Oriflamme

FAQ - Avril 2020

PRÉCISIONS GÉNÉRALES

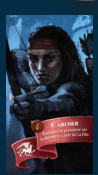
POINTS D'INFLUENCE ET PILES DE CARTES : Lorsque qu'un joueur recouvre une carte avec un ou plusieurs dessus, **ceux-ci restent sur la carte recouverte**. Dès que la carte qui recouvre est défaussée, déplacée ou éliminée, les redeviennent accessibles en même temps que la carte recouverte.

TYPES DE CARTES : Pour mieux comprendre les effets, vous pouvez considérer **qu'il existe dans le jeu deux types de cartes : les Personnages** (Archer, Soldat, Héritier, Seigneur, Espion, Changeforme) **et les Intrigues** (Assassinat, Décret Royal, Embuscade, Complot).

Quand une carte Personnage est révélée, sa capacité s'applique immédiatement et elle reste dans la File face visible. Lors des tours suivants, sa capacité s'appliquera à nouveau, dans l'ordre de la File.

Quand une carte Intrigue est révélée, sa capacité s'applique immédiatement et la carte est défaussée, comme rappelé à la fin de la capacité.

PRÉCISIONS SUR LES CAPACITÉS



ARCHER

Par choix ou par contrainte, vous pouvez éliminer une carte de votre famille, **y compris l'Archer lui-même**, s'il est la première ou la dernière carte de la File. Vous gagnez 1 dans tous les cas.

SEIGNEUR

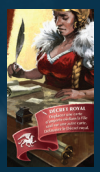
Toute carte adjacente de votre famille vous rapporte 1 supplémentaire, qu'elle soit révélée ou non. Si votre Seigneur est adjacent à une pile de cartes de votre famille, **seule la carte du dessus de la pile est prise de compte**.

CHANGEFORME

Le Personnage ciblé doit être révélé et non recouvert. Quoi qu'il copie, **un Changeforme garde donc toujours son nom de Changeforme**.

Exemple : Si vous copiez un Héritier, vous gagnez 2 sauf s'il y a un autre... Changeforme révélé dans la File.

Une fois résolue le Changeforme perd immédiatement la capacité copiée. **En conséquence, copier un Changeforme avec un Changeforme n'a jamais aucun effet**. De même, à chaque phase de résolution, le Changeforme peut, bien sûr, choisir de copier un personnage différent du tour précédent.



DÉCRET ROYAL

La carte ciblée peut être révélée ou non, et de n'importe quelle famille. Les éventuels présents sur la carte sont également déplacés.

Le Décret Royal **ne permet en aucun cas de déplacer une carte sur une autre carte** pour former une pile.

En ciblant une pile de cartes, **vous ne pouvez déplacer ni une carte recouverte, ni la pile entière**. Seule la carte du dessus d'une pile peut être ciblée et déplacée.

ASSASSINAT

Par choix ou par contrainte, vous pouvez éliminer une carte de votre famille, **y compris l'Assassinat lui-même**. Vous gagnez 1 dans tous les cas.

EMBUSCADE

L'Embuscade dispose en réalité de deux capacités. Si l'Embuscade est éliminée par une carte adverse, défaussez la carte adverse et gagnez 4 . Cette capacité est bien sûr le principal intérêt de la carte. Cependant, si personne n'est tombé dans votre piège, **vous avez également la possibilité de révéler vous-même votre Embuscade pour gagner un unique en consolation** (au dernier tour, exemple).

Notez que les sur votre Embuscade ne sont jamais gagnés ! Si elle est éliminée par une carte adverse, les dessus sont perdus normalement et vous gagnez 4 . Si vous la révélez vous-même, les sont également défaussés et vous gagnez 1 .

Si une carte adverse élimine votre Embuscade, **la carte adverse est défaussée mais son propriétaire gagne quand même 1 pour l'élimination**. Si une de vos cartes élimine votre Embuscade, votre carte reste en jeu et vous gagnez 1 pour l'élimination (la première capacité de l'Embuscade ne se déclenche que sur les cartes adverses).

FORGENEXT

STUDIO H