

POOK



VIDÉO DE
GAMEPLAY



RÈGLES DU JEU



Plongez dans l'univers de **Pook** et bataillez pour la suprématie militaire. Pour vous aider, vous avez conclu 2 alliances secrètes parmi les 4 **Factions** ; alliances que vos adversaires pourraient secrètement partager !

Attention aux coups bas de dernière minute...

Mise en place

Placez la **carte Piggy 1** au centre de la table.

Distribuez **1 carte Bannières 2**, face cachée, à chaque joueur. Cette carte représente vos deux **Factions** alliées pour cette partie.

Mélangez les **24 cartes Factions 3** et distribuez en **6**, face **Bourse** visible, à **chaque joueur**. Ces cartes constituent votre main.

À 2 ou 3 joueurs, formez une **Pioche**, face **Bourse** visible, avec les cartes restantes.

Exemple pour une partie à 4 joueurs :



Tour de jeu

À votre tour, regardez secrètement votre main et choisissez une **carte Faction**. Posez-la face **Guerrier** visible (appliquez son pouvoir si souhaité) ou face **Bourse** visible.

Pour cela, vous devez respecter les règles suivantes :

- Toutes les cartes doivent être contenues dans **un carré de maximum 5 cartes sur 5, commun à tous les joueurs.**
- La carte posée doit être adjacente orthogonalement (pas en diagonale) à au moins une autre carte en jeu.

Règles spécifiques pour poser une carte face Guerrier

Si vous posez votre carte face **Guerrier** visible, vous devez respecter ces règles supplémentaires :

- Ajoutez le nombre de **cartes Bourse** dans la colonne et dans la rangée de l'emplacement souhaité. Ce nombre détermine le niveau maximum du **Guerrier** que vous pouvez poser. (voir p.4)
- Appliquez ensuite le pouvoir de votre **Guerrier**, si souhaité. (voir p.8)

À 2 ou 3 joueurs uniquement : À la fin de votre tour, piochez **1 carte** dans la **Pioche** (sauf si la pioche est vide).



Le 'Piggy'

Pendant votre tour, vous pouvez intervertir la carte **Piggy** avec une **carte adjacente**.

- Le **Piggy** est considéré comme une **carte Bourse**.
- Cet effet peut être joué avant ou après avoir posé votre carte. Vous ne pouvez jamais inverser l'action que le joueur précédent viendrait de faire avec le **Piggy**.
- Le **Piggy** ignore les pouvoirs du **Chevalier** . Vous pouvez donc l'intervertir avec une carte protégée par un **Chevalier**.
- Il ne peut jamais être retiré du jeu par un **Magie** .

Avant



Après



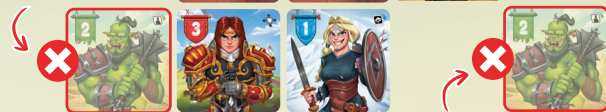
Exemple de tour

Dans cet exemple, vous souhaitez jouer votre **carte Orc** de niveau 2.

Vous pouvez la poser face **Bourse** visible, mais elle n'aura aucun effet.



Vous ne pouvez pas la poser ici puisqu'il n'y a pas de **Bourse** dans sa colonne et sa rangée.



Vous ne pouvez pas la poser ici puisqu'elle sort du **carré de 5 sur 5 cartes**.

Vous pouvez la poser ici puisqu'il y a au **moins 2 cartes Bourse** dans sa **rangée et sa colonne**. Vous ne pouvez cependant pas appliquer le pouvoir de votre **Orc** sur le **Magie** adjacent puisque celui-ci est protégé par le **Chevalier**. (voir p.8)

Fin de partie

Lorsque les **24 cartes Factions** ont été posées, la partie est terminée. Chaque joueur marque des points en fonction de la carte **Bannières** en sa possession.

Pour connaître votre score, additionnez le niveau des cartes **Guerrier** visibles qui correspondent à votre carte **Bannières**. Le joueur avec le score le plus élevé l'emporte.



En cas d'égalité à la 1^{ère} place

Chaque joueur concerné retourne simultanément **1 carte Bourse** (elle peut être la même carte). Comptabilisez les points supplémentaires. Répétez cette action si nécessaire.

Exemple de fin de partie :



Vous marquez
 $1+2+1+3+3+2+3+2$
=17 points

Variantes

Équipe de deux

Jouez par équipe de deux et distribuez une carte **Bannières** par équipe. Les joueurs ne peuvent pas communiquer leur intention à leur coéquipier, ni montrer les cartes de leurs mains. Chaque joueur joue à son tour, comme lors d'une partie classique.

Cartes Bannières visibles

Au début de la partie, au lieu de distribuer **1 carte Bannières** face cachée, laissez-les toutes face **visible** et disponibles pour tous les joueurs.

Lors d'un de vos tours de jeu, avant ou après avoir joué, vous pouvez prendre une des cartes **Bannières**. Vous devez la garder jusqu'à la fin du jeu. Le premier joueur à prendre une carte **Bannières** gagne automatiquement 1 point pour le décompte final. Tous les joueurs doivent avoir pris une carte **Bannières** avant de poser leur dernière carte.



Auteur : Ivan Alouges

Illustrations : Jules Dubost

Mise en page et édition :
Adrien Barthélemy

Crédits et Remerciements : foxtrollgames.com/thanks

Contenu du jeu : 24 cartes Factions, 6 cartes Bannières, 1 carte Piggy, ce livret de règles



Jeu édité par **Fox Troll Games**

www.foxtrollgames.com

© 2022 - Pook - Tous droits réservés.




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

Pouvoirs des Guerriers




Chevalier

Une carte  protège chaque carte **Factions** adjacentes (bord à bord) des effets des autres **Factions**. Son pouvoir est passif. **Elle ne se protège pas elle-même.**




Mage

Une carte  vous permet d'échanger une carte adjacente au **Mage** (à l'exception du **Piggy**) avec une carte de votre main.

- Si la carte échangée est face **Guerrier**, vous devez poser la nouvelle carte face **Guerrier**. Elle doit toujours remplir les conditions de placement et **son effet n'est pas appliqué.**
- Si la carte échangée est face **Bourse**, vous devez poser la nouvelle carte sur la face **Bourse**.




Orc

Une carte  vous permet de retourner un **Guerrier** adjacent sur sa face **Bourse**.



Viking

Une carte  vous permet de retourner une **Bourse** adjacente sur sa face **Guerrier**.

Exemples

