

Drifiamma

Autori: Adrien & Axel Hesling

Il re è morto senza lasciare eredi. Le famiglie più influenti del regno sono in lotta per conquistare il potere e assicurarsi la successione al trono. Intrighi, tradimenti, omicidi ... Sei pronto ad utilizzare ogni mezzo necessario per garantire il successo della tua famiglia e diventare il nuovo re?

OBIETTIVO DEL GIOCO

Al termine di 6 round di gioco, il giocatore che ha accumulato il maggior numero di Punti Influenza (🔴) vince la partita.

CONTENUTO

- 50 carte Personaggio (10 per ognuno dei 5 colori)
- 70 segnalini Punti Influenza (🔴) in tagli da 1 e 5
- 1 tessera Primo Giocatore
- 1 tessera Direzione
- 5 carte Riepilogo

PREPARAZIONE

- Ogni giocatore prende 10 carte Personaggio dello stesso colore. Mescola le sue 10 carte, poi rimuove 3 carte e le mette da parte a faccia in giù [1]. Ogni giocatore tiene le 7 carte rimaste in mano senza mostrarle agli altri giocatori [2].
- Ogni giocatore prende 1 Punto Influenza [3] e lo posiziona davanti a sé. Tutti gli altri (🔴) vengono posizionati sul tavolo in un luogo accessibile a tutti i giocatori, formando così la riserva [4].
- Il giocatore più anziano prende la tessera Primo Giocatore [5] e la mette davanti a sé sul tavolo.
- Il primo giocatore posiziona la tessera Direzione [6] al centro del tavolo. Questa tessera indica la direzione nella quale le abilità delle carte nella Linea d'Influenza [7] verranno attivate durante tutta la partita (vedi 2/ Fase Risoluzione).
- Ogni giocatore prende 1 carta Riepilogo [8] e la posiziona davanti a sé.



ROUND DI GIOCO

Una partita a Orifiamma è formata da 6 round. Ogni round è composto da 2 fasi:

1/ FASE PIAZZAMENTO

Ogni giocatore **DEVE** giocare una carta dalla propria mano.

A- Il primo giocatore sceglie segretamente una carta dalla propria mano e la piazza a faccia in giù al centro del tavolo.

B- Il giocatore successivo (in senso orario) deve piazzare una carta a destra o a sinistra della prima carta per formare una fila orizzontale di carte: la **Linea d'Influenza**.

C- Ogni giocatore successivo piazza la propria carta a faccia in giù a sinistra o a destra della Linea di Influenza. **Non è possibile piazzare la carta in mezzo ad altre due carte.**

La Fase Piazzamento termina quando tutti i giocatori hanno posizionato sul tavolo una carta dalla propria mano.

Esempio di Fase Piazzamento:



A
Rosso è il primo giocatore e piazza una carta a faccia in giù al centro del tavolo.



B
Blu deve giocare una carta a sinistra o a destra della carta Rossa.



C
Verde deve giocare la sua carta a sinistra di quella di Blu o a destra di quella Rossa.

2/ FASE RISOLUZIONE

Ogni giocatore **PUO'** rivelare una o più delle carte che ha piazzato e **DEVE** attivare le abilità di quelle che rivela.

Il giocatore proprietario della prima carta nella Linea d'Influenza (in base alla tessera Direzione) sceglie se **rivelare** la propria carta:

- Se non la rivela, la carta rimane a faccia in giù. Non attiva l'abilità ma posiziona sopra alla carta 1 Punto Influenza preso dalla riserva.
- Se la rivela, attiva immediatamente l'abilità della carta e ottiene gli eventuali Punti Influenza accumulati sopra.

Ripetete questo procedimento con la carta successiva e così via fino all'ultima carta della Linea d'Influenza. Le scelte dei giocatori potrebbero far sì che non vengano rivelate carte, che ne vengano rivelate solo alcune o che vengano rivelate tutte.

È possibile rivelare una carta nello stesso round in cui è stata piazzata: in questo caso non avrà alcun Punto Influenza posizionato sopra.

Durante questa fase ogni carta rivelata attiverà la propria abilità, eliminerà una carta, rimarrà in gioco oppure verrà scartata.

RIVELARE UNA CARTA

Quando rivelate una delle vostre carte ottenete i posizionati sopra.

Ci sono 2 eccezioni a questa regola:

- Cospirazione fa guadagnare il doppio dei accumulati sopra di essa.
- Imboscata non fa guadagnare alcun accumulato sopra di essa. Quando Imboscata viene rivelata scartate tutti i .

ATTIVARE UN'ABILITÀ

Durante la Fase Risoluzione di ogni round, tutte le abilità delle carte rivelate devono essere attivate.

Per esempio, un Soldato deve sempre eliminare una carta adiacente, anche se fa parte della sua famiglia.

