

Eigenschappen van wezens



Piep:
Trek 3 kaarten (niet meer of minder) van de trekstapel en voeg ze toe aan je hand. Trek je de laatste kaart van de stapel, dan is het spel direct afgelopen.



Mosman:
Neem een voorspellingssteen terug die je eerder in de kolom van een wezen (uitgeschakeld of niet) hebt geplaatst. Leg deze steen voor je neer. Als je de steen van je geheime voorspelling terugneemt, moet je de bijbehorende wezenkaart afleggen. Je mag met deze steen in een volgende beurt een nieuwe voorspelling doen.



Hert:
Kies onmiddellijk een andere speler, trek willekeurig de helft van de kaarten (naar boven afgerond) uit zijn hand en leg deze gedekt voor hem neer, zonder naar de kaarten te kijken.

De speler kan deze kaarten tijdens de volgende beurt op geen enkele manier gebruiken. Hij moet de kaarten tijdens fase 3 terugpakken, na het afleggen van kaarten, maar voor het aanvullen tot 8 handkaarten.



Wirwar:
Leg onmiddellijk een van je beschikbare voorspellingsstenen op een wezen naar keuze waarop nog geen steen ligt, in een willekeurige rij (inclusief eerder gespeelde rijen). Je mag geen steen op de kampioenkaarten leggen.

Voorbeeld: Als je tijdens de 4^e ronde speelt, mag je de voorspellingssteen op de Gevleugelde Vos in de eerste rij leggen, zolang hier nog geen andere steen ligt. De waarde van deze voorspelling is 4 PP, alsof deze tijdens de eerste ronde is geplaatst.



Tweekop:
Speel onmiddellijk een tweede kaart alsof je deze beurt een extra fase 2 mag spelen. Deze speciale eigenschap mag niet meer dan eens per beurt gespeeld worden.



Oehoe:
Wijs een speler aan en kies een wezen dat nog steeds meedoet. Deze speler moet jou indien mogelijk een bijbehorende wezenkaart geven. Als de speler deze kaart niet heeft, moet men hun hand aan jou laten zien. De andere spelers mogen niet zien welke kaarten deze speler in de hand heeft. De speler mag jou geen kaart geven die gedekt is neergelegd als gevolg van de speciale eigenschap van een Hert, en mag jou ook hun gedekte kaarten niet laten zien.



Carmen:
De speciale eigenschap van Carmen kan alleen tijdens fase 3 van je beurt worden toegepast. Tijdens fase 3 mag je wezenkaarten afleggen die nog meedoen of al uitgeschakeld zijn. Je hoeft niet elke afgelegde kaart aan de andere spelers te laten zien. Je mag tijdens je beurt echter niet meer dan 3 kaarten afleggen.



Paddo:
Kies een ander wezen dat al uitgeschakeld is en activeer zijn speciale eigenschap. Je kunt niet de speciale kracht activeren van wezens die voor de start van het spel opzij zijn gelegd.

Let op: Als je Paddo gebruikt om de eigenschap van Vuurtand (zie onder) te activeren, mag je ook een open kaart van Paddo terugnemen.



Bokkenkop:
Kies een andere speler die minstens 3 kaarten in hun hand heeft. Trek 3 kaarten uit hun hand en bekijk de kaarten. Houd één kaart naar keuze en geef de andere 2 kaarten terug zonder ze aan de andere spelers te laten zien. Je mag geen kaarten trekken die gedekt zijn dankzij de speciale eigenschap van het Hert.



Vuurtand:
Neem een gespeelde wezenkaart terug uit een vorige rij waarop Vuurtand afgebeeld staat en voeg deze toe aan je hand.



Hinkel:
Kies een kolom van een wezen dat nog steeds meedoet. Je mag een zichtbare wezenkaart uit die kolom omruilen met een andere wezenkaart uit dezelfde kolom.

Voorbeeld: Als een wezen op dit moment een wezenkaart met sterkte 4 heeft en in een vorige rij een wezenkaart met sterkte 8, mag je deze twee kaarten omwisselen zodat de kaart met sterkte 8 in de huidige rij komt te liggen en de kaart met sterkte 4 in de vorige rij.



