mag of moet soms een kaart van zijn eigen familie verwijderen. De speler krijgt altijd 1.



SPION: steel 1 van een speler met een aangrenzende kaart.

De kaart mag gedekt of open liggen. De speler neemt 1 uit de voorraad van de eigenaar van de kaart, niet van de kaart zelf (als ze gedekt ligt en er op liggen). Van zichzelf stelen heeft geen effect.



ERFGENAAM: krijg 2 als er geen andere kaart met dezelfde naam open in de rij ligt.

Zodra nog een erfgenaam open en niet bedekt in de rij ligt, leveren de erfgenamen geen op.



COPYCAT: kopieer de eigenschap van een aangrenzende open karakterkaart.

De kaart moet open liggen en mag niet bedekt zijn. De Copycat kopieert alleen de eigenschap van een kaart, niet de naam. De kaart blijft dus Copycat heten.

VOORBEELD: als een speler met zijn Copycat een Erfgenaam kopieert, krijgt hij 2 tenzij er nog een Copycat in de rij ligt.

Een Copycat verliest de gekopieerde eigenschap direct nadat de speler ze toepaste. Het heeft dus geen effect om met een Copycat een Copycat te kopiëren.

In een volgende ronde kan de Copycat in de Beslisingsfase de eigenschap kopiëren van een andere karakterkaart dan in de vorige ronde.



HEER: krijg 1 en 1 voor elke aangrenzende kaart van je eigen familie.

De speler krijgt 1 extra voor elke aangrenzende kaart als die van zijn eigen familie is. De kaart mag gedekt of open liggen. Als de Heer naast een stapel kaarten van zijn eigen familie ligt, krijgt de speler alleen 1 voor de bovenste kaart.



INTRIGEKAARTEN

Als een speler een intrige kaart omdraait, past hij de eigenschap direct toe. Daarna legt hij de kaart af. Dat staat ook op de kaart vermeld.



MOORD: verwijder een van de kaarten in de rij. Leg Moord af.

De speler kan een gedekte of een open kaart verwijderen. Dat mag een kaart van zijn eigen familie zijn, ook de kaart Moord zelf. De speler krijgt altijd 1.



KONINKLIJK DECREET: verleg een kaart in de rij, maar niet boven op een andere kaart. Leg Koninklijk decreet af.

De speler kan een gedekte of een open kaart verleggen. Hij mag een kaart van zijn eigen familie verleggen. Eventuele op de kaart worden ook verlegd.

Van een stapel kaarten verlegt de speler alleen de bovenste kaart.

De speler verlegt eerst een kaart en legt pas daarna de kaart Koninklijk decreet af. Daarna gaat de beslissingsfase voort met de volgende kaart in de rij.

OPMERKING: door een kaart te verleggen voor hij Koninklijk decreet aflegt, kan een speler ervoor zorgen dat een kaart niet of juist tweemaal wordt gespeeld.



HINDERLAAG: verwijder alle op Hinderlaag en krijg 1. Leg Hinderlaag af.

Als een andere speler Hinderlaag verwijderd, verwijder dan de kaart van die speler en krijg 4.

OPMERKING: De tweede eigenschap is natuurlijk de interessantste. Als de andere spelers echter niet in de hinderlaag trappen, kan de speler dankzij de eerste eigenschap alsnog 1 krijgen als troost.

VOORBEELD 1: een speler verwijderd met een Soldaat de Hinderlaag van een andere speler. Hij krijgt 1.

De andere speler krijgt 4 en verwijderd de Soldaat.

VOORBEELD 2: een speler verwijderd zijn eigen Hinderlaag met een Boogschutter. Hij krijgt 1. De Boogschutter blijft in de rij (de tweede eigenschap van Hinderlaag geldt alleen bij kaarten van andere spelers).



SAMENZWERING: krijg tweemaal zoveel als er op Samenzwering liggen. Leg Samenzwering af.

VOORBEELD: Als er 3 op deze kaart liggen als een speler ze omdraait, krijgt hij deze 3 en nog 3 extra, dus 6 in totaal.



Dankwoord van de auteurs:

Wij bedanken in het bijzonder Noellie Dorel en haar familie, Benjamin Sagnes, Daniel en Michael Agnard, en het hele team van Forgenext en Studio H.

Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert

Art Direction: Forgenext/Graphic Design: L'ence invisible