

KAARTEFFECTEN



Elke kaart heeft een specifiek effect, afhankelijk van de waarde en de zone waarin deze wordt gespeeld :

1 - RIDDER : Bescherm de clan in de Raad van Leiders zolang hij zichtbaar is. Een Bandiet kan geen Ridder verwijderen.

2 - BANDIET : Wanneer gespeeld in de Raad van Leiders, verwijder de laatste kaart van een clan naar keuze in de Raad van Leiders.

3 - EDELMAN : Wanneer gespeeld in een stam, moet de speler die deze stam deelt, tijdens de volgende beurt in deze stam spelen. Kantel de Edelman-kaart om aan te geven dat het effect actief is. De kaart wordt rechtgezet zodra het effect is uitgevoerd.

Voorbeeld : Noah speelt een Bandiet op de kolom van de Dassen. Hij besluit vervolgens de laatste kaart van de Konijnenclan te verwijderen, die een edelman is. Op deze manier wordt de Dassenclan belangrijker dan de Konijnenclan. Draai hun positie om in de Raad van Leiders.



SPELREGELS



Ellie Bede



Thomas Carlier



INTRODUCTIE EN SPELDOEL



In Forest Leader strijden vijf dierenclans — Vos, Konijn, Das, Beer en Hert — om de troon van het bos. Elke beurt speel je kaarten om invloed uit te oefenen op de Raad van Leiders en je stammen. De Raad van Leiders bepaalt hoeveel punten elke clan waard is. Je doel is om zoveel mogelijk punten te verzamelen door de meest prestigieuze clans in je stammen te hebben.

SPELMATERIAAL

120 kaarten

5 Invloedspunten Fiches

1 Spelregels

Adress : Rue de Robiano 94, 7130 Binche, Belgium.
Author : Thomas Cartier,
Illustration : Ellie Bede
Graphism and graphic design : Jonathan Rodriguez
Copyright : 2024 © Haumea Games. All right reserved.



VOORBEREIDING



Schud alle kaarten zonder ernaar te kijken.

Verwijder willekeurig een aantal kaarten afhankelijk van het aantal spelers :

3 spelers : 39 kaarten

4 spelers : 26 kaarten

5 spelers : 13 kaarten

6 spelers :

Verwijder geen kaarten.

Elke speler krijgt 4 kaarten gedekt. De overige kaarten vormen een trekstapel in het midden van de tafel.

Leg de Invloedspunten Fiches in aflopende volgorde in het midden van de tafel.

Draai 3 kaarten van de trekstapel open (van 3 verschillende clans) en **leg ze in aflopende volgorde** onder de lopers volgens de invloedspunten op de kaarten. De kaart met de meeste invloedspunten wordt onder de mees linkse fiche gelegd. Bij een gelijke stand worden de betreffende kaarten in een willekeurige volgorde gelegd. Dit bepaalt de beginvolgorde.

De laatste speler die in een bos heeft gewandeld, wordt de startspeler.

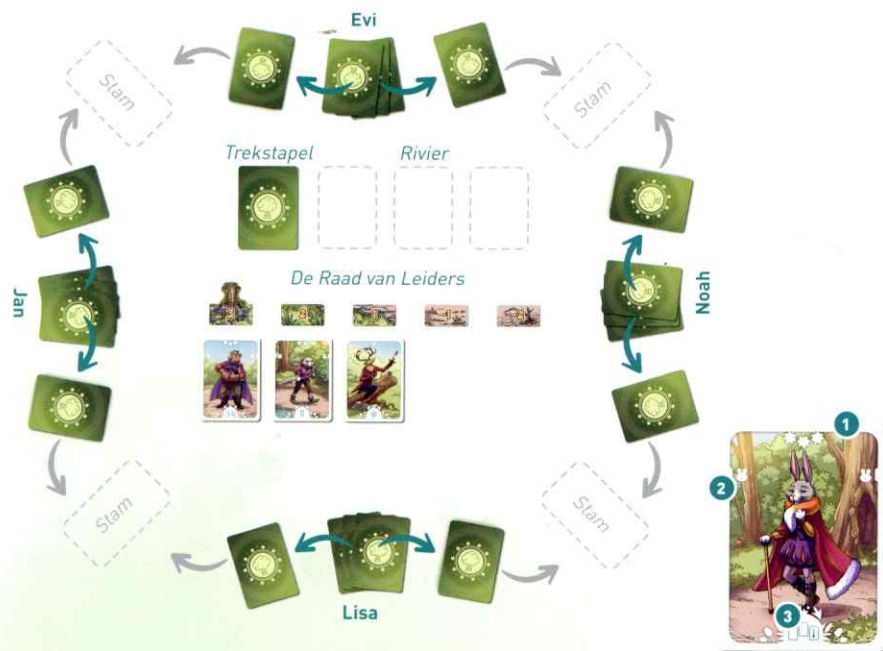
Elke speler speelt in het geheim tegelijkertijd 2 kaarten :