Gevleugelde Vos:
Leg een zichtbare wezen- of kameleonkaart uit een andere kolom in de huidige rij af. Alle kaarten die door deze eigenschap onthuld worden, worden nu beschouwd als de huidige kaart van dit wezen. Zodra je een kaart hebt gekozen om af te leggen, mag je niet meer van gedachten veranderen.



Ursus:
Tijdens het spel heeft Ursus geen speciale eigenschap, maar de normale sterkte van al zijn wezenkaarten wordt verhoogd met 0,5. De waarden van de sterktes variëren daarom van 0,5 tot 10,5.

Let op: Als een wezenkaart van Ursus bovenop een open kameleonkaart wordt gespeeld, heeft dat geen effect op de waarde van de sterkte.

Als Ursus bij het berekenen van de eindscore nog steeds meedoet aan het spel, krijgen alle spelers 0,5 PP voor elke voorspellingssteen in die kolom.



Pelgrim:
Neem een zichtbare kameleonkaart terug uit een rij naar keuze en voeg deze toe aan je hand. Alle kaarten die door deze eigenschap onthuld worden, worden nu beschouwd als de huidige kaart van dit wezen.

Eigenschappen van bomen



Voorouder:
Kies een wezen dat nog steeds meedoet aan het spel. Alle spelers die een geheime voorspelling voor dit wezen hebben gedaan, moeten direct hun geheime voorspelling onthullen. Hierdoor kan het wezen van aanvoerder wisselen. Een geheime voorspelling is 5 PP waard.



Dryade:
Neem een zichtbare wezenkaart (uit de huidige of een vorige ronde) terug en voeg deze toe aan je hand.

Equinox

Doel van het spel

Verdien de meeste punten door te voorspellen welke wezens het toernooi zullen winnen. Hoe eerder je een voorspelling over een wezen doet, hoe meer punten het oplevert. Maar bij meerdere voorspellingen op een wezen vergroot je ook de kans dat dit wezen door je tegenstanders uitgeschakeld zal worden. Aan het einde van het spel wint de speler wiens voorspellingen de meeste prestigepunten hebben opgeleverd.

Spelonderdelen



Kampioenkaarten (x14): deze kaarten tonen wezens die zullen deelnemen aan het toernooi. Elk van deze wezens heeft een speciale eigenschap die kan worden geactiveerd (zie pagina 5) wanneer de aanvoerder een wezenkaart van dezelfde soort speelt.

Wezenkaarten (x154): deze kaarten tonen de deelnemers van het toernooi. Alle 14 wezens hebben een set van 11 wezenkaarten, met nummers van 0 tot 10 in de linker bovenhoek. Dit nummer staat voor de sterkte van de kaart.



Kameleonkaarten (x11): dit wezen met vele gezichten doet officieel niet mee aan het toernooi, maar wil wel graag verwarring zaaien door zich voor te doen als andere wezens. Om te helpen of juist om dwars te zitten. De kaarten hebben, net als de wezenkaarten, een sterkte variërend van 0 tot 10. Als kameleons zich voordoen als een ander wezen, geldt de speciale eigenschap van dit wezen tijdelijk niet (zie pagina 5). **Opmerking:** De kameleon heeft geen kampioenkaart.



Boomkaarten (x3): de ouderlingen van het bos moeten het toernooi in goede banen leiden. Deze kaarten hebben verschillende effecten wanneer ze gespeeld worden.



Rijkaarten (x6): deze kaarten zijn te herkennen aan deze symbolen: ♣, ♠, ♠, ♠, ♠ en ♠. Ze worden gebruikt om de verschillende rondes aan te geven en om de waarde van alle voorspellingsstenen in deze rij aan te duiden.



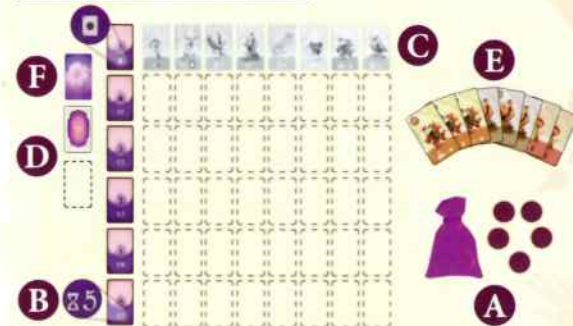
Verdwijningskaarten (x11): deze kaarten geven aan welke wezens tijdens de rondes uitgeschakeld zijn.



