

Автори гри: Адріан та Аксель Еслінгі

# Брифлама

ПОЛУМ'Я ІНТРИГ

## ПРАВИЛА ГРИ

*Час дрібних інтриг минув. Ваша родина стала впливовішою. Після кількох місяців безжальної боротьби ставки вже не можуть бути вищими, а кривди – образливішими. Полум'я війни загрожує охопити королівство, і віднині ніщо не зможе стримати вас у боротьбі за трон.*





# РАУНД ГРИ

Гра триває 6 раундів.

Кожен раунд складається з 2 фаз:

1. ФАЗА ВИКЛАДАННЯ

2. ФАЗА АКТИВАЦІЇ



## 1. ФАЗА ВИКЛАДАННЯ

Упродовж гри учасники викладатимуть карти одну біля одної в центрі стола, утворюючи ряд подій (далі за текстом – ряд).

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець таємно вибирає карту з руки та кладе її долілиць у ряд подій:

- на початок ряду;
- у кінець ряду;
- зверху іншої карти своєї родини, що вже лежить у ряді (звісно, це неможливо під час першого раунду, докладніше див. «Стос карт» на с. 6).

Якщо в ряді немає карт (наприклад, на початку гри), гравець просто кладе свою карту на центр стола.

Фаза викладання завершується, коли всі гравці у свій хід викладуть у ряд подій по **одній** карті з руки.

### ПРИМІТКА.

*Кожен гравець може будь-коли подивитися карти своєї родини, що лежать долілиць у ряді подій, а також карти, відкладені під час приготування до гри.*

### ПРИКЛАД ФАЗИ ВИКЛАДАННЯ



*Червоний гравець виконує хід першим і кладе карту долілиць на середину стола.*

*Синій гравець повинен зіграти свою карту ліворуч або праворуч карти червоного гравця.*

*Зелений гравець повинен зіграти карту ліворуч карти синього або праворуч карти червоного гравця. Він не може викласти свою карту між картами синього й червоного гравців.*


## 2. ФАЗА АКТИВАЦІЇ

Цю фазу розігрують у напрямі, визначеному маркером активації (справа наліво або зліва направо). Напрямок визначається на етапі «Приготування» і не змінюється до кінця гри. Починаючи з першої карти в ряді та закінчуючи останньою, гравці активують **свої** карти.


1) Якщо карта лежить долілиць, ви маєте 2 варіанти:

- Залишити карту долілиць (закритою)

Ви кладете 1  з запасу на карту.

Якщо карта лежатиме долілиць упродовж кількох раундів, то щораунду ви додаватимете на неї новий .

- Відкрити карту

Відкривши карту, ви негайно активуєте її властивість. Якщо на карті були , ви забираєте їх собі.



2) Якщо карта лежить горілиць (була відкрита під час попереднього раунду), ви повинні активувати її властивість.


Наприклад, карта «Шибайголова» завжди вилучатиме сусідню карту, навіть якщо вона з тієї самої родини.



### ВИЛУЧЕННЯ КАРТ

Деякі властивості дозволяють вилучати карти з ряду подій.

**ВАЖЛИВО.** Щоразу, коли гравець вилучає карту (байдуже з якої вона родини), він отримує 1 . Проте нагадує символ  біля назви карти.

Якщо вилучена карта лежала долілиць, то всі , що були на ній, втрачаються, і карта відкривається.

Якщо треба вилучити карту зі стосу, то вилучається лише верхня карта зі стосу.

У будь-якому разі вилучена карта негайно вибуває з ряду. Якщо після цього в ряді утворюється проміжок, зсуньте карти так, щоб він зник.

**ПРИМІТКА.** Власники скинутих і вилучених карт кладуть їх горілиць перед собою. Кожен гравець може будь-коли їх переглядати.



## ПРИКЛАД ФАЗИ АКТИВАЦІЇ



Відповідно до маркера напряму активації карти активуються зліва направо.



Червоний гравець вирішив не відкривати свою карту, тому поклав на неї 1 із загального запасу.



Синій гравець вирішив відкрити свою карту. Він одразу бере , який був на карті, та відкриває «Шибайголову». Тепер синій гравець повинен вилучити сусідню карту.



Синій гравець вибирає праву карту червоного гравця і відкриває її. Потім скидає карту червоного гравця («Королева») разом з 2 , що були на ній. Синій гравець вилучив лише одну карту, тому не отримує 1 із запасу за вилучення карти. Однак отримує 1 завдяки властивості «Королеви».



