

ORIFIAMMA

Il Re è morto, viva il Re.



Introduzione

Orifiamma, localizzato in Italia da **MS Edizioni**, è essenzialmente un **gioco di carte per 3-5 partecipanti** di età superiore ai **10 anni** ed ha una durata di circa **20 minuti**. A chi non è appassionato di storia e potrebbe dunque incuriosirsi sull'origine del nome, diremo che la parola francese “oriflamme” era stata assegnata ad una bandiera di colore rosso, installata su una lancia, sulla quale erano state tessute delle stelle e delle fiamme dorate.

Nel Medioevo essa indicava la presenza del Re di Francia sul campo di battaglia o nelle più importanti cerimonie. Nle gioco è presente una tessera "Oriflamme" ma il suo uso è un po' diverso da quello storico!

La prima impressione, dando semplicemente un'occhiata ai materiali e senza aver fatto nessun test preliminare, è che il gioco sia “apparentato” al più famoso **Citadels** di Bruno Faidutti: infatti troviamo anche qui una serie di personaggi con poteri specifici e l'atmosfera “cupa” è molto simile. In realtà sia la meccanica che lo sviluppo delle partite di Orifiamma sono molto diversi da quelle dell'autore francese, per cui andiamo subito a dare un'occhiata più da vicino.



I component.

Unboxing e preparazione

La scatolina di **Orifiamma** contiene 5 mazzetti di 10 carte ciascuno (ogni set è identico agli altri e mostra 10 personaggi con delle caratteristiche specifiche) che si differenziano solo per il colore ed il disegno sul dorso, una manciata di gettoni “Punti di Influenza” (PI), una tessera “Primo Giocatore” ed una tessera “direzionale” (rappresentata appunto dalla lancia con la bandiera “Oriflamme”).

I materiali sono buoni: tessere e gettoni sono ricavati da una fustella di cartone robusto mentre le carte, di dimensioni abbastanza “oblunghie” (60x112 mm) sono stampate su cartoncino lucido.

Tutti i giocatori ricevono il mazzo “Personaggi” del colore scelto e, dopo averlo mescolato bene, scartano 3 carte prese a caso, tenendo in mano le altre sette: tutti prendono anche un gettone “Influenza”. Si assegna in seguito la tessera di “Primo Giocatore”, e proprio a lui spetta la decisione della direzione da dare all’Oriflamme per indicare “l’ordine di risoluzione delle carte” (vedremo fra un attimo più in dettaglio il funzionamento).

Il tavolo assomiglierà così a quello della foto qui sotto.



Set-up per una partita a quattro.

Il Gioco

Il primo giocatore (cui vien assegnata una tessera con la figura di una "corona" reale) sceglie una delle sue carte e la posa, coperta, al centro del tavolo: gli altri lo imitano, procedendo in senso orario, mettendo a loro volta una carta a destra o a sinistra di quelle già posate. Quando tutti hanno effettuato la loro scelta si procede alla "risoluzione" della mano partendo dalla prima carta della fila, secondo la direzione indicata dall'orifiamma.

Il proprietario di quella carta deve decidere se svelarla (girandola) per applicare l'azione da lei descritta oppure se tenerla coperta: in quest'ultimo caso si posa un gettone "Influenza" sul dorso della carta. Il gioco prosegue con la seconda carta e poi con le successive, sempre con le stesse modalità.

Arrivati in fondo alla fila il turno termina e si parte subito con quello successivo: per prima cosa si passa la tessera "corona" al giocatore immediatamente a sinistra e poi si gioca di nuovo, a turno, una carta a testa. Si procede di nuovo alla fase di risoluzione, prendendo però in esame anche le carte piazzate nel turno precedente (cioè quelle che non erano state eliminate o tolte dal gioco a causa degli effetti).



Partita in corso: si notano alcuni personaggi scoperti ed altri sui quali vengono aggiunti Punti Influenza ad ogni turno.