Voorspellingsstenen (x25) en zakjes (x5): deze stenen (5 van elke kleur) worden gebruikt om een voorspelling te doen op de wezens die meedoen aan het toernooi. De zakjes worden gebruikt om de stenen in te bewaren en om de kleur van elke speler aan te geven.

Aan de rand van een ongerept bos komen allerlei fantastische wezens samen om de equinox te vieren. In een vriendschappelijke maar spannende strijd zetten deze wezens hun magische krachten in om het tegen elkaar op te nemen. Ze hebben allemaal hetzelfde doel: vereeuwigd worden in de verhalen en fabels die over hun heldhaftige daden vertellen. Slechts drie van hen zullen herinnerd worden, terwijl de anderen in de vergetelheid zullen raken. Wie van deze wezens zullen legendarisch worden?

Voorbereiding



- Alle spelers kiezen een kleur en pakken de 5 voorspellingsstenen en het zakje van die kleur A. Elke speler legt daarna zijn 5 stenen en het zakje voor zich neer. Leg alle ongebruikte stenen en zakjes terug in de doos.
- Kies 8 van de 14 kampioenkaarten die je tijdens dit spel zal gebruiken (in overleg met alle spelers of willekeurig). Leg alle ongebruikte kampioenkaarten en de bijbehorende wezenkaarten terug in de doos. Deze kaarten zullen tijdens dit spel niet gebruikt worden.
- Leg de rijkaarten in het midden van de tafel om een (verticale) kolom te vormen. Leg de kaart met ♣ bovenaan, gevolgd door de andere kaarten B in oplopende volgorde van ♠ tot en met ♠. Vorm daarna rechts van de ♣ kaart een horizontale rij met de 8 gekozen kampioenkaarten door de kaarten open naast elkaar te leggen C. De volgorde van de kampioenkaarten doet er niet toe.
- Schud de resterende wezenkaarten samen met de kameleonkaarten en de boomkaarten om een trekstapel te vormen. Leg deze stapel gedekt naast het speelgebied en bewaar ook ruimte voor de aflegstapel D. Alle spelers trekken daarna 8 gedekte kaarten om hun hand te vormen E. Spelers mogen nu hun kaarten bekijken.
- Houd de verdwijningskaarten ♣ binnen handbereik F.
- De startspeler is diegene wiens verjaardag het dichtst bij de volgende equinox* ligt.

* Equinox: periode van het jaar waarin de zon overdag de evenaar passeert waardoor over de hele wereld - van de ene naar de andere poolcirkel - dag en nacht precies even lang zijn. Op het noordelijk halfrond is de equinox in de lente meestal rond 21 maart en in de herfst is dit vaak rond 23 september.

Overzicht

Het spel wordt gespeeld over 5 rondes (8). Elke ronde bestaat uit één of meer beurten voor elke speler. Rondes worden met de klok mee gespeeld en starten bij de eerste speler. Elke beurt wordt er een kaart gespeeld totdat de huidige rij uiteindelijk compleet is. Een ronde eindigt wanneer een wezen uit de huidige rij uitgeschakeld is.

De beurt van elke speler bestaat uit 5 fases:

- Fase 1: Voorspelling doen of onthullen.
- Fase 2: Een kaart spelen.
- Fase 3: Kaarten uit je hand afleggen.
- Fase 4: Kaarten trekken om je hand tot 8 kaarten aan te vullen.
- Fase 5: Indien mogelijk een wezen uitschakelen.

Belangrijk:

Als je tijdens fase 1 een geheime voorspelling doet, moet je fase 2 overslaan en ga je direct verder met fase 3.

