

Driflamme

Tervezők: Adrien & Axel Hesling

A király utódok nélkül halt meg, és most birodalomszerte a legbefolyásosabb családok igyekeznek magukhoz ragadni a hatalmat ármánykodással, ravaszsággal... és vérrrel. Az egyik ilyen család feje te magad vagy.

A JÁTÉK CÉLJA

Az lesz a győztes, akinek a családja a legnagyobb befolyáshoz **6** jut a 6. forduló végére.

JÁTÉKELEMELK

- 50 családkártya (5 különböző színben 10-10 kártya)
- 70 befolyásjelölő **1** (1-es és 5-ös értékekben)
- 1 kezdőjátékos-jelölő
- 1 végrehajtáslapka

ELŐKÉSZÜLETEK

- Mindnyájan vegyetek magatokhoz egy-egy teljes családot, azaz 10 ugyanolyan színű kártyát, ezeken a címerek is megegyeznek. Keverjétek meg a 10 saját családkártyátokat, majd távolítsatok el közülük 3 kártyát véletlenszerűen, tegyék felre ezeket képpel lefelé. **1** A megmaradt 7 kártyátokat vegyetek a kezetekbe úgy, hogy a többiek ne lássák, mi van azokon. **2**
- Vegyetek magatok elé 1 befolyást **1** **3**. Helyezzétek a többi befolyást **4** egy közös készletbe, mindenki számára könnyen elérhető helyre! **4** 1 befolyás mindig egy 1-es értékű **1**-t jelent.

a játék folyamán pedig bármikor beválthattok 5 **1**-t egy 5-ös értékű **5**-ra.

- A leginkább lovagias játékos lesz a kezdőjátékos, ő vegye magához a kezdőjátékos-jelölőt **5**, és helyezze azt maga elé! Biztosítsatok elég szabad helyet a játéktér közepén, hogy oda kerülhessenek a kijátszott kártyák egyetlen sorba! **6** Helyezzétek a végrehajtáslapkát **7** a játéktér közepére! Ez jelöli ki, hogy a játék folyamán milyen sorrendben kell végrehajtani a befolyássorban levő kártyákat. (Lásd a 2/ végrehajtás fázist a 2. oldalon!)



EGY FORDULÓ MENETE

Egy játszma 6 fordulón át tart, egy forduló pedig 2 fázisból áll.

1/ KIJÁTSZÁS FÁZIS

1/ KIJÁTSZÁS FÁZIS

1/ KIJÁTSZÁS FÁZIS

MEGJEGYZÉS:

A saját családokhoz tartozó, képpel lefele lévő kártyákat bármikor megnevezhetitek, akár a befolyássorban szerepelnek, akár félreteleve (ahova az előkészületek során helyeztéték).

A játék folyamán a játéktér közepén egymás mellé fogjátok helyezni a kártyáitokat, ezzel kialakítva egyetlen közös befolyássort (röviden: sort).

A játék menete a kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásával megkegyező irányba halad. Amikor sorra kerülsz, válaszd ki egy kézben tartott kártyádat, és helyezd azt a befolyássorba képpel lefele:

- a sor elejére.
- VAGY a sor végére.
- VAGY egy már korábban a befolyássorba helyezett másik saját család-kártyára (erre az első fordulóban nincs

lehetőség, lásd a 3. oldalon a kártyahalmok részt).

Amennyiben a játéktér közepén nincs kártya a befolyássorban (pl. a játék elején), egyszerűen csak játszd ki a választott kártyádat a játéktér közepére!

Amikor mindnyájan kijátszottátok EGY-EGY kézben tartott kártyáitokat a befolyássorba, a kijátszás fázis véget ér.

PÉLDA A KIJÁTSZÁS FÁZISRA:



A piros játékos a kezdőjátékos, kijátszsa egy kártyáját képpel lefele a játéktér közepére.



A kék játékos mindenféleképpen a piros kártya bal vagy jobb oldalára kell, hogy kijátszsa a választott kártyáját.



A zöld játékos eldöntheti, hogy a kék kártya bal oldalára, vagy a piros kártya jobb oldalára játsza-e ki a saját kártyáját, a két kártya közé azonban semmifeleképpen sem játszhat ki kártyát.

