



## CREADO POR

Eric González



## CONTENIDO DEL JUEGO

- 52 Cartas de Tótems
- 2 Cartas de Resumen
- Manual de Instrucciones

## • CÓMO JUGAR • MORE LANGUAGES



Queda prohibida la reproducción total o parcial, modificación, distribución, venta por separado o cualquier uso comercial de este producto sin la autorización expresa y por escrito de Runestone Games.



info@runestonegames.com  
www.runestonegames.com

Todos los derechos reservados ©

## ANATOMÍA DE LOS TÓTEMS

El número que aparece en las cartas es el **nivel de poder** del Tótem, siendo **1** el nivel de poder más **bajo** y **13** el más **alto**.

Las cartas **del 1 al 9** irán acompañadas de un **icono** situado debajo del nivel del poder. Esto **representará la habilidad de la carta** y cada habilidad está asociada a un color.



## HABILIDADES DE LOS TÓTEMS

Las habilidades de las cartas **se activan una única vez cuando atacan o defienden con éxito**. Para saber que la habilidad de un Tótem ha sido **activada** o **anulada**, la carta se pondrá en **horizontal**.

## TÉRMINOS

### • Descubrir

- Los Tótems que están boca abajo en la zona de juego, están ocultos. **La acción de darles la vuelta, se llama descubrir**. Los Tótems que han sido **descubiertos** se **quedan fijos en la zona de juego**, hasta ser derrotados.



## HABILIDAD - LA ESPADA

Indica que ese Tótem se puede jugar junto a otro cualquiera de tu mano **durante un ataque**, para **sumar sus niveles de poder** y derrotar a un Tótem que esté defendiendo al jugador oponente. **La habilidad del otro Tótem con el que se une, queda anulada**.



## HABILIDAD - EL ESCUDO

Indica que cuando ese Tótem está defendiendo y es descubierto **tiene inmunidad contra el primer ataque**, sea cual sea el nivel de poder.



## HABILIDAD - EL OJO

Indica que ese Tótem **puede descubrir** un Tótem que esté defendiendo al jugador oponente, cuando ataca o defiende con éxito. **La habilidad del Tótem descubierto queda anulada**.



## HABILIDAD - LA SUMA

Indica que ese Tótem te permite **robar una carta del mazo de Tótems al momento**, cuando ataca o defiende con éxito y aunque no sea tu turno.



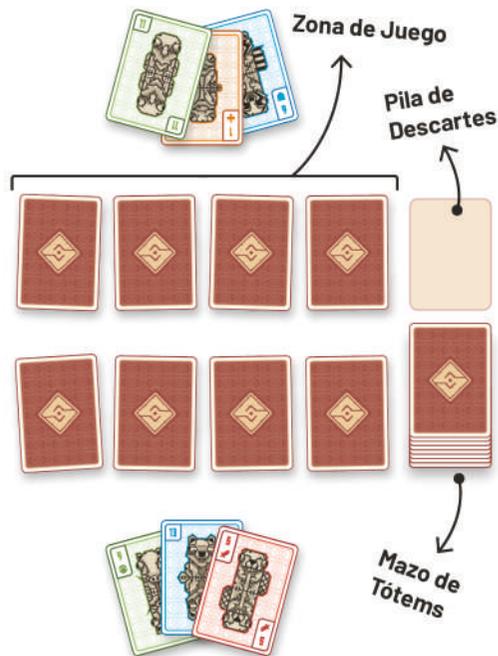
## OBJETIVO DEL JUEGO

Destruir todos los Tótems de la zona de juego del otro jugador para obtener la victoria.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Se decide qué jugador empieza aleatoriamente.
- Se baraja todo el mazo de Tótems y se reparten 7 cartas a cada jugador.
- Los jugadores **escogen 4 cartas de su mano** y las colocan boca abajo delante suya. **Ésta será su zona de juego y dónde colocarán los Tótems que defienden.** Las cartas que mantengan en mano, se usarán para poder realizar las diferentes acciones permitidas durante los turnos.
- El mazo de Tótems, será **el mazo de robo** durante la partida y se dejará en un lado de la zona de juego. **Adyacente a él, se creará la pila de descartes a lo largo de la partida.**

### Ejemplo de preparación de la partida.



## ¿CÓMO JUGAR?

La partida se **desarrolla en turnos**, en los que cada jugador podrá realizar diversas acciones.

**Los jugadores pueden consultar los Tótems de su zona de juego que estén sin descubrir, en cualquier momento de la partida.**

## TURNO DEL JUGADOR

- Comienza **robando** 1 carta del mazo de Tótems.
- Después el jugador **está obligado** a realizar **una** de las siguientes 4 acciones **antes de acabar su turno**:



### • ACCIÓN - REPONER

En caso de tener menos de **4 Tótems defendiendo**, se pueden reponer. Para ello, el jugador elegirá una de las cartas de Tótem de su mano y la colocará boca abajo en su zona de juego. Solo se puede tener un máximo de 4 Tótems defendiendo a la vez.



### • ACCIÓN - ATACAR

Utilizar una de las cartas de Tótem **de la mano**, para **atacar a uno de los Tótems que defienden al jugador oponente.**

Una vez se haya elegido el Tótem que va a ser atacado, hay **dos cosas a tener en cuenta**:

- Si el Tótem que defiende está boca bajo, se le da la vuelta y **queda descubierto.**
- Si el Tótem que defiende ya ha sido descubierto, **solo se le puede atacar con cartas que tengan un nivel de poder igual o superior.**



### • ACCIÓN - INTERCAMBIO

Intercambiar un Tótem de la zona de juego **que aún no haya sido descubierto**, por otro de la mano.

### • ACCIÓN - DESCARTE

**Descartar una** carta de la mano y **robar otra** del mazo de Tótems.

### • ANTES DE ACABAR EL TURNO

Tras realizar una de estas acciones, acabaría el turno, pero antes, el jugador debe comprobar si tiene **más de 6 cartas en mano**. En ese caso, tiene que descartar cartas hasta quedarse con un **máximo de 6**. Después **acabaría el turno.**



### Pueden suceder 2 situaciones:

- En caso de que el nivel de poder del Tótem que ataca sea **inferior** al nivel de poder del Tótem que defiende, **el Tótem que ataca se descarta** y el Tótem que **defiende** se queda fijo boca arriba y **activa su habilidad** (si la tiene) solo la primera vez que es atacada.
- En el caso contrario, de que el nivel de poder del Tótem que ataca **sea igual o superior** al del Tótem que defiende, el Tótem que **ataca activa su habilidad** (si la tiene) y se descartan ambos Tótems.

Cuando el jugador que ataca **gana el ataque**, tiene la opción de **volver a atacar una vez más o pasar turno**. En el caso de quedarse sin cartas y tener la opción de volver a atacar, robaría una carta y pasaría el turno. **\*No se puede atacar más de dos veces por turno.**



## FIN DE LA PARTIDA

### • FINAL 1

El jugador que logre **destruir todos los Tótems que defienden** al jugador oponente ganará la partida.

### • FINAL 2

**Cuando se acabe el mazo de Tótems.** El jugador que robe la última carta del mazo, **jugará el último turno**. El jugador que tenga más Tótems defendiendo gana la partida. En el caso de tener el mismo número de Tótems, se descubren todos y se suman los niveles de poder. El jugador que tenga más nivel de poder gana la partida.

- En el caso de que los niveles de poder coincidieran, se consideraría un empate.

