

The background of the entire page is a vibrant, cartoonish illustration. At the top, a large, green, tree-like totem with a glowing pink eye and a wide, toothy grin holds a pink, rectangular object. It is surrounded by floating golden beads and colorful, ethereal smoke. Below the totem, the title 'Totem Hoarder' is written in large, bold, 3D letters. 'Totem' is white with a brown outline, and 'Hoarder' is yellow with a brown outline. In the center, a blue, fish-like creature with a large mouth is holding a large, grey, shell-like object. To the left, there is a green, mushroom-like creature with a large orange cap. To the right, there is a red, lobster-like creature. The background is a bright blue sky with white clouds and a dark blue forest floor with various plants and trees.

Totem Hoarder

SPIELREGELN

ÜBERSETZT VON
Birgit Wilpers

TOTEM HOARDER GAMES d.o.o.
Kajakaška cesta 93, 1211 Ljubljana - Šmartno, Slowenien
www.totemhoarder.com

Spieldesign und Weltenentwicklung: Lenart Slabe, Oskar Slabe
Grafikdesign: Oskar Slabe
Artwork und Text: Lenart Slabe
Geschäftsführung: Nino Marčetič
Marketing: Irena Semenič

Ihr spielt als zwei gegnerische Totem-Sammler, die (fast) alles tun würden, um ihre kostbare Sammlung zu erweitern. Diese fieberhafte Jagd bringt euch in ein seltsames neues Land, das mit allen möglichen merkwürdigen Kreaturen bevölkert ist. Rekrutiert sie für eure Teams, nutzt ihre Fähigkeiten, werdet kreativ mit Kombis und seid die Ersten die drei Totems sammeln!

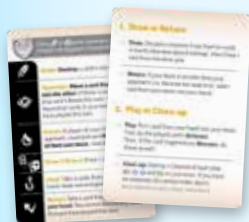
1. SPIELELEMENTE



2 Fung Bodyguards



45 andere Kreaturen



2 Referenzkarten



5 Totems

2. ÜBERSICHT

In Totem Hoarder konkurrieren zwei Spieler, um **Totem-Karten in ihre Teams** zu bekommen. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, **erhält er normalerweise 1 Karte und spielt 1 Karte aus**.

3. AUFSTELLUNG



1. Etwas Platz vor jedem Spieler für das jeweils eigene **Team** freilassen. Dorthin gehen die Karten, wenn sie ausgespielt werden. In jedes Team passen **10 Karten**: wenn ein Team voll ist, können Karten **nicht mehr gespielt oder in das Team abgelegt** werden. *Für einen besseren Überblick sollte man das Team in 2 Reihen mit jeweils 5 Karten ordnen.*
2. **1 Fung Bodyguard** in **jedes Team** legen.
3. Die übrigen Karten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Das ist nun der **Stapel zum Ziehen**.
4. Jeder Spieler **zieht 6 Karten** aus dem Stapel. *Tipp: Es gibt keine Grenze für die Karten in der Hand.*
5. Eine Stelle für zerstörte und abgelegte Kreaturen freilassen. Das ist nun der **Stapel zum Ablegen**.
6. Der Spieler, der die meisten Fischarten nennen kann, fängt an.

4. ZIEL

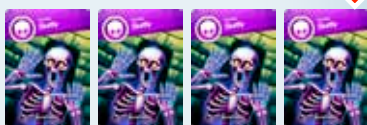
Du gewinnst,

wenn dein Team 3 Totems und keine Spooky Skellies am Ende deiner Runde hat.



Du verlierst

sofort, wenn dein Team 4 Spooky Skellies hat.



