Адріан та Аксель Еслінги

Орифламе

ПРАВИЛА ДЛЯ ГРИ ВДВОХ

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- Кожен гравець бере 2 родини по 10 карт у кожній і долілиць відкладає вбік 3 випадкові карти з кожної родини. *Приклад. Гравець бере зелену й червону родини, а його суперник – синю й жовту.*
- Кожен гравець навмання бере 3 карти з кожної своєї родини, утворюючи початкову руку. *Приклад. Гравець бере 3 червоні й 3 зелені карти.*
- Перетасувавши решту карт кожної родини, гравець утворює з 8 карт закриту колоду, в якій карти родин чергуються між собою. *Приклад. 1 червона карта, 1 зелена карта тощо.*
- Найстарший гравець бере жетон першого гравця, а також кладе на середину стола маркер напряму активації.
- Кожен гравець бере 1 очко впливу і кладе його перед собою. Решту жетонів очок впливу покладіть на стіл у межах досяжності кожного гравця. Це загальний запас жетонів.

РАУНД ГРИ

1. ФАЗА ВИКЛАДАННЯ

- Починаючи з першого гравця, кожен гравець таємно вибирає карту з руки та кладе її долілиць у ряд подій. Кожен гравець кладе 2 карти (по одній за раз) у такій послідовності: *перший гравець, другий гравець, перший гравець, другий гравець.*

Важливо! Ви можете викласти 2 карти з однієї родини або двох різних родин. Не можна утворювати стос із карт різних родин.

2. ФАЗА АКТИВАЦІЇ

Правила такі самі, як і в базовій грі.

Кожен гравець отримує з карт обох своїх родин. Однак обидві родини одного гравця все одно вважають ворогами (за винятком карти «Засідка»).

Приклади. Гравець вибрав червону й зелену родини. Однак червоний «Лорд» не дасть 1 додаткове , якщо буде сусіднім до зеленої карти.

Якщо червоний «Солдат» вилучає з гри зелену «Засідку», гравець не отримує 4 і карту «Солдата» не скидають.

3. ФАЗА ДОБОРУ КАРТ

Наприкінці фази активації кожен гравець бере 2 додаткові карти зі своєї колоди.

Жетон першого гравця переходить до наступного гравця і починається новий раунд.

КІНЕЦЬ ГРИ

Перемагає той, хто після 6 раундів набрав найбільше очок впливу .
У гравців залишиться по 2 карти на руках, але їх не треба грати.