ELIMINARE UNA CARTA

Ogni volta che eliminate una carta (non importa di quale colore) ottenete 1 .

SCARTARE UNA CARTA

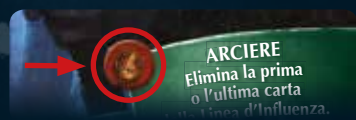
Alcune carte devono essere scartate dopo aver attivato la loro abilità.

Mettete le carte scartate a faccia in su davanti al loro proprietario in modo che siano visibili a tutti i giocatori.

RIMANERE IN GIOCO

Le carte (rivelate o a faccia in giù) che non sono state scartate o eliminate rimangono nella Linea d'Influenza per il round successivo.

Una carta nella Linea d'Influenza rivelata e non coperta (vedi Pile di Carte nella prossima pagina) continua ad attivare la sua abilità nei round successivi fino a che non viene scartata o eliminata.



Scartate gli eventuali accumulati sopra e mettete la carta eliminata a faccia in su davanti al suo proprietario in modo che sia visibile a tutti i giocatori.



Esempio di Fase Risoluzione:



A
In questo esempio, Rosso è il primo a scegliere se rivelare la sua prima carta.



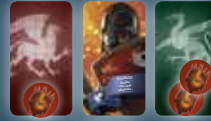
B
Rosso sceglie di non rivelare la sua carta. Rosso posiziona 1 token dalla riserva sulla carta.



C
Blu decide di rivelare la sua carta. Blu ottiene immediatamente i token presenti sopra la carta.



D
Il Soldato Blu deve eliminare una carta adiacente. Blu sceglie la seconda carta Rossa e la rivela. Blu scarta i token, rimuove la carta e la piazza a faccia in su davanti a Rosso, ottiene poi 1 token dalla riserva per aver eliminato una carta.



E
Dato che la seconda carta Rossa è stata eliminata, tocca a Verde. Verde decide di non rivelare la sua carta e posiziona 1 token dalla riserva sulla carta.

Nota: Potete guardare in qualsiasi momento sia le vostre carte a faccia in giù nella Linea d'Influenza che le vostre carte rimosse durante la preparazione.

UN NUOVO ROUND DI GIOCO

Dopo aver passato la tessera Primo Giocatore al giocatore successivo in senso orario, date inizio al nuovo Round. Le carte nella Linea d'Influenza rimangono dove sono, così come sono.

Il nuovo primo giocatore sceglie dalla propria mano una carta da piazzare a faccia in giù all'inizio o alla fine della Linea d'Influenza, il giocatore alla sua destra fa lo stesso e così via finché tutti i giocatori non hanno piazzato una nuova carta a faccia in giù.

Quindi risolvete la Linea d'Influenza, una carta alla volta, nella direzione indicata dalla tessera Direzione:

- Ogni carta rivelata nei round precedenti e ancora in gioco attiva la propria abilità.
- Ogni giocatore decide se rivelare le sue carte a faccia in giù. Se vengono rivelate, attivate le abilità. Se non vengono rivelate, posizionateci sopra 1 token.

PILE DI CARTE

A partire dal secondo round di gioco è possibile giocare una carta **SOPRA** una delle **VOSTRE** carte già in gioco, a prescindere che sia rivelata o meno. Finché una carta è **coperta**, durante la Fase Risoluzione non può essere rivelata, non accumula token aggiuntivi, non attiva la propria abilità, non fa ottenere eventuali token posizionati sopra e non può

essere presa di mira dall'abilità della carta di un altro giocatore.

Non c'è un limite al numero di carte che possono formare la Pila di Carte.

Attenzione però! Se impilate troppe carte, correte il rischio di perdere tutti i token accumulati sulle carte coperte.

Consiglio

Una Pila di Carte è utile per proteggere una carta che rischia di essere eliminata oppure per piazzare un Soldato in mezzo alla Linea d'Influenza per eliminare carte fuori dalla portata della sua abilità.



Esempio:

Rosso gioca una carta dalla sua mano per coprire una delle sue carte (in questo caso il Senza Volto). Durante la Fase Risoluzione la carta Senza Volto rossa non può attivare il suo effetto a meno che la carta che la copre non venga prima scartata o eliminata.

Consiglio

Con un'attenta pianificazione, potete utilizzare la Pila di Carte per programmare una serie di abilità da attivare in sequenza. Per esempio, coprire una carta con l'Assassino vi permette di giocare 2 volte di fila: prima rivelando l'Assassino che viene scartato dopo l'uso e poi applicando immediatamente l'abilità della carta sotto all'Assassino, che ora è di nuovo attiva.

FINE DELLA PARTITA

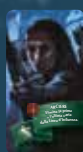
La partita termina dopo 6 round di gioco. Giocando una carta per round ed iniziando la partita con 7 carte, vi rimarrà in mano 1 carta a fine partita. Questa carta non verrà giocata. Sommate i Punti Influenza ottenuti durante la partita **ma non** quelli ancora presenti sulle carte nella Linea d'Influenza.

Vince la partita il giocatore che ha accumulato più Punti Influenza.

In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di carte ancora presenti nella Linea d'Influenza.

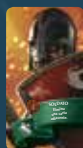
Durante la partita, i Punti Influenza accumulati devono essere sempre visibili a tutti i giocatori.

ABILITÀ



ARCIERE: Elimina la prima o l'ultima carta dalla Linea d'Influenza.

Non importa se la carta scelta sia rivelata o meno. Se non avete altra scelta, dovete eliminare una vostra carta. Ottenete comunque 1 influenza.



SOLDATO: Elimina una carta adiacente.

Non importa se la carta scelta sia rivelata o meno. Se non avete altra scelta, dovete eliminare una vostra carta. Ottenete comunque 1 influenza.



SPIA: Ruba 1 influenza da un giocatore che ha una carta adiacente alla tua Spia.

Non importa se la carta scelta sia rivelata o meno. Rubate il 1 influenza prendendolo da quelli davanti al giocatore e non da quelli sopra la carta adiacente. Se dovete rubare a voi stessi, rimanete con lo stesso numero di influenza.



EREDE: Ottieni 2 influenza se non sono presenti altre carte rivelate con lo stesso nome.

Se sono presenti 2 o più carte Erade rivelate e non coperte nella Linea d'Influenza, nessun giocatore ottiene influenza.



ASSASSINO: Elimina una qualsiasi carta dalla Linea d'Influenza. Scarta l'Assassino.

Non importa se la carta scelta sia rivelata o meno. Questa è l'unica abilità che permette di eliminare una carta da una qualsiasi posizione nella Linea d'Influenza.



DECRETO REALE: Sposta una qualsiasi carta in un qualsiasi punto della Linea d'Influenza. Scarta il Decreto Reale.

Per effettuare lo spostamento lasciate il Decreto Reale al suo posto. Spostate la carta scelta, scartate il Decreto Reale e continuate la Fase Risoluzione con la carta successiva.



LORD: Ottieni 1 influenza, più 1 influenza per ogni carta adiacente della tua famiglia.

Ottenete 1 influenza per ogni carta adiacente appartenente alla vostra famiglia, non importa se rivelata, a faccia in giù e/o parte di una Pila di Carte.



SENZA VOLTO: Copia l'abilità di una carta rivelata adiacente.

La carta scelta deve essere rivelata e non coperta. Il Senza Volto copia solo l'abilità di una carta, non il suo nome. A prescindere da cosa copia, mantiene sempre il suo nome: Senza Volto.

Esempio: se copiate l'abilità dell'Erede ottenete 2 influenza a meno che non sia presente un altro Senza Volto nella Linea di Influenza.



IMBOSCATA: Se viene eliminata dalla carta di un avversario, scarta quella carta e ottieni 4 influenza. Se sei tu a rivelarla, ottieni 1 influenza. Scarta l'Imboscata.

Se la vostra Imboscata è bersaglio dell'abilità sulla carta di un altro giocatore, scartate quella carta. Scartate poi l'Imboscata assieme ad eventuali influenza accumulati sopra e ottenete 4 influenza dalla riserva. Se siete voi a rivelare la vostra Imboscata, scartate l'Imboscata assieme ad eventuali influenza accumulati sopra e ottenete 1 influenza dalla riserva.

Esempio: se un Soldato avversario elimina una vostra Imboscata, il proprietario del Soldato ottiene 1 influenza per aver eliminato una carta e voi ottenete 4 influenza. Entrambe le carte vengono scartate assieme a tutti i influenza sopra all'Imboscata.

Esempio: se un vostro Soldato elimina una vostra Imboscata ottenete 2 influenza, 1 influenza perché il vostro Soldato ha eliminato una carta e 1 influenza perché avete rivelato una vostra Imboscata. Entrambe le carte vengono scartate assieme a tutti i influenza sopra all'Imboscata.



COSPIRAZIONE: Quando la riveli, ottieni il doppio dei influenza accumulati sopra. Scarta la Cospirazione.

Esempio: se ci sono 3 influenza sulla Cospirazione quando la riveli, li ottieni assieme ad altri 3 presi dalla riserva per un totale di 6 influenza.

EDIZIONE ITALIANA a cura di MS Edizioni/Magic Store Srl

Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani.

Traduzione: Ginevra Pavone. Layout: Paolo Veronica.

Editing: Paolo Veronica, Angelo Ricci.

Direzione Artistica: Forgenext - Grafica: L'encre invisible



www.msedizioni.it
facebook.com/MSedizioni