Wezenkaart



Spelverloop

Fase 1

Voorspelling doen of onthullen

Voorspel welk wezen aan het einde van het spel nog steeds meedoet aan het toernooi. Hoe eerder je jouw voorspelling doet, hoe meer prestigepunten (PP) het oplevert als dit wezen het toernooi wint. Tijdens deze fase kun je kiezen uit een van de volgende opties:

- A) Standaard voorspelling doen
- B) Geheime voorspelling doen
- C) Geheime voorspelling onthullen
- D) Overslaan

A) Standaard voorspelling doen: Kies een plek zonder stenen waar de huidige rij kruist met de kolom van een wezen dat nog steeds meedoet. Leg 1 van je beschikbare voorspingsstenen op deze plek (als deze nog leeg is) of in de rechter bovenhoek van de kaart die hier ligt.

- Voor elk wezen kan per ronde slechts één standaard voorspelling worden gedaan.
- De waarde van een voorspelling hangt af van de ronde waarin deze wordt gedaan (zie pagina 4).
- **Belangrijk:** Elke speler kan tijdens een spel slechts één voorspelling doen met elk van zijn stenen. Een geplaatste steen kan niet worden teruggenomen door de eigenaar tenzij de eigenschap van de *Mosman* wordt geactiveerd.

Voorbeeld:

Coen wil een voorspelling voor het Hert doen. Hij legt zijn voorspingssteen op de kruising van de huidige rij en de kolom van het Hert.

Het is nu niet meer mogelijk om tijdens deze ronde voorspellingen voor dit wezen te doen.



Voorbeeld:

Tijdens haar beurt wil Tara een voorspelling doen voor de Tweekop. Ze legt haar voorspingssteen op de kruising van de huidige rij en de kolom van de Tweekop, bovenop de kaart. Het is nu niet meer mogelijk om tijdens deze ronde voorspellingen voor dit wezen te doen.



OF

B) Geheime voorspelling doen: ALLEEN TIJDENS DE EERSTE RONDE (8) mag je ervoor kiezen om een geheime voorspelling te doen. Kies in dit geval een **wezenkaart** uit je hand, leg deze gedekt voor je neer en plaats 1 van je beschikbare voorspingsstenen op deze kaart.

Als je een geheime voorspelling doet, mag je tijdens deze beurt geen kaart spelen. Sla fase 2 over en ga naar fase 3.

- De wezenkaart toont het wezen waarvoor de geheime voorspelling gedaan is.
- Je mag ook een geheime voorspelling doen voor een wezen waarvoor tijdens de eerste ronde al een standaard (of geheime) voorspelling is gedaan.
- Een geheime voorspelling is aan het einde van het spel 5 PP waard als het bijbehorende wezen nog steeds meedoet aan het toernooi.
- Elke speler mag tijdens het gehele spel slechts één **geheime voorspelling doen**.
- **Let op:** kameleon- en boomkaarten zijn geen wezenkaarten. Je kunt voor dit soort kaarten geen geheime voorspelling doen.

Voorbeeld:

Stefan wil een geheime voorspelling doen.

Hij pakt een kaart uit zijn hand, legt deze gedekt voor zich neer en plaatst een van zijn voorspingsstenen op de kaart.



OF

C) Geheime voorspelling onthullen: In plaats van een voorspelling te doen tijdens je beurt kun je er ook voor kiezen om je geheime voorspelling te onthullen. Dit doe je door de wezenkaart onder je voorspingssteen te laten zien en af te leggen. Leg jouw voorspingssteen vervolgens op de bijbehorende **kampioenkaart** (in de rij van 6).

Door je geheime voorspelling te onthullen maak je kans om aanvoerder van een wezen te worden (zie pagina 4). **Een onthulde geheime voorspelling heeft tijdens het spel een prestigewaarde van 5.**

- Als een speler de boomkaart Voorouder speelt, kun je gedwongen worden om je geheime voorspelling te onthullen. Zelfs als het niet jouw beurt is.
- Wanneer je een geheime voorspelling onthult, betekent dat niet dat je tijdens deze beurt geen kaart mag spelen.
- Het is mogelijk dat 2 of meer spelers een geheime voorspelling doen voor hetzelfde wezen. In dit geval mogen de stenen van deze spelers op dezelfde kampioenkaart geplaatst worden.

Voorbeeld:

Joëlle wil de kaart van haar geheime voorspelling onthullen. Ze verwijdert de voorspingssteen en draait haar kaart open zodat alle andere spelers de kaart kunnen zien.

Ze legt vervolgens haar voorspingssteen op de bijbehorende kampioenkaart.



Daarna legt ze haar wezenkaart af.



OF

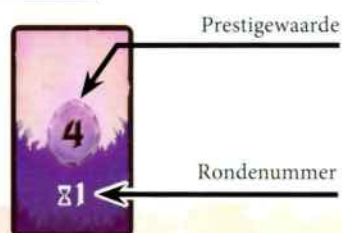
D) Overslaan: Je kunt er ook voor kiezen om tijdens deze fase geen enkele actie uit te voeren.

Waarde van de voorspellingen

Alle spelers kunnen tijdens het spel 5 voorspellingen doen met behulp van de 5 voorspellingsstenen. Aan het einde van het spel ontvang je PP voor elke voorspelling die is gedaan voor een wezen dat aan het einde van de 5 rondes nog steeds meedoet aan het toernooi. Elke voorspelling heeft aan het einde van het spel een bepaalde PP-waarde, op basis van de ronde waarin deze voorspelling is gedaan. De prestigewaarde van elke ronde staat op de bijbehorende rijkaart aangegeven.

Aan het einde van het toernooi is een geheime voorspelling waarvoor een steen op een kampioenkaart is geplaatst, 5 PP waard - op voorwaarde dat het bijbehorende wezen nog steeds meedoet.

Rijkaart



De aanvoerder

De aanvoerder van een wezen is de speler met de hoogste totale prestigewaarde in de bijbehorende kolom.

- Als voor twee of meer spelers de hoogste totale prestigewaarde gelijk is, wordt niemand de aanvoerder van dit wezen.
- Geheime voorspellingen die niet onthuld zijn, tellen niet mee voor de totale prestigewaarde.

Voorbeeld:

Joëlle heeft tijdens rondes 1 en 2 een voorspelling gedaan voor de Gevleugelde Vos. Dit geeft haar een totale prestigewaarde van 7 (4 voor haar voorspelling tijdens ronde 1 en 3 voor haar voorspelling tijdens ronde 2).

Tenzij een andere speler voor dit wezen een totale prestigewaarde heeft die gelijk aan of hoger is dan 7, wordt Joëlle de aanvoerder van de Gevleugelde Vos wezenkaart speelt, ook de speciale eigenschap activeren.



$$4 + 3 = 7$$



Fase 2

Een kaart spelen

Tijdens elke ronde worden er wezen- en kameleonkaarten gespeeld in de kolommen die aangevoerd worden door de kampioenkaarten, in een horizontale rij naast de huidige rijkaart. Deze kaarten vormen de huidige rij. De bovenste kaart van elke plek in de huidige rij geeft de sterkte van dit wezen tijdens deze ronde aan. Tijdens deze fase kies je één van de volgende opties:

- A) Een wezenkaart spelen
- B) Een kameleonkaart spelen
- C) Een boomkaart spelen
- D) Overslaan

Let op: als je tijdens deze beurt een geheime voorspelling hebt gedaan, mag je nu geen kaart spelen.

A) **Een wezenkaart spelen:** Leg een wezenkaart uit je hand op de plek waar de huidige rij en de kolom van de bijbehorende kampioenkaart elkaar kruisen.

- Je kunt geen kaart spelen van een uitgeschakeld wezen.
- Als er al andere kaarten op deze plek liggen, mag je de nieuwe kaart er bovenop leggen. Alleen de bovenste kaart van een stapel bepaalt de huidige sterkte van een wezen.
- Als er op deze plek al een voorspellingssteen ligt, mag je jouw wezenkaart onder de steen schuiven.
- Geen van de spelers mag de bedekte kaarten bekijken.