Червона карта вилучена, тож карти зсуваються. Тепер черга зеленого гравця. Він вирішив не відкривати свою карту й поклав на неї 1 із загального запасу.



Карта «Злочинець» синього гравця вже відкрита, тому її властивість активується. Кожен гравець повинен повернути до запасу по 1 за кожну свою карту, що лежить поряд з картою «Злочинця». Зелений гравець втрачає 1 і повертає його до запасу.



## НОВИЙ РАУНД

Передайте жетон першого гравця наступному гравцеві ліворуч. Починається новий раунд. Карти в ряді подій залишаються на своїх місцях.

## СТОС КАРТ

Починаючи з 2-го раунду, ви можете покласти карту ЗВЕРХУ іншої своєї карти (відкритої чи закритої) в ряді подій.

Нова щойно зіграна карта тепер накриває попередню карту, а також усі 🃏, що могли бути на ній. Це називається *стосом карт*.

Накриті карти не активуються у фазі активації. Отже, нижні карти стосу не можна ані відкрити, ані накопичувати на них додаткові 🃏. Не можна також активувати їхні властивості чи застосовувати до них властивості інших карт.

Кількість карт у стосі необмежена. Однак слід обдумано складати карти стосом, адже їхні властивості стають недоступні й зверху накритих карт не можна накопичувати 🃏.

Водночас, складаючи карти стосом, ви можете захистити їх від вилучення. Можна, наприклад, розмістити карту «Шибайголова» у ряді подій, щоб вилучити з сусіднього стосу верхню карту. Отже, карта під нею знову стає доступною. Можна навіть створити ланцюжок дій.



*ПРИКЛАД. Червоний гравець відкриває карту «Підміна», яку він зіграв зверху своєї відкритої карти «Королева». Червоний активує властивість карти «Підміна» та скидає її.*



*«Королева» відразу знову стає відкритою, і її властивість активується.*

*Якби карта «Королева» лежала долілиць, то червоний гравець міг би залишити її закритою і покласти на неї 1 🃏.*



## КІНЕЦЬ ГРИ

Гравці починали гру з 7 картами на руці, тому після 6 раундів у кожного залишиться по 1 карті. Цю останню 7-му карту не грають.

Перемагає той, хто набрав найбільше очок впливу 🃏!

Упродовж гри жетони впливу 🃏 кожного гравця – відкрита інформація.

Під час фінального підрахунку всі жетони очок впливу 🃏, що залишилися на картах у ряді подій, не враховуються.

У разі нічиєї перемагає той гравець, у якого залишилося найбільше карт у ряді (у стосі рахують лише верхню карту).

**Орифлама** (від франц. *oriflamme*; від лат. *aurum* – золото та *flamma* – полум'я) – прапор французьких королів у добу середньовіччя.

# ВЛАСТИВОСТІ

Є два типи карт:  
карти персонажів і карти інтриг.



## КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ

Коли відкривається карта персонажа, її властивість активується негайно, а сама карта залишається лежати горілиць у ряді подій. У наступних раундах властивість карти персонажа активується знову за напрямом, визначеним маркером активації.



**ПРИНЦ.** Активувавши «Принца», покладіть у ряд вашого «Близнюка» відкритим. Отримайте 1 . Коли «Принца» вилучають, скиньте вашого «Близнюка», якщо він не накритий іншою картою.



**БЛИЗНЮК.** Отримайте 1 . Коли «Близнюка» вилучають, скиньте вашого «Принца», якщо він не накритий іншою картою.

- Під час приготування не забудьте відкласти вбік карту «Близнюк» горілиць. Карту «Принц» затасуйте до решти карт вашої родини. Ви можете зіграти «Близнюка» лише завдяки властивості «Принца». «Близнюка» викладають у ряд подій за звичайними правилами: на початок чи в кінець ряду або зверху іншої карти вашої родини. Однак не можна класти карту «Близнюк» зверху карти «Принц».

- Завдяки властивостям деяких карт гравець може мати у своїй родині 2 карти «Принц» або 2 карти «Близнюк» водночас. Вилучення 1 карти спричиняє скидання всіх копій іншої карти. Наприклад, гравець має 2 «Принців» та 1 «Близнюка». Якщо вилучається одна карта «Принц», то скидається карта «Близнюк», а друга карта «Принц» залишається у грі. Якщо вилучається карта «Близнюк», то скидають обидві карти «Принц».



