

POOK



SPELREGELS



Laat je niet verrassen door een laatste sluwe zet...

Voorbeeld voor een spel met 4 spelers:



Leg de **Piggy kaart 1** in het midden van de tafel.

Deel 1 **Banner kaart** 2, met de beeldzijde naar beneden, uit aan elke speler. Deze kaart vertegenwoordigt je twee geallieerde **Parties** voor dit spel.

Schud de **24 Facie kaarten** **3** en deel er **6**, met de **Beurs** zijde naar boven, uit **aan elke speler**. Deze kaarten vormen je hand.

Vorm met 2 of 3 spelers een **Trekstapel**. **Beurs** zijde naar boven, met de resterende kaarten.

Speelbeurt

Tijdens je beurt, kijk in het geheim naar je handkaarten en kies een **Facie**. Leg deze met de **Strijder** zijde naar boven (als je wil kan je de kracht van de kaart gebruiken) ofwel de **Beurs** zijde omhoog.

Daarvoor, moet je de volgende regels volgen:

- Alle kaarten moeten in een vierkant van maximaal 5x5 kaarten liggen, gemeenschappelijk voor alle spelers.
- De gespeelde kaart moet orthogonaal (niet diagonaal) aangrenzend zijn aan minstens één andere gespeelde kaart.

Specifieke regels om een kaart met de Strijder zijde naar boven te leggen

Als je een kaart met de **Strijder** zijde naar boven legt, moet je de volgende extra regels volgen:

- Tel het aantal **kaarten** op, met de **Beurs** zijde naar boven, in de kolom en rij van de gewenste locatie. Dit aantal bepaalt het maximale niveau van de **Strijder** die je kan leggen. (zie p.4)
- Gebruik dan de kracht van je **Strijder**, als gewenst. (zie p.8)

Alleen voor een spel met 2 of 3 spelers:
Trek **1 kaart** van de **Trekstapel** aan het
einde van je beurt (tenzij de trekstapel
leeg is).



Wanneer je een kaart met de **Sinjer** zijde naar boven legt, ben je niet verplicht de kracht te gebruiken, behalve de Ridder  die een **passieve** kracht heeft.

De 'Piggy-kaart'

Tijdens je beurt, kan je de **Piggy** kaart omwisselen met een aangrenzende kaart.

- De **Piggy** geldt als een **Beurs** kaart.
- Deze actie kan voor of na het leggen van je kaart gebeuren. Je kan de actie van de vorige speler met de **Piggy** nooit omkeren.
- De kracht van de **Ridder** heeft geen invloed op de **Piggy**. Je kan dan deze kaart omwisselen met een kaart beschermd door een **Ridder**.
- De **Magiër** kan nooit de **Piggy** uit het spel verwijderen.

Voor



Na



Voorbeeld

In dit voorbeeld, wens je een **niveau 2 Orc** kaart te spelen.

Je kan de kaart met de **Beurs** zijde naar boven leggen, maar dit zal geen effect hebben.



De kaart kan hier niet gelegd worden omdat er geen **Beurs** kaarten in de rij en kolom liggen.



De kaart kan hier niet gelegd worden omdat het uit het **vierkant van 5x5** kaarten komt.



De kaart kan hier niet gelegd worden omdat het niet aangrenzend aan een andere kaart is.

Je kan de kaart hier leggen omdat er **minstens 2 Beurs** kaarten in de rij en kolom liggen. Maar je kan de kracht van je **Orc** niet gebruiken op de aangrenzende **Magiër** omdat deze kaart door de **Ridder** beschermd is. (zie p.8)

Einde van het spel

Wanneer alle 24 **Factie** kaarten gelegd zijn, is het spel gedaan. Elke speler krijgt punten volgens de **Banner** kaart die hij in handen heeft.

Om je punten te bepalen tel het niveau van de zichtbare **Strijder** kaarten op die corresponderen met jouw **Banner** kaart. De speler met de hoogste punten wint.



Als er een gelijkspel is voor de 1^{ste} plaats

Alle betrokken spelers draaien tegelijkertijd 1 **Beurs** kaart om (het mag dezelfde kaart zijn). Tel de extra punten op. Herhaal deze actie als het nodig is.

Voorbeeld:



Je scoort
 $1+2+1+3+3+2+3+2$
 $= 17$ punten

Varianten

Teams van twee

Speel in teams van twee en deel een **Banner** kaart uit per team. De spelers mogen hun plan niet aan hun teamgenoot vertellen, en ook niet de kaarten in hun handen tonen. Elke speler komt aan de beurt, zoals in een normaal spel.

Zichtbare Banner kaart

In het begin van het spel, in plaats van 1 **Banner** kaart met de afbeelding naar beneden te delen, laat ze allemaal **zichtbaar** en beschikbaar voor alle spelers.

Tijdens een van je beurten, voor of na het spelen, mag je een van de **Banner** kaarten nemen. Die moet je bewaren tot het einde van het spel. De eerste speler die een **Banner** kaart neemt, wint automatisch 1 punt (in de eindtelling). Alle spelers moeten een **Banner** kaart hebben genomen, voordat ze hun laatste kaart leggen.



Auteur: Ivan Alouges
Illustrator: Jules Dubost
Layout en bewerking:
Adrien Barthélemy



Spel uitgegeven door **Fox Troll Games**
www.foxtrollgames.com

© 2023 - Pook - Alle rechten voorbehouden.



[foxtrollgames](https://www.foxtrollgames.com)

Credits en erkenningen: foxtrollgames.com/thanks

Spelinhoud: 24 Factie kaarten, 6 Banner kaarten, 1 Piggy kaart, dit regelboek

Strijder krachten



Ridder

Met een  kaart kan je elke aangrenzende **Facie** kaarten (edge-to-edge) beschermen tegen de effecten van andere **Facies**. De kracht van deze kaart is passief. De **Ridder** beschermt zichzelf niet.



Magiër

Met een  kaart kan je een kaart die aangrenzend is aan de Magiër (behalve de **Piggy**) verwisselen met een kaart uit je hand.

- Als de verwisselde kaart met de **Strijder** zijde naar boven legt, moet je de nieuwe kaart met de **Strijder** zijde naar boven leggen. Deze kaart moet nog steeds aan de plaatsingsvoorwaarden voldoen en **het effect wordt niet gebruikt**.
- Als de verwisselde kaart met de **Beurs** zijde naar boven legt, moet je de nieuwe kaart met de **Beurs** zijde naar boven leggen.



Orc

Met een  kaart kan je een aangrenzende **Strijder** kaart omdraaien naar zijn **Beurs** zijde.



Viking

Met een  kaart kan je een aangrenzende **Beurs** kaart omdraaien naar zijn **Strijder** zijde.

Voorbeelden