5. KARTEN

Stamm

Jede Kreatur gehört zu einem Stamm:

Fungs **Roaches** **Karps** **Spookies**



Aktion

Führe dies aus (und nur dann), wenn **du diese Karte aus deiner Hand spielst!**

Bonus

Führe dies NICHT aus, wenn du diese Karte spielst. Stattdessen warten Boni in deinem Team, die in kommenden Runden ausgelöst werden:



Roach-Boni in deinem Team werden **jedes Mal ausgelöst, wenn du einen Roach spielst.**

Karp-Boni in deinem Team werden **jedes Mal ausgelöst, wenn du einen Karp spielst.**

Bodyguard

Diese gepanzerten Kreaturen **schützen dein Team!** Wenn dein Gegner dein Team schlägt ✂ oder hypnotisiert ⬢ muss er **deinen Bodyguard wählen.**



Karp Impostor

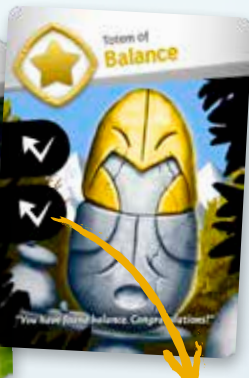
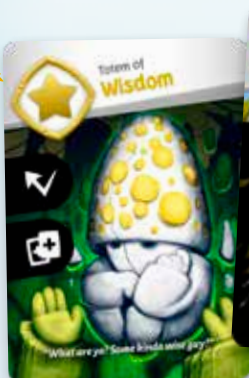
Diese Karps lösen deine **Karp-Boni** UND **Roach-Boni** (in beliebiger Folge).

Spooky Skelly

Diese Kreaturen können die Karte stoppen, die dein Gegner spielt. Ein Totem zu stoppen ist besonders verheerend! (siehe: „9. Spooky Skellies“)

Totems

Du **gewinnst**, wenn du diese in dein Team bekommst! Totems sind keine Kreaturen und reagieren anders auf **Zerstörung** (siehe: „6. Stichwort: Zerstören“) oder **Gestoppt** (siehe: „9. Spooky Skellies“).



Totems haben zwei Aktionen! Führe sie in beliebiger Reihenfolge aus.

6. STICHWORT: ZERSTÖREN

Einige Karten oder Regeln werden dich auffordern, eine Karte zu „zerstören“.

Zerstöre eine **Kreatur**: lege sie auf den **Stapel zum Ablegen**.

Zerstöre einen **Totem**: verschiebe sie in das **andere Team** (falls Platz vorhanden ist).

7. SO WIRD GESPIELT

Wenn deine Runde ansteht, folge diesen beiden Schritten der Reihe nach:

1. Ziehen oder Rückgabe
2. Spielen oder Aufräumen

Die meisten Dinge im Spiel sind optional. Du kannst einen der oben genannten Schritte überspringen. Wenn du eine Karte spielst, kannst du jede Aktion oder die Boni überspringen.

1. Ziehen oder Rückgabe

- **Ziehen:** Lege eine Kreatur ab, wenn du mehr als 6 Karten in deiner Hand hast (*ansonsten legst du keine ab*), ziehe dann 1 Karte aus dem Stapel zum Ziehen.
- **Rückgabe:** Wenn dein Team kleiner als das deines Gegners ist (z. B. *befinden sich weniger Karten darin*), nimmst du 1 Karte von deinem Team zurück in deine Hand.

2. Spielen oder Aufräumen

- **Spielen:** Platziere 1 Karte aus deiner Hand in dein Team. Zuerst führst du die **Aktion(en)** der gespielten Karte aus. Danach, falls die Karte **Boni** ausgelöst hat, führst du auch diese aus.
- **Aufräumen:** Zerstöre 1 Roach 🐛, 1 Karp 🐟, 1 Spooky 🎃 und 1 Fung 🍄 in deinem Team. Wenn du keine Kreaturen eines bestimmten Stamms hast, überspringst du es.
Karp Impostor ist nur ein Karp, nicht ein Roach.



Du wurdest gestoppt? Deine Runde ist deshalb NICHT vorbei! Du kannst eine andere Karte spielen, Aufräumen oder die Runde beenden. (siehe: „9. Spooky Skellies“)

8. SYMBOLERKLÄRUNG



Schlag: Eine Karte in einem beliebigen Team zerstören.



Wenn du deinem Gegner einen Schlag zufügst, musst du möglichst einen Bodyguard wählen.



Hypnotisieren: Eine Karte von einem Team in ein anderes verschieben (falls Platz vorhanden ist). Ignoriere bei dieser Runde den Bonus dieser Karte. Du kannst keine Karten in deinem Team hypnotisieren, die du bei dieser Runde gespielt hast.



Wenn du die Karten deines Gegners hypnotisierst, musst du möglichst einen Bodyguard wählen.



Gift: Ein Spieler deiner Wahl (*du oder dein Gegner*) **muss** in seinem eigenen Team die Hälfte (abgerundet) der Karten **aussortieren und zerstören**.



Ziehen 1: Du nimmst 1 Karte aus dem Stapel zum Ziehen und fügst sie deiner Hand hinzu.



Ziehen 2: Du nimmst 2 Karten aus dem Stapel zum Ziehen und fügst sie deiner Hand hinzu.



Stehlen: Nimm 2 zufällige Karten aus der Hand deines Gegners. Behalte eine in deiner Hand und gib die andere zurück.



Rückgabe: Nimm 1 Karte von deinem Team zurück **in deine Hand**. Du kannst keine Karten zurückgeben, die du bei dieser Runde gespielt hast.

9. SPOOKY SKELLIES



Spooky Skellies können eingesetzt werden, um die Karte zu unterbrechen („Stoppen!“), die **dein Gegner spielt**.

Sie können auch genutzt werden, um eine Unterbrechung zu **vermeiden** („Nicht stoppen!“).

Das sind die einzigen Karten, die du während der Runde deines Gegners spielen kannst.

Siehe „11. Spooky-Beispiele“ auf der Rückseite, um zu sehen, wie es funktioniert.



Stoppen!

Wenn dein Gegner eine Karte spielt, die dir nicht gefällt, platziere sofort einen Spooky Skelly in dein Team:

✕ AKTIONEN UND BONI ÜBERSPRINGEN

Die gestoppte Karte bleibt wo sie ist, kann aber ihre **Aktion** nicht durchführen oder **Boni** auslösen.

➤ GESTOPPTES TOTEM VERSCHIEBEN

Wenn die gestoppte Karte ein **Totem** ist, dann verschiebe sie in das andere Team (falls Platz vorhanden ist).

Die **Runde** des gestoppten Spielers **ist NICHT beendet**. Der Gegner kann entweder eine andere Karte spielen, Aufräumen oder die Runde beenden.

Nicht stoppen!

Wenn dein Gegner dich stoppt, kannst du einen eigenen Spooky Skelly spielen:

✕ Fahre ganz normal fort: Du kannst die **Aktion** und **Boni** ausführen.

➤ Bewege nicht das gestoppte Totem.

Dein Gegner kann einen **ANDEREN** Spooky Skelly spielen und versuchen, deine Karte erneut zu stoppen!



Dies kann hin und her gehen, solange beide Spieler Spooky Skellies zum Spielen haben. Denk aber daran: Wenn du 4 in dein Team bekommst, **verlierst du!**

10. WENN NICHTS MEHR IM STAPEL ZUM ZIEHEN IST

Beim ersten Mal, wenn dies passiert, entfernst du die Fung Bodyguards aus dem Stapel zum Ablegen. Dann wird der Stapel zum Ablegen gemischt, um einen neuen Stapel zum Ziehen zu bilden. Spiele ganz normal weiter.

Beim zweiten Mal wenn dies passiert, beendet der Spieler, der die letzte Karte gezogen hat, ganz normal seine Runde. Dann übernimmt der andere Spieler eine letzte Runde. Der Spieler, der am Ende die **meisten Totems** in seinem Team hat, **gewinnt**. Wenn beide die gleiche Anzahl besitzen, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Spooky Skellies in seinem Team.

11. ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn entweder:

- Einer der Spieler **gewinnt** oder **