



SORTUA

Eric González-ek



JOKOAREN EDUKIA

- 52 Tótem Karta
- 2 Laburpen Karta
- Instrukzioen Eskuliburua

• NOLA JOLASTU • MORE LANGUAGES



Ingelesezko Itzulpena - Eli Sierra Izquierdo

Debekatuta dago produktu honen edozein erreprodukzio, aldaketa, banaketa, salmenta bereizi edo erabilerak komertzial, osoa edo partziala, Runestone Games-en berariazko idatzizko balmenik gabe.

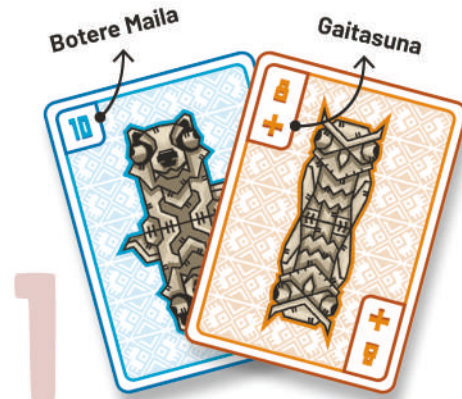


info@runestonegames.com
www.runestonegames.com
Eskubide guztiak erreserbatuak ©

TÓTEMEN ANATOMIA

Kartetan agertzen den zenbakia Tótemaren botere maila da, 1 izanik botere-mailarik baxuena eta 13 altuena.

1etik 9ra bitarteko kartek ikono bat izango dute botere mailaren azpian. Horrek kartaren gaitasuna adierazten du eta gaitasun bakoitza kolore bati lotuta dago.



TÓTEMEN GAITASUNAK

Karten gaitasunak behin bakarrik aktibatzen dira, arrakastaz erasotzen edo defendatzen dutenean. Tótem baten gaitasuna aktibatu edo indargabetu dela jakiteko, karta horizontalean jarriko da.

TERMINOAK

• Aurkitzea (Descubrir)

- Joko-eremuan beherantz jarritako Tótemak ezkutuan daude. Hauei buelta emateari "aurkitzea" deritzo. Behin aurkituta, Tótemak joko-eremuan finkatuta geratzen dira, garaitu arte.

GAITASUNAK - EZPATA

Tótem hori zure eskuan dagoen beste edozein kartarekin batera erabil daiteke eraso batean, botere mailak batuz aurkariaren Tótem defendatzaile bat garaitzeko. Elkartutako beste Tótemaren gaitasuna indargabetua geratzen da.



GAITASUNAK - EZKUTUA

Tótem hori defendatzen ari denean eta aurkitua denean, lehenengo erasoaren aurrean inmunitatea dauka, botere maila edozein dela ere.



GAITASUNAK - BEGIA

Tótem horrek aurkariaren defendatzaile bat aurkitu dezake arrakastaz erasotzen edo defendatzen duenean. Aurkitutako Tótemaren gaitasuna indargabetzen da.



GAITASUNAK - BATUKETA

Tótem horrek berehala karta bat hartzeko aukera ematen dizu Tótemen mazotik, arrakastaz erasotzen edo defendatzen duenean, nahiz eta zure txanda ez izan.



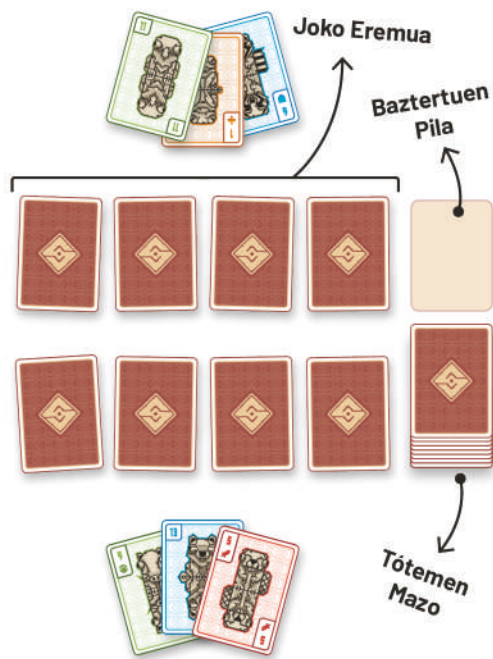
JOKOAREN HELBURUA

Aurkariaren joko-eremuko Tótem guztiak suntsitzea eta garaipena lortzea.

PARTIDAREN PRESTAKETA

- Ausaz erabakitzen da zein jokalarik hasiko duen partida.
- Tótemen mazoa nahastu eta 7 karta banatzen zaizkie jokalariei bakoitzari.
- Jokalariek beren eskutik 4 karta aukeratu eta aurrean jartzen dituzte, beherantz. Hauek izango dira defentsako Tótemak.
- Eskuan geratutako kartak txandan baimendutako ekintzak egiteko erabiliko dira.
- Tótemen mazoa "robo" mazoa izango da eta alde batean jarriko da. Bere ondoan, baztertutako kartentzako pila sortuko da.

Jokoa prestatzeko adibidea.



NOLA JOLASTU?

Partida txandaka garatzen da, eta jokalariek bakoitzak ekintza desberdinak egin ditzake.

Jokalariek une oro kontsulta ditzake bere joko-eremuan oraindik aurkitu ez diren Tótemak.

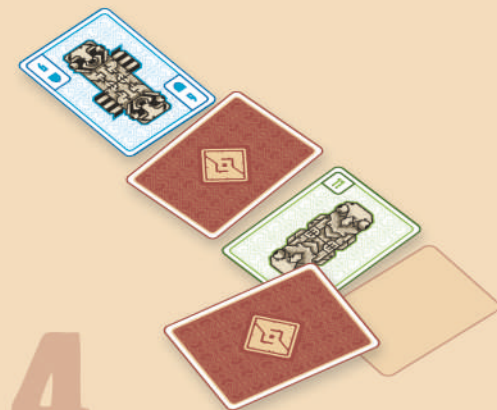
JOKALARIAREN TXANDA

- Tótemen mazoatik/sortatik karta bat hartu.
- Ondoren, txanda amaitu aurretik, jokalaria derrigorrez ekintza hauetako bat egin behar du:



• EKINTZA - BERRITU

Defentsan 4 Tótem baino gutxiago badaude, jokalariek eskuan duen karta bat jar dezake behean bere eremuan. Gehienez 4 Tótem egon daitezke defendatzen.



• EKINTZA - ERASOTU

Eskuetako Tótem karta bat erabili aurkariaren Tótem defendatzaile bati erasotzeko.

- Aurkariaren Tótema beherantz badago, buelta ematen zaio eta aurkituta geratzen da.
- Tótema aurkitua badago, soilik berdina edo handiagoa den botere-mailako kartarekin eraso daiteke.



• EKINTZA - TRUKEA

Aurkitu gabe dagoen Tótem bat ordezkatu eskuetako beste karta batekin.

• EKINTZA - BAZTERTU

Eskuko karta bat baztertu eta beste bat hartu mazo/karta sorta nagusitik.

• TXANDA AMAITU AURRETIK

Ekintza bat egin ondoren, jokalariek egiaztatu behar du eskuan 6 karta baino gehiago ez dituen. 6 baino gehiago baditu, soberan daudenak baztertu behar ditu. Ondoren amaitzen da txanda.



Bi egoera gerta daitezke:

- Erasotzen duen Tótemaren boterea txikiagoa bada, eraso egiten duen karta baztertzen da eta defendatzen ari den Tótema aurkituta geratzen da, bere gaitasuna (baldin badu) aktibatuz lehenengo aldian bakarrik.
- Erasotzen duen Tótemaren boterea berdina edo handiagoa bada, erasotzaileak bere gaitasuna aktibatzen du (baldin badu) eta bi Tótemak baztertzen dira.

Erasotzaileak irabazten badu, berriro eraso dezake behin edo txanda pasa. Ez da baimentzen bi eraso baino gehiago txanda bakoitzean.

PARTIDAREN AMAIERA

• AMAIAERA 1

Aurkariaren defendatzen duten Tótem guztiak suntsitzen dituen jokalaria garaile da.

• AMAIAERA 2

Tótemen mazoa amaitzen denean, azken karta hartzen duen jokalariek azken txanda jokatzen du. Defentsan Tótem gehien dituenak irabazten du. Berdinketa egonez gero, guztiak aurkitzen dira eta botere-mailak batzen dira. Botere altuena duenak irabazten du.

- Maila berdina bada, partida berdinketa da.