Si procede in questo modo fino al sesto turno, scartando quindi la settima carta rimasta in mano: a questo punto il gioco termina e tutti verificano quanti Punti Influenza (PI) hanno accumulato (quelli rimasti sulle carte in tavola non contano). Chi ha il totale più alto viene dichiarato vincitore.

Dalla breve esposizione fatta sopra si comprende come il cuore di **Orifiamma** stia nelle “azioni” previste per ogni singola carta e nel momento in cui esse vengono attivate (facendo incassare i gettoni PI che avevano sul dorso), quindi non resta che andare ad esaminarle tutte e dieci, aiutandoci con la fotografia che vedete qui sotto.



Le carte Personaggio.

1. **Arciere:** elimina la prima o l'ultima carta della fila (a scelta di chi lo gioca);
2. **Soldato:** elimina una delle due carte adiacenti;
3. **Lord:** assegna 1 PI di base più 1 PI per carta adiacente dello stesso blasone;
4. **Erede:** assegna 2 PI purché non ci siano già altre carte "Erede" attive nella fila;
5. **Spia:** ruba 1 PI ad uno dei giocatori il cui blasone è adiacente a questa carta;
6. **Assassino:** elimina una qualsiasi carta della fila (ma poi va tolta dal gioco);
7. **Senza Volto:** copia l'abilità di una carta adiacente (se attiva);
8. **Cospirazione:** fa incassare il doppio dei gettoni PI posati sul suo dorso (ma subito dopo va scartata);
9. **Decreto Reale:** sposta una carta a scelta in una posizione qualsiasi (poi va scartata);
10. **Imboscata:** se viene eliminata da un altro giocatore assegna 4 PI; se viene rivelata dal possessore assegna 1 PI. In ogni caso viene scartata.

Vediamo anche, per finire, un esempio di gioco utilizzando le carte che vedete nella fotografia qui sotto:



Esempio di risoluzione degli effetti delle carte.

Come indicato dalla direzione dell'orifiamma la fila va risolta da sinistra verso destra. La prima carta (verde) è un decreto reale ed il giocatore l'ha usata per spostare la carta blu (coperta) dall'ultima alla terza posizione. Tocca ora al giocatore rosso, seconda carta, che decide di girarla mostrando una "Cospirazione": poiché essa aveva 2 gettoni PI sul dorso il giocatore ne incassa 4 in totale, scartando poi la carta. E' la volta del giocatore blu il quale ha un soldato nascosto sotto la carta e probabilmente deciderà di girarla per far fuori il senza volto grigio ed impedirgli così di copiare altre azioni. E così di seguito.

È anche possibile proteggere una carta importante (che si teme sia a rischio) mettendole sopra un'altra carta (sempre dello stesso blasone, naturalmente): in caso di attacco sarà quest'ultima ad essere eliminata lasciando quella più forte pronta ad attivare la sua abilità.

Qualche considerazione e suggerimento

La parte di "programmazione" delle carte in **Orifiamma** dipende molto da quelle che restano in mano ma anche da quelle già scoperte sul tavolo che, se non vengono eliminate, continueranno ogni volta a utilizzare la loro abilità quando verrà il loro turno. Teniamo però presente che, una volta attivata, ogni carta DEVE eseguire la sua azione, anche se andasse a danno del suo blasone per mancanza di alternative.



I cinque blasoni in gioco.

Mantenere per più turni le proprie carte coperte permette di accumulare PI che potrebbero risultare preziosi, ma d'altra parte esse attireranno l'attenzione degli avversari che faranno di tutto per evitare di regalarvi tanti gettoni. Naturalmente qui il bluff è molto importante: immaginate per esempio la faccia di chi, tutto compiaciuto, ha appena deciso di far fuori una delle vostre carte che aveva già 3 gettoni PI sopra ma scopre che la carta è una “imboscata” e che quindi in realtà vi ha fatto incassare 4 gettoni PI.