2/ VÉGREHAJTÁS FÁZIS

Ebben a fázisban a kártyákat a végrehajtáslapka által kijelölt sorrendben kell végrehajtani. Ez a végrehajtási irány a teljes játék folyamán ugyanaz kell, hogy maradjon.

A befolyássor első kártyájával kezdve az utolsóig haladva minden kártyát a tulajdonosa hajt végre:

1) Ha a kártyád képpel lefele szerepel, 2 lehetőség van:

- Hagyd a kártyád képpel lefele!

Helyezz 1 -t a kártyára!

Ha ez a kártya több fordulón keresztül is képpel lefele marad, akkor több is kerülhet rá.

- Fordítsd meg a kártyát képpel felfelé!

Ha megfordítod a kártyát, azonnal végre kell hajtani a hatását! Ha van rajta egy vagy több (mert az előző fordulóban nem fordítottad meg a kártyát), azt most megkapod.

2) Ha a kártyádat már egy korábbi fordulóban megfordítottad, akkor nincs más választásod:

Azonnal végre kell hajtani a kártya hatását.

Egy megfordított (képpel felfelé lévő) kártya hatását mindig kötelező végrehajtani. A katona például mindig kiiktat egy szomszédos kártyát, még akkor is, ha az esetleg a saját családjába tartozik.

EGY KÁRTYA KIiktATÁSA

Bizonyos kártyahatások lehetővé teszik, hogy egy kártyát kiiktass.

FONTOS: Minden alkalommal, amikor egy játékos kártyát iktat ki (a kártya családjától függetlenül), kap egy 1 -t. Az ilyen hatású kártyákon látható szimbólum erre a szabályra emlékeztet.

Ha a kiiktatott kártya képpel lefele szerepel a sorban, minden rajta lévő elveszik, a kártyát pedig meg kell fordítani.

A kiiktatott kártyát mindenféleképpen azonnal el kell távolítani a sorból! Ha a kiiktatott kártya két másik kártya között helyezkedett el, a kártyákat össze kell zarni, hogy folyamatos sort alkossanak.

MEGJEGYZÉS: Az eldobott és a kiiktatott kártyákat helyezzetek a tulajdonosuk elé képpel felfelé! Ezeket bárki bármikor megnevezheti.


ÚJ FORDULÓ


A kezdőjátékos-jelölővel rendelkező játékos adja tovább a jelölőt a tőle balra ülő játékosnak, és kezdődhet is az új forduló. A befolyássorban szereplő kártyák a helyükön

maradnak úgy, ahogy a forduló befejezésekor voltak (ne fordítsátok meg vagy vissza őket).

KÁRTYAHALMOK

A 2. fordulótól kezdve lehetőség nyílik, hogy egy már játékból lévő SAJÁT KÁRTYÁDRA (akár képpel lefelé, akár képpel felfelé szerepel) juttass ki kártyát képpel lefelé.

Az imént kijátszott kártya letakarja a korábban kijátszott kártyádat, beleértve a rajta lévő -okat. Ezt "kártyahalomnak" nevezzük.

A letakart kártyák hatását nem lehet figyelembe venni a végrehajtás fázis során. Egy letakart kártyát nem lehet megfordítani, nem gyűjthető rajta további , nem hajtható végre a hatása, és nem jelölhető ki célpontként.

Nincs korlátozva, hogy egy kártyahalom hány kártyából állhat. Ettől függetlenül érdemes figyelned arra, hogy ne

halmozz túl sok kártyát egymásra, hiszen a képességekkel és -t gyűjtő lehetőségekkel nem élhetsz letakart kártyák esetében.


Másrészt viszont kártyahalom használatával megvéhdheted egy-egy olyan kártyádat, amit egyébként kiiktatnának, vagy ilyen módon játszhatod ki katonát akár a sor közepére is, hogy olyan kártyákat iktasson ki, amik egyébként elérhetetlenek lennének. Mindemellett így akcióláncolatot hozhatsz létre.



Példa: A piros játékos a sorban képpel felfelé szereplő kém kártyájára helyezett merénylet kártyát fordítja meg. A piros játékos végrehajtja a merénylet hatását, majd eldobja azt.



A kém azonnal újra aktívvá válik, és végre kell hajtatni a képességét.


Ha a kém meg mindig képpel lefelé szerepelne, a piros játékos dönthetne úgy is, hogy továbbra is képpel lefelé tartja a kártyát, és egy -t helyez rá.

PÉLDA A VÉGREHAJTÁS FÁZISRA:




A végrehajtaslapka által kijelölt irányt követve a kártyákat balról jobbra kell végrehajtani.





A piros játékos úgy dönt, hogy nem fordítja meg a kártyáját, így a közös készletből -t helyez arra.




A kék játékos úgy dönt, hogy megfordítja a kártyáját. A kék játékos azonnal megkapja a kártyán lévő -t.





A kék játékos katonát fordít meg, aki azonnal kiiktat egy vele szomszédos kártyát. A kék játékos a piros játékos második kártyáját választja, és megfordítja azt. A piros játékos kártyáját a rajta lévő -okkal együtt el kell dobni, a kék játékos pedig a kártya kiiktatásáért kap a közös készletből -t.




Mivel a piros kártya kikerült a sorból, a zöld játékos kártyája következik. A zöld játékos úgy dönt, hogy nem fordítja meg a kártyáját, így a közös készletből -t helyez arra.




A kék játékos már korábban megfordította a kémét, a képessége miatt pedig el kell, hogy lojjon -t attól a játékostól, akinek a kemmel szomszédosan van legalább egy kártyája. Ő emiatt a zöld játékos készletéből (és nem a szomszédos zöld kártyáról!) ellop -t.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 6. forduló befejeztével véget ér, és mivel a játékot 7 kártyával a kezetekben kezdtetek, a 6. forduló után 1 kártya marad a kezetekben. Ezt a kezetekben maradt kártyát nem fogjátok kijátszani.

A játék végeztével az lesz a győztes, aki összesítve a legnagyobb -sal bír.

A játék folyamán nyílt információ, hogy ki mennyi -sal rendelkezik.

A játék végén a befolyássorban lévő kártyákon maradt -okat nem lehet figyelembe venni a végeredményt illetően.

Döntetlen esetén a döntetlenben érintett játékosok közül az nyer, akinek a befolyássorban több kártyája van.

KÁRTYAHATÁSOK

Kétféle kártyatípus van:
karakter és intrika



KARAKTERKÁRTYÁK

Amikor karakterkártyát fordítasz meg, a képességét azonnal végre kell hajtani, a kártya pedig a sorban marad képpel felfelé. A további fordulókban a képessége ismét aktiválódni fog akkor, amikor a sorban ő következik.



IJÁSZ: Iktasd ki a befolyássor első vagy utolsó kártyáját!
Keppel felfele vagy felfele levő kártyát egyaránt kijelölhetsz célpontként. Saját családkártyádat is választhatod (vagy rákenyszerülhetsz, hogy ilyet válassz), és ez akar maga az ijász is lehet, ha a sor elején vagy a végén helyezkedik el. Minden esetben 1 -t kapsz.



KATONA: Iktass ki egy vele szomszédos kártyát!
Keppel felfele vagy felfele levő kártyát egyaránt kijelölhetsz célpontként. Saját családkártyádat is választhatod (vagy rákenyszerülhetsz, hogy ilyet válassz). Minden esetben 1 -t kapsz.



KÉM: Lopj el 1 -t egy olyan játékostól, akinek van családkártyája a kémmel szomszédosan!
Keppel felfele vagy felfele levő kártyát egyaránt kijelölhetsz célpontként. A -t a családkártya tulajdonosának készletéből vedd el, és ne a szomszédos kártyáról (amennyiben az keppel felfele szerepel és van rajta)! Ha megadod a löpsz, annak nincs hatása.



TRÓNÖRÖKÖS: Ha ő az egyetlen ilyen nevű, keppel felfele szereplő kártya a sorban, kapsz 2 -t.
Amint egy másik trónörökös is keppel felfele, nem letakarva szerepel a sorban, a trónörökösök nem adnak -t.



ÁLCAMESTER: Másold le egy vele szomszédos, keppel felfele szereplő karakterkártya képességét!
Kizárólag keppel felfele szereplő, nem letakart kártya lehet a célpontja. Az alakválto kizárólag a kártya képességet másolja le, a nevet nem. A lemasolt kártyától függetlenül az alakválto mindig megtartja az alakválto nevet.
PÉLDA: Ha trónörököst másolsz le, kapsz 2 -t, kivéve, ha másik alakválto is van a sorban keppel felfele.
Amint végrehajtottad, az alakválto azonnal elveszti a lemasolt képességet, így ha alakváltoival alakváltot másolsz, annak nincs hatása.
A különböző végrehajtás fázisok során az alakválto az előző fordulókhoz képest más-más karakterek képességet másolhatja le.



FEJEDELEM: Kapsz 1 -t, továbbá minden vele szomszédos saját családkártyáért még 1-1 -t kapsz.
Minden vele szomszédos kártyáért (keppel felfele és felfele fordítottat egyaránt), ami a saját családodba tartozik, további -t kapsz. Ha a fejedelem egy saját családodba tartozó kártyahalommal szomszédos, kizárólag a halom felső kártyáját kell figyelembe venni.



INTRIKAKÁRTYÁK

Amikor intrikakártyát fordítasz meg, a hatását azonnal végre kell hajtani, a kártyát pedig el kell dobni, ahogyan ez olvasható a kártyahatás végén.



MERÉNYLET: Iktass ki egy tetszőleges kártyát a sorban, majd dobd el a merényletet!
Keppel felfele vagy felfele levő kártyát egyaránt kijelölhetsz célpontként. Saját családkártyádat is választhatod, akár magát a merényletet is. Minden esetben 1 -t kapsz.



KIRÁLYI DEKRÉTUM: Mozgass egy kártyát bárhova a sorban, kivéve egy másik kártyára, majd dobd el a királyi dekretumot!
Nem számít, hogy a célpont kártya keppel felfele szerepel-e. A célpont bármelyik családhoz tartozhat, és a kártyán lévő -ok a kártyával együtt mozognak. Ha egy kártyahalmot jelölsz ki célpontként, kizárólag a halom felső kártyáját mozgathatod át. A mozgatas során hagyd a királyi dekretum kártyát ott, ahol most van, hajtás végre a mozgatast, majd távolítsd el a királyi dekretum kártyát! Ezután a sorban következő kártyát kell végrehajtani.
MEGJEGYZÉS: Azzal, hogy egy kártyát a királyi dekretum elé mozgatsz, megakadályozhatod, hogy a kártya aktiválódjon, de azt is elérheted, hogy egy kártya kétszer aktiválódjon a sorban, ha azt a királyi dekretum után mozgatsz.



CSAPDA: Dobd el a csapdán lévő összes -t és kapsz 1 -t, majd dobd el a csapdát!

VAGY

Ha a csapdát az egyik ellenfeled kártyája iktatja ki, dobd el az ellenfeled kártyáját és kapsz 4 -t.

MEGJEGYZÉS: Természetesen a második hatás a csapda igazi haszna. Ha senki sem siet a csapdádba, az első hatás használva kárpótláskeppen meg így is kaphatsz -t.

1. **PÉLDA:** Ha egy ellenséges katona kiiktatja a csapdát, a katona tulajdonosa kap 1 -t, te pedig 4 -t kapsz. Dobd el a katonát!

2. **PÉLDA:** Ha a saját ijászod iktatja ki a csapdát, kapsz 1 -t. A csapdát dobd el! Az ijászod a sorban marad, ugyanígy a második hatás csak ellenséges kiiktataskor lép életbe.



ÖSSZEESKÜVÉS: Megkapod az összeesküvésen felhalmozott -ok kétszeresét, majd dobd el az összeesküvést.

PÉLDA: Ha 3 van ezen a kártyán, amikor megfordítod, megkapod őket, emellett pedig még 3-at kapsz, tehát összesen 6-at.



reflexshop

IMPORTÁLJA ÉS FORGALMAZZA:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

A szerzők köszönetét mondanak:

Különösen nagy hálaaval tartozunk Noellie Dorelnak és a családjának, Benjamin Sagnes, Daniel és Michael Agnard, továbbá a teljes Fargenext és Studio H csapata, köszönjük!

Művészeti irányítás: Forgenext
Grafikai tervező: L'enceinte invisible



FORGENEXT