



CRÉÉ PAR

Eric González



## CONTENU DU JEU

- 52 Cartes Totem
- 2 cartes contenant les règles du jeu
- Manuel d'instruction

- COMMENT JOUER
- MORE LANGUAGES



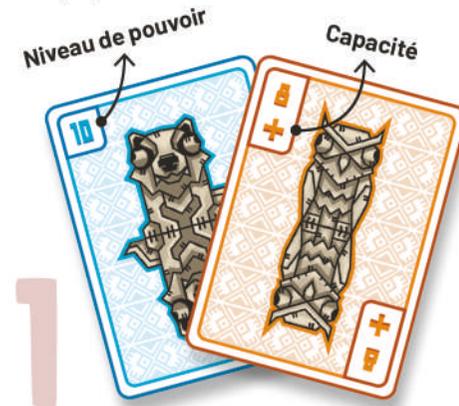
Traduction française - Gaël Théroux

La reproduction totale ou partielle, la modification, la distribution, la vente séparée ou toute utilisation commerciale de ce produit sont interdites sans l'autorisation expresse et écrite de Runestone Games.

## ANATOMIE DES TOTEMS

Le numéro qui apparaît sur les cartes est le niveau de pouvoir du totem, le chiffre 1 étant le niveau de pouvoir le plus faible et le chiffre 13 le plus élevé.

Les cartes de 1 à 9 sont accompagnées d'une icône située en dessous du niveau de pouvoir. Celle-ci représente le pouvoir de la carte et chaque pouvoir est associé à une couleur.



## POUVOIR DES TOTEMS

Le pouvoir des cartes s'active une seule fois lorsque la carte est en position d'attaque ou de défense. Pour savoir si le pouvoir d'un totem a été activé ou annulé, la carte devra être mise en position horizontale.

## OBJECTIFS

- **Découvrir**
  - Les totems qui sont retournés dans la zone de jeu sont cachés. L'action permettant de les retourner s'appelle la découverte. Les totems qui ont été découverts ne peuvent plus être déplacés et restent fixes jusqu'à être déroutés.

## POUVOIR - L'ÉPÉE

Ce totem permet d'ajouter le numéro de la carte à n'importe quelle carte en main durant une attaque et de vaincre un totem en position défensive du joueur adverse. Le pouvoir de l'autre Totem utilisé lors de l'attaque est annulé, il ne peut pas être utilisé.



## POUVOIR - LE BOUCLIER

Ce totem lorsqu'il est en position défensive et est découvert a une immunité contre la première attaque quel que soit le niveau de pouvoir de la carte qui attaque.



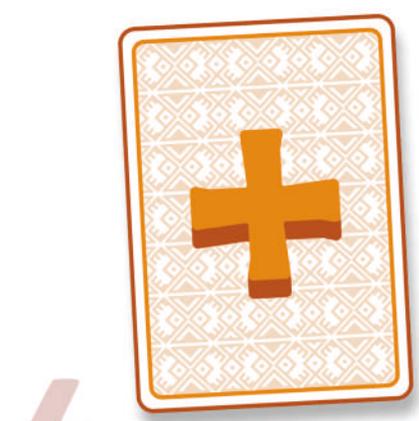
## POUVOIR - L'ŒIL

Ce totem permet de découvrir un totem en position défensive du joueur adverse, lors d'une attaque ou d'une défense. Le pouvoir du totem découvert est alors annulé il ne peut pas être utilisé.



## POUVOIR - LA SOMME

Indique que ce totem te permet de piocher une carte du paquet de totems immédiatement, lorsqu'il attaque ou se défend avec succès, même si ce n'est pas ton tour.



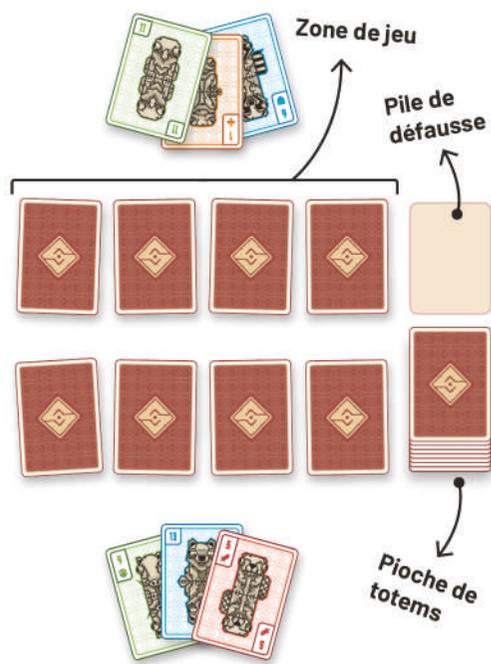
## OBJECTIF DU JEU

Défaite tous les totems de la zone de jeu de l'autre joueur pour obtenir la victoire.

## PRÉPARATION DU JEU

- La personne qui commence la partie est choisie de façon aléatoire.
- Après avoir mélangé le paquet de totems, sept cartes sont distribuées à chaque joueur.
- Les joueurs choisissent quatre cartes de leur main et les placent face cachée devant eux. Ce sera leur zone de jeu, où ils placeront les totems qu'ils défendent. Les cartes conservées en main serviront à effectuer les différentes actions autorisées pendant les tours.
- Le paquet de totems constituera la pioche durant la partie et sera placé sur un côté de la zone de jeu. À côté de celui-ci, une pile de défausse sera créée au fur et à mesure de la partie.

### Exemple de mise en place de la partie.



## COMMENT JOUER ?

La partie se déroule en tours, durant lesquels chaque joueur peut effectuer diverses actions.

**Les joueurs peuvent consulter à tout moment les totems de leur zone de jeu qui ne sont pas encore révélés.**

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

- Le joueur commence par piocher une carte du paquet de totems.
- Ensuite, il est obligé d'effectuer l'une des quatre actions suivantes avant de terminer son tour.



### • ACTION 2 : DÉFENDRE

Si le joueur a moins de quatre totems en défense, il peut en ajouter. Pour cela, il choisit une carte totem de sa main et la place face cachée dans sa zone de jeu.

On ne peut avoir au maximum que quatre totems en défense en même temps.



### • ACTION 1 : L'ATTAQUE

Utiliser une des cartes totem de la main pour attaquer un des totems défendant le joueur opposé.

Une fois avoir choisi le totem qui va être attaqué, il y'a deux choses à prendre en compte :

- Si le totem attaqué est face cachée, il doit être retourné et le restera.
- Si le totem attaqué a déjà été découvert, il ne peut être attaqué par une carte ayant un niveau de pouvoir égal ou supérieur.



### • ACTION 3 : ÉCHANGE

Échanger un totem de la zone de jeu non révélé contre un autre de la main.

### • ACTION 4 : DÉFAUSSER

Défausser une carte de sa main et en piocher une autre depuis le paquet de totems.

### • AVANT DE TERMINER LE TOUR

Après avoir effectué l'une de ces actions, le tour est sur le point de se terminer, mais avant cela, le joueur doit vérifier s'il a plus de six cartes en main.

Dans ce cas, il doit se défausser jusqu'à ne conserver qu'un maximum de six cartes.

Ensuite, le tour se termine.



### Deux situations sont alors possibles:

- Dans le cas où le niveau de pouvoir du totem qui attaque est inférieur au niveau de pouvoir du totem qui défend, le totem qui attaque est battu et le totem qui défend reste fixe et retourné. Le pouvoir de la carte qui défend est automatiquement activé (s'il en dispose d'un) celui-ci ne pourra plus être réactivé. La carte ayant été vaincue est défaussée.
- Dans le cas contraire, où le niveau de pouvoir du totem qui attaque soit égal ou supérieur au totem qui défend, le totem qui attaque active son pouvoir (s'il en dispose d'un) et les deux cartes sont défaussées.

Quand le joueur qui attaque l'emporte, il dispose de l'option d'attaquer une fois de plus ou de passer son tour. Dans le cas où le joueur se retrouverait sans carte et qu'il souhaiterait attaquer de nouveau, il piochera une carte et laissera passer son tour. Il n'est pas possible d'attaquer plus de deux fois par tour.

## FIN DE LA PARTIE

### • FIN 1

Le joueur qui parvient à détruire tous les totems en défense de son adversaire remporte la partie.

### • FIN 2

Lorsque le paquet de totems est épuisé, le joueur qui pioche la dernière carte joue le dernier tour. Le joueur qui a le plus de totems en défense à la fin de ce tour remporte la partie. En cas d'égalité dans le nombre de totems, tous les totems sont révélés et l'on additionne leurs niveaux de pouvoir. Le joueur ayant le total le plus élevé l'emporte.

- Si les niveaux de pouvoir sont identiques, la partie est considérée comme un match nul.