- Een voor de stam aan zijn linkerzijde, die hij deelt met zijn linkerbuur.
- Een voor de stam aan zijn rechterzijde, die hij deelt met zijn rechterbuur.

Deze kaarten blijven verborgen tot het einde van het spel voor de puntentelling.

Elke speler vult zijn hand aan tot hij 4 kaarten heeft.

Voorbeeld voor 4 spelers :



Anatomie van een kaart

- Invloedspunt 1
- Clan 2
- Kaarteffect 3

SPELVERLOOP



Het spel verloopt met de klok mee. Voer tijdens jouw beurt de volgende acties uit :

• Kaarten trekken :

Neem 3 kaarten van de trekstapel of de 3 zichtbare kaarten in de rivier. (Behalve in de eerste ronde, waarin je al 4 kaarten in je hand hebt.)

• Spelen :

Leg 2 kaarten uit je hand in twee verschillende zones :

- De Raad van Leiders,
- De linker Stam,
- De rechter Stam.

Kaarten worden in zichtbare kolommen per clan geplaatst.

• Afleggen :

Leg een kaart open in de rivier. Als er meer dan 3 kaarten in de rivier liggen, verwijder dan de oudste kaart.



DE RAAD VAN LEIDERS



De Raad van Leiders toont de volgorde van belangrijkheid van de clans, wat bepaalt hoeveel punten hun kaarten aan het einde van het spel in jouw stammen waard zijn.

- Hoe verder een clan naar links staat, hoe meer punten het waard is.
- Als een clan strikt meer invloedspunten verzamelt dan de clan(s) aan zijn linkerkant, wisselen ze van plaats.
- Als een clan invloedspunten verliest en strikt minder heeft dan de clan(s) aan zijn rechterkant, wisselen ze ook van plaats.

De positie van de clans verandert dus gedurende het spel afhankelijk van hun invloedspunten!

Voorbeeld : De Konijnenclan heeft zojuist in totaal 4 invloedspunten behaald en wordt daarmee de belangrijkste clan. Verplaats de beren- en Hertenc clans om de Konijnenclan naar links te plaatsen.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer een clan in de Raad van Leiders 10 invloedspunten bereikt of wanneer een speler geen kaarten meer kan trekken. De spelers onthullen vervolgens de verborgen kaarten in hun stammen en gaan over tot de puntentelling.

PUNTEENTELLING



Tel de punten van je twee stammen op om je totale score te bepalen.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Elke kaart van je stammen levert punten op op basis van de rangorde van de clan in de Raad van Leiders.

- **De toegekende punten komen** overeen met de waarde die op de fiche bovenop de betreffende clan staat.
- **Als een clan niet vertegenwoordigd** is in de Raad van Leiders, ontvangt hij de punten van de eerste beschikbare fiche zonder clan.

Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste kaarten in de meest prestigieuze clan.

Als de gelijkstand aanhoudt, gebruik dezelfde logica met de op één na meest prestigieuze clan, enzovoort.

Als de gelijkstand nog steeds blijft, delen de spelers de overwinning.

Voorbeeld : Dankzij de Raad van Leiders kan Lisa bepalen hoeveel haar kaarten waard zijn. In haar linkerstam heeft Lina 3 Vossen, 1 Konijn en 2 Herten. Haar linkerstam levert haar dus 7 punten op : Vossen : 3×3 / Konijnen : 1×2 / Herten : $2 \times (-2)$ In haar rechterstam heeft Lina 2 Konijnen, 2 Dassen en 1 Beer. Haar rechterstam levert haar dus 5 punten op : Konijnen : 2×2 / Dassen : 2×1 / Beren : $1 \times (-1)$ Haar totaal is dus 12 punten (7+5).