**КОРОЛЕВА.** Отримайте 2 . Якщо суперник вилучить «Королеву», то отримає 1 додатковий .



**ШИБАЙГОЛОВА.** Вилучіть сусідню карту й усі відкриті карти інших гравців з такою ж назвою. Якщо була вилучена тільки одна карта, ви не отримуєте 1 за вилучення. ПРИКЛАД. Якщо «Шибайголова» вилучає:

- одного «Злочинця» – ви не отримуєте , двох – ви отримуєте 2 .
- одну «Королеву» суперника – ви отримуєте 1 , двох – ви отримуєте 4 .



**АПТЕКАР.** Вилучіть карту, сусідню з іншою картою вашої родини.

- Інша карта вашої родини може бути відкрита або закрита.
- Вилучену карту все одно вважають вилученою завдяки «Аптекарю». Наприклад, якщо була вилучена «Пастка», то «Аптекаря» треба скинути.
- Якщо в ряді подій немає інших карт вашої родини, то властивість «Аптекаря» не активують.



**ЗЛОЧИНЕЦЬ.** Кожен гравець втрачає 1 за кожну карту своєї родини, сусідню з цією картою.

Якщо карта вашої родини сусідня з вашим «Злочинцем», ви втрачаєте 1 . Якщо дві карти гравця сусідні зі «Злочинцем», гравець втрачає 2 .



**ІНТРИГАНКА.** Скиньте цю карту, якщо вона сусідня зі стосом карт. Якщо ні, отримайте 2 .

Ви скидаєте «Інтриганку» лише тоді, коли вона сусідня зі стосом карт у момент активації її властивості.



## КАРТИ ІНТРИГ


Коли відкривається карта інтриги, її властивість активується негайно, а власник карти кладе її до свого скиду.




**ПІДМІНА.** Вилучіть сусідню карту. Якщо це був персонаж суперника, то замініть його таким самим відкритим персонажем вашої родини (зі скинутих, вилучених чи відкладених вами карт). Скиньте «Підміну».




- Ви можете вилучити верхню карту стосу, але в такому разі ви не підмінюєте її картою вашої родини.
- Підмінюючи «Принця», ви не можете ввести у гру вашого «Близнюка», бо ваша карта «Принц» з'являється у грі вже відкритою.
- Карту «Близнюк» не зараховують до карт, відкладених на початку гри. Підмінити «Близнюка» можна лише тоді, якщо він раніше був зіграний, а потім скинутий або вилучений.






**ПЛАН.** Скиньте цю карту. Активуйте властивість будь-якого відкритого персонажа вашої родини. Кожен  на карті «План» можна взяти собі або скинути, щоб знову активувати властивість.



- Ви можете вибрати того самого персонажа кілька разів або щоразу іншого.
- Спершу повністю активуйте властивість персонажа, а потім вирішіть, як використати наступний .




**ПАСТКА.** Скиньте всі  з карти «Пастка» й отримайте 1 . Скиньте цю карту. АБО якщо карта «Пастка» вилучається картою суперника, то його карта скидається, а ви крадете 3  у цього гравця.

Коли суперник вилучає «Пастку», то отримує 1  за вилучення перед тим, як у нього заберуть 3 .

**ПОРАДА.** Її друга властивість – це якраз суть самої пастки. Якщо ніхто не потрапив у неї, то перша властивість усе ще дозволяє вам на віху отримати принаймні 1 .

**ПРИКЛАД 1.** Якщо суперник вилучає вашу «Пастку» картою «Аптекар», то отримує 1 , а ви забираєте в нього 3 . Суперник скидає карту «Аптекар».

**ПРИКЛАД 2.** Ваш «Аптекар» вилучає вашу «Пастку». Ви отримуєте 1 . Ваш «Аптекар» залишається в ряді (адже друга властивість карти «Пастка» стосується лише карт суперника).



**ПІДКУП.** Покладіть ваш жетон підкупу на будь-якого відкритого персонажа. Цей персонаж тепер належить до вашої родини. Скиньте «Підкуп».

- Якщо ви кладете ваш жетон підкупу на персонажа, на якому вже є жетон підкупу іншої родини, то поверніть цей жетон його власникові.
- Ви не можете класти ваш жетон підкупу на персонажів зверху стосу карт.
- Якщо ви скидаєте чи вилучаєте персонажа з жетоном підкупу, то повертаєте цей жетон його власникові, а карту персонажа кладете до скиду гравця відповідного кольору.



Українське видання «Geekach Games»  
Керівник проєкту: Олександр Ручка  
Редактор: Сергій Лисенко



Перекладач: Святослав Михаць  
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко,  
Владислав Дубчак, Ганна Жукова,  
Дмитро Науменко, Поліна Матузевич,  
Сергій Іщук і Сергій Тодоров  
[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)