



## CREADO POR

Eric González



## CONTIDO DO XOGO

- 52 Cartas de Tótems
- 2 Cartas de Resumo
- Manual de Instrucións

## • COMO XOGAR • MORE LANGUAGES



## Tradución ao Gallego - Nerea

Prohíbese calquera reprodución, modificación, distribución, venda por separado ou calquera uso comercial total ou parcial deste produto sen a autorización expresa por escrito de Runestone Games.



info@runestonegames.com  
www.runestonegames.com  
Todos os dereitos reservados ©

## ANATOMÍA DOS TÓTEMS

O número que aparece nas cartas é o nivel de poder do Tótem, sendo 1 o nivel máis baixo e 13 o máis alto.

As cartas do 1 ao 9 irán acompañadas dun icono situado debaixo do nivel de poder. Isto representará a habilidade da carta, e cada habilidade está asociada a unha cor.



## HABILIDADES DOS TÓTEMS

As habilidades das cartas actívanse unha soa vez cando atacan ou defenden con éxito. Para saber se a habilidade dun Tótem foi activada ou anulada, a carta colocárase en horizontal.

## TERMOS

### • Descubrir

- Os Tótems que están boca abaixo na zona de xogo, están ocultos. A acción de darlles a volta chámase descubrir. Os Tótems descubertos quedan fixos na zona de xogo ata seren derrotados.

## HABILIDADE - A ESPADA

Indica que ese Tótem pode xogarse xunto con outro calquera da túa man durante un ataque, para sumar os seus niveis de poder e derrotar a un Tótem que defenda ao xogador opoñente. A habilidade do outro Tótem co que se une queda anulada.



## HABILIDADE - O OLLO

Indica que ese Tótem pode descubrir un Tótem que estea defendendo ao xogador opoñente cando ataca ou defende con éxito. A habilidade do Tótem descuberto queda anulada.



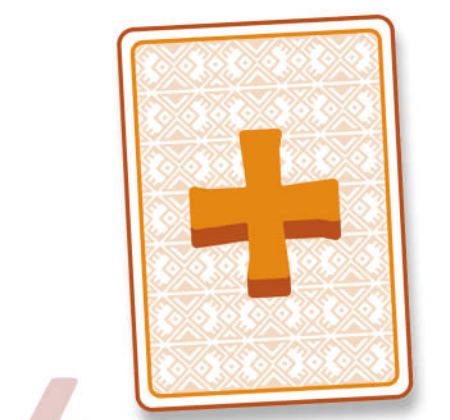
## HABILIDADE - O ESCUDO

Indica que cando ese Tótem está defendendo e é descuberto, ten inmunidade contra o primeiro ataque, sexa cal sexa o nivel de poder



## HABILIDADE - A SUMA

Indica que ese Tótem che permite roubar unha carta do mazo de Tótems no momento, cando ataca ou defende con éxito, aínda que non sexa a túa quenda.





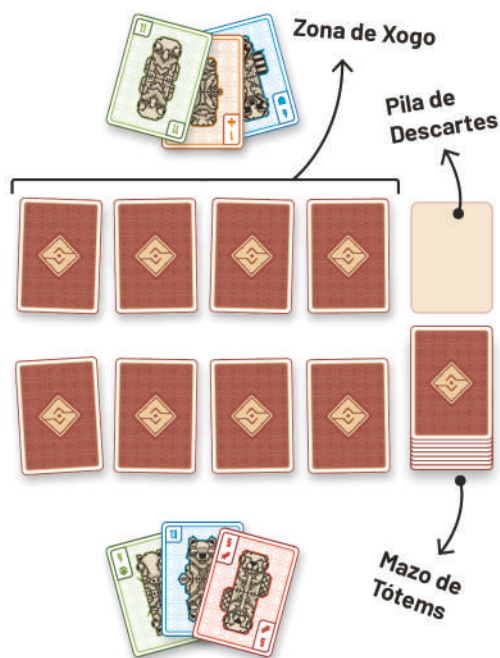
## OBJECTIVO DO XOGO

Derrotar todos os Tótems da zona de xogo do outro xogador para obter a vitoria.

## PREPARACIÓN DA PARTIDA

- Decídese ao chou que xogador comeza.
- Barállase todo o mazo de Tótems e repártense 7 cartas a cada xogador.
- Os xogadores escollen 4 cartas da súa man e colócanas boca abaixo diante de si. Estes serán os Tótems defensivos.
- As cartas que queden na man úsanse para realizar as diferentes accións permitidas durante as quendas.
- O mazo de Tótems será o mazo de roubo durante a partida e deixárase a un lado da zona de xogo. Ao seu carón formarase a pila de descartes.

### Exemplo de preparación da partida.



## COMO XOGAR?

A partida desenvólvese por quendas, nas que cada xogador poderá realizar diversas accións.

**Os xogadores poden consultar en todo momento os Tótems da súa zona de xogo que aínda non foran descubertos.**

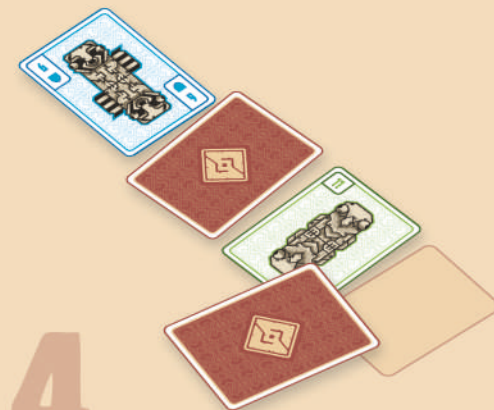
## QUENDA DO XOGADOR

- Roubar 1 carta do mazo de Tótems.
- A continuación, o xogador está obrigado a realizar unha das 4 accións antes de acabar a súa quenda:



### • ACCIÓN - REPOR

Se hai menos de 4 Tótems defendendo, pódense repor. O xogador escolle unha carta da man e colócaa boca abaixo na súa zona de xogo. Máximo 4 Tótems en defensa.



### • ACCIÓN - ATACAR

Usar unha carta de Tótem da man para atacar un dos Tótems que defenden ao opoñente.

- Se o Tótem defensor está boca abaixo, dálle a volta e queda descuberto.
- Se o Tótem xa foi descuberto, só se pode atacar con cartas que teñan un nivel de poder igual ou superior.



### • ACCIÓN - TROCO

Trocar un Tótem da zona de xogo que non fose aínda descuberto por outro da man.

### • ACCIÓN - DESCARTE

Descartar unha carta da man e roubar outra do mazo.

### • ANTES DE REMATAR A QUENDA

Tras realizar unha destas accións, o xogador debe comprobar se ten máis de 6 cartas na man. Se as ten, debe descartar ata quedar cun máximo de 6. Despois acaba a súa quenda.



### Poden pasar dúas cousas:

- Se o nivel de poder do atacante é inferior, o atacante descártase e o defensor queda fixo boca arriba, activando a súa habilidade (se a ten) só a primeira vez que é atacado.
- Se o nivel de poder do atacante é igual ou superior, o atacante activa a súa habilidade (se a ten) e ambos os Tótems descártanse.

Se o atacante gaña, pode volver atacar unha vez máis ou pasar quenda. **Non se pode atacar máis de dúas veces por quenda.**

## FIN DA PARTIDA

### • FINAL 1

O xogador que consiga destruír todos os Tótems defensivos do opoñente gaña a partida.

### • FINAL 2

Cando se acaba o mazo de Tótems, o xogador que roube a última carta xogará a última quenda. O xogador con máis Tótems en defensa gaña a partida. Se teñen o mesmo número, descóbreanse todos e súmanse os niveis de poder. O que teña máis poder gaña.

- Se tamén coinciden, considérase empate.

