



TÓTEM - EXPANSIÓN LA LLAMADA DE LOS ANCESTROS

CREADO POR
Eric González



Requiere **Tótems - El Juego de Cartas** para poder jugar.

CONTENIDO DEL JUEGO

- 26 Cartas de Tótems
- Manual de Instrucciones

• CÓMO JUGAR • MORE LANGUAGES



info@runestonegames.com
www.runestonegames.com

Todos los derechos reservados ©

ANTES DE JUGAR

Se recomienda jugar a **Tótems** sin la expansión para entender las mecánicas del juego base. **Respecto a la preparación de la partida, la jugabilidad y los objetivos** son iguales que en el juego base pero con algunas modificaciones, que se encuentran especificadas en los apartados de los nuevos modos de juego.

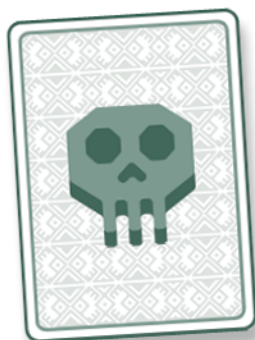
EL MAZO DE TÓTEM

Para los **modos de juego de 3 y 4 jugadores** se utilizan **todas las cartas del juego base y todas las de la expansión.**

Para 2 jugadores se puede jugar con todas las cartas del juego base y todas las de la expansión. Pero también se puede **personalizar el mazo.** Siempre se debe jugar con un **mínimo de 4 palos o habilidades** que pueden combinarse libremente. Tienen que estar todas las cartas del 1 al 13 de los palos seleccionados.

HABILIDAD - LA CALAVERA

Indica que ese Tótem **permite resucitar uno de los tres últimos Tótems de la pila de descartes, a tu elección, y añadirlo a tu mano** cuando ataca o defiende con éxito. Esta habilidad **se resuelve antes de descartar las cartas utilizadas en el ataque.**



MODIFICADORES DE PARTIDA

Son normas opcionales que se pueden añadir a la partida. **Se recomienda utilizarlas solo si se tiene experiencia en el juego. Son aplicables a cualquier modalidad y compatibles entre sí.**

• MULLIGAN

Tras recibir la mano inicial y ver las cartas, **se puede descartar la mano entera una vez y robar otra mano inicial.** Después se baraja el mazo de Tótems con las cartas descartadas.

• INICIO ALEATORIO

Tras recibir la mano inicial y sin mirar las cartas, se colocan los Tótems que defienden aleatoriamente en la Zona de Juego. Si utilizáis el **Mulligan**, solo podéis hacerlo con las cartas restantes en mano.

• MAZO INFINITO

Al acabarse el mazo de Tótems, en vez de terminar la partida, se baraja la pila de descartes y se continúa.

HABILIDAD - LA FLECHA

Indica que ese Tótem permite **robar el Tótem que has derrotado del oponente y añadirlo a tu mano** cuando ataca o defiende con éxito.



• MODO CAOS (3-4 Jugadores)

*Recomendado para 3 jugadores.

En este modo de juego los jugadores se enfrentarán **todos contra todos**. La partida se jugará por turnos en sentido horario.

Normas específicas:

- Se reparten 5 cartas a cada jugador al inicio de la partida.
- Cada jugador colocará un máximo de 2 Tótems en su Zona de Juego.
- **No se podrá atacar dos veces seguidas al mismo jugador**, a no ser que solo queden dos jugadores. Los jugadores que sean derrotados quedan fuera la partida y sus cartas sobrantes van al final de la pila de descartes.
- Si se activa la habilidad del **Ojo** de un Tótem que está **defendiendo**, el jugador que la activa puede utilizarla contra cualquier jugador.

Ejemplo de preparación de la partida para *4 jugadores.



• MODO COOPERATIVO (4 Jugadores)

*Modo cooperativo recomendado.

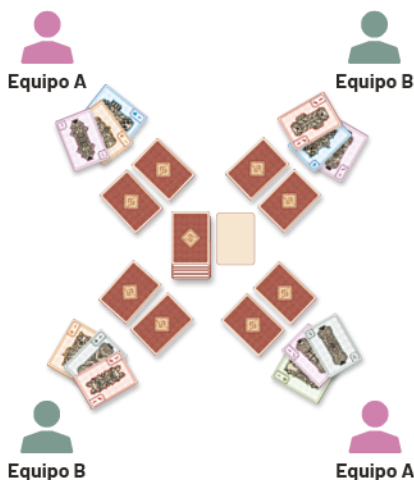
En este modo de juego se juega por equipos para derrotar a los Tótems del equipo contrario. La partida se jugará por turnos en sentido horario.

Normas específicas:

- **Los equipos se harán de forma intercalada**, situando a cada jugador entre dos integrantes del equipo contrario y enfrente a la persona de vuestro equipo.
- Se reparten 5 cartas a cada jugador al inicio de la partida.
- La **Zona de Juego es compartida** por los jugadores del equipo. Se colocan 2 Tótems por jugador al inicio de partida. Una vez colocados, **se podrán consultar**.
- Si se activa la habilidad de **la Suma, la Calavera o la Flecha** de un Tótem que está **defendiendo**, entre los miembros del equipo se decide quién roba la carta.

- Los jugadores podrán hablar durante la partida, pero nunca mostrar que Tótems tienen en la mano a su compañero de equipo.

Ejemplo de preparación de la partida.



• MODO RÁPIDO (4 Jugadores)

En este modo de juego se juega por equipos para derrotar a los Tótems del equipo contrario. La partida se jugará por turnos en sentido horario.

Normas específicas:

- **Los equipos se harán de forma consecutiva**, manteniendo a los compañeros juntos y realizarán sus turnos seguidos.
- Se reparten 5 cartas a cada jugador al inicio de la partida.
- La **Zona de Juego es compartida** por los jugadores del equipo. Se colocan 2 Tótems por jugador al inicio de partida.
- Si se activa la habilidad de **la Suma, la Calavera o la Flecha** de un Tótem que está **defendiendo**, entre los miembros del equipo se decide quién roba la carta.
- Los jugadores podrán hablar durante la partida y mostrar los Tótems que tienen en la mano a su compañero de equipo.

Ejemplo de preparación de la partida.