Speciale eigenschap

Als je een wezen speelt WAAR JIJ DE AANVOERDER VAN BENT, mag je direct de speciale eigenschap van dit wezen gebruiken. De eigenschappen van alle wezens staan beschreven in de sectie "Eigenschappen van wezens" in de bijlage. Hieronder volgen een aantal algemene regels die voor alle wezens gelden:

- De speciale eigenschap van een wezen kan soms tegen de regels ingaan. Als een speciale eigenschap tegenstrijdig is met een regel, heeft de speciale eigenschap altijd voorrang.
- De speciale eigenschap van een wezen kan alleen gebruikt worden door de aanvoerder van dit wezen. Andere spelers kunnen hier geen gebruik van maken.
- De aanvoerder van een wezen kan alleen de speciale eigenschap activeren door een wezenkaart uit zijn hand te spelen. **Kameleon- of wezenkaarten** die door andere speciale eigenschappen verplaatst worden, **kunnen niet** de speciale eigenschap van een wezen activeren!

OF

B) **Een kameleonkaart spelen:** Leg een kameleonkaart op de kruising van de huidige rij en de kolom van het wezen van je keuze (alsof het dezelfde soort wezenkaart is).

- Je kunt geen kameleonkaart spelen in de kolom van een uitgeschakeld wezen.
- Het spelen van een kameleonkaart kan niet de speciale eigenschap van een wezen activeren.
- Als er al andere kaarten op deze plek liggen, mag je de nieuwe kaart er bovenop leggen. Alleen de bovenste kaart van een stapel bepaalt de huidige sterkte van een wezen.
- Bovendien kan een wezenkaart die **bovenop** een open kameleonkaart wordt gespeeld, **niet** de speciale eigenschap van dit wezen activeren.



Voorbeeld:

Joëlle speelt een kameleonkaart op de Oehoe waardoor deze kaart bedekt wordt.

Tijdens zijn volgende beurt speelt Stefan (de aanvoerder van de Oehoe) een Oehoe wezenkaart en bedekt hiermee de kameleonkaart. Omdat de Oehoe wezenkaart een kameleonkaart bedekt, kan Stefan nu niet de speciale eigenschap van de Oehoe activeren.



OF

C) **Een boomkaart spelen:** Om een boomkaart te spelen, volg je de instructies en leg je daarna de kaart af. Er zijn twee soorten boomkaarten: de Voorouder en de Dryade (zie de sectie "Eigenschappen van bomen" in de bijlage).

OF

D) **Overslaan:** Het kan soms voorkomen dat je hand alleen bestaat uit wezenkaarten van wezens die al uitgeschakeld zijn. In dit geval zijn geen van je kaarten speelbaar. Laat je hand aan de andere spelers zien om te bewijzen dat je geen speelbare kaart hebt en speel deze beurt geen kaart. Je kunt deze fase echter niet overslaan als je wel speelbare kaarten in je hand hebt.



Fase 3

Kaarten uit je hand afleggen

Tijdens deze fase mag je **maximaal 3 wezenkaarten afleggen** van wezens die uitgeschakeld zijn. Laat elke afgelegde kaart aan de andere spelers zien om te bewijzen dat de kaarten overeenkomen met een uitgeschakeld wezen.

Let op: Het is niet toegestaan om tijdens het spel de aflegstapel te bekijken.

Fase 4

Kaarten trekken om je hand tot 8 kaarten aan te vullen

Als je minder dan 8 kaarten in je hand hebt, moet je kaarten trekken om je hand aan te vullen tot 8 kaarten.

Als je de laatste kaart van de trekstapel pakt, is het spel onmiddellijk afgelopen. Je kunt tijdens deze ronde geen wezen uitschakelen. Dit is de enige situatie waarbij een spel eindigt met meer dan 3 wezens in het toernooi.

Fase 5

Indien mogelijk een wezen uitschakelen

Jouw beurt eindigt door vast te stellen of er een wezen uitgeschakeld kan worden. Een wezen wordt uitgeschakeld in de huidige rij als in deze rij alle kolommen van de wezens die nog steeds meedoen gevuld zijn met wezen- of kameleonkaarten en als **slechts één** zichtbare kaart de laagste sterkte heeft.

- Als er een gelijke stand is voor wezens met de laagste sterkte, dan gaat de ronde verder.
- De **huidige ronde eindigt** zodra er een wezen uitgeschakeld wordt. Leg een verdwijningskaart in de rij onder dit wezen. Je kunt nu verder gaan met het voorbereiden van de volgende ronde.

Volgende ronde voorbereiden

Vul een deel van de volgende rij door onder elk wezen dat tijdens vorige rondes uitgeschakeld is verdwijningskaarten neer te leggen.

De volgende speler is nu aan de beurt, volgens de wijzers van de klok.

Voorbeeld:

Aan het einde van de beurt van een speler ligt er in alle kolommen van de wezens die nog meedoen een kaart, maar de Oehoe en de Mosman hebben beide de laagste sterkte van 1. Deze ronde is daarom nog niet afgelopen.



De ronde gaat verder en er wordt een Oehoe kaart met waarde 4 gespeeld. De Mosman is nu de enige kaart in de huidige rij met de laagste sterkte. De Mosman wordt uitgeschakeld en de ronde is afgelopen.



In de volgende rij wordt een verdwijningskaart onder de Mosman gelegd, en om de volgende ronde voor te bereiden wordt er onder elk wezen dat tijdens vorige rondes uitgeschakeld is ook een verdwijningskaart gelegd.



Einde van het spel

Het spel eindigt na de 5^e ronde, of als de trekstapel leeg is.

Als het spel aan het einde van de 5^e ronde eindigt, wordt het zojuist uitgeschakelde wezen bedekt met een verdwijningskaart, **bovenop** de laatste kaart van de bijbehorende kolom.

Aan het einde van het spel zal het speelgebied meestal bestaan uit een rij met kampioenkaarten en een rij voor elk van de 5 rondes. Onthul alle overgebleven geheime voorspellingen en leg deze voorspellingsstenen op de bijbehorende kampioenkaarten (zoals beschreven op pagina 3).



Eindscore

Alle spelers tellen de totale waarde van hun voorspellingen voor alle wezens die nog meedoen bij elkaar op. De speler met de meeste prestigepunten is de winnaar. In geval van een gelijkspel wint de speler die een geheime voorspelling heeft gedaan voor een van de wezens die nog meedoet. Als het nu nog steeds een gelijkspel is, wint de speler die in rij 1 de meeste voorspellingsstenen heeft geplaatst op deze wezens. Blijft het een gelijkspel, dan worden op dezelfde manier de voorspellingsstenen in de volgende rijen geteld totdat er een winnaar is. Tot slot, als er uiteindelijk na rij 5 nog steeds een gelijkspel is, wordt de overwinning gedeeld.

5										Rij met kampioenkaarten Elke geheime voorspelling is 5 PP waard.
4										Rij 1—Ronde Elke voorspelling is 4 PP waard.
3										Rij 2—Ronde Elke voorspelling is 3 PP waard.
2										Rij 3—Ronde Elke voorspelling is 2 PP waard.
1										Rij 4—Ronde Elke voorspelling is 1 PP waard.
0										Rij 5—Ronde Elke voorspelling is 0 PP waard.

Paddo, Piep en Oehoe zijn nog in het spel.



Dit betekent dat alleen de voorspellingen voor deze drie wezens de volgende punten opleveren:

4 + 1 + 5 + 4 + 3 = 17 PP voor Stefan,
5 + 3 + 3 + 1 = 12 PP voor Joëlle,
4 + 2 = 6 PP voor Coen en 2 PP voor Tara.

Stefan wint het spel!

Credits

Ontwerper: Reiner Knizia
 Producent: Sophie Gravel
 Illustraties: Chris Quilliams
 Grafisch ontwerp: Stéphane Vachon en Tarek Saoudi
 Redactie: Sophie Gravel en Anh Tú Tran
 Nederlandse editie: Kim Somberg en Stefan Meeuwssen



Alle rechten voorbehouden
 © 2021 Plan B Games Inc.
 19 rue de la Coopérative,
 Rigaud, QC J0P 1P0 Canada

Bewaar deze informatie ter referentie.
 Niets van dit product mag worden gereproduceerd
 zonder specifieke toestemming van de uitgever.
 Geproduceerd in China