Utilizzata a dovere la “spia” potrebbe darvi delle piccole soddisfazioni: tenuta coperta per un turno vi farà guadagnare 1 PI nel turno successivo, ma poi, scoprendola, ne potrete rubare un altro ad uno dei “vicini”. Se volete che la sua “dote” si allunghi dovete però cercare però di proteggerla da eventuali attacchi dei soldati.

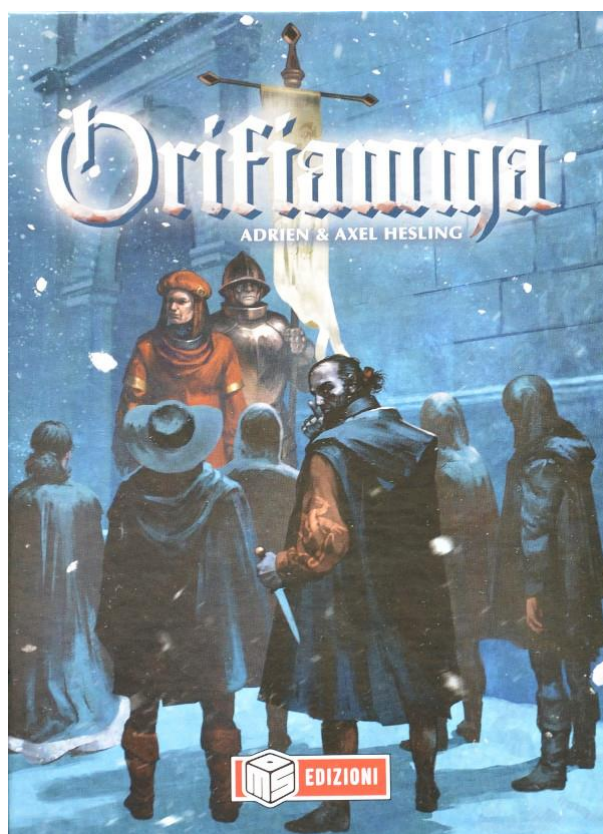


Le tessere ed i gettoni Influenza.

Essere ultimi nel turno è solitamente un vantaggio perché vi permetterà di posare la vostra carta dove meglio vi sembrerà utile: se, per esempio, una delle vostre già scoperta sembra molto a rischio eliminazione perché ha un soldato a fianco, piazzare una carta che vi farà giocare per primi potrebbe eliminare la minaccia (per esempio usando l'assassino per eliminare il soldato) e permettervi di incassare qualche altro PI.

Ricordate comunque che il vostro scopo è quello di raccogliere il maggior numero di gettoni PI, quindi evitate di sentirvi in dovere di contrattaccare chi vi ha appena fatto fuori una carta per riscattare... il vostro onore. Meglio dimenticare le “offese” e concentrarsi per trovare il modo migliore di guadagnare altri PI: ma ricordate sempre che “la vendetta è un piatto da servire freddo”, quindi il modo migliore per vendicarvi è proprio quello di arrivare primi a fine partita e rivolgere un sorrisetto ironico al vostro avversario, accompagnandolo da una frase tipo “nonostante qualcuno abbia cercato di mettermi fuori gioco eccomi a raccogliere l’alloro del vincitore...”.

Commento finale



La scatola del gioco.

Orifiamma non è un gioco per tutti e le persone che non amano una componente aleatoria nelle loro partite ma soprattutto che non accettano di essere potenziali candidati a subire improvvisi attacchi che fanno svanire i PI così intelligentemente “programmati” è meglio che si spostino su un altro tavolo.

Per tutti gli altri il gioco è fonte di capovolgimenti improvvisi, di sguardi beffardi, di bluff e di avversari che cercano di capire se quella carta così carica di gettoni è davvero una imboscata (e quindi assolutamente da non attaccare) oppure se il vostro vicino “ci fa” per ingannarvi.

Vista la durata davvero ridotta di una partita (una ventina di minuti al più) può essere usato tranquillamente prima di passare a qualcosa di più impegnativo o per finire una serata con una bella “litigata” fra veri amici!!!

Si ringrazia la ditta [MS EDIZIONI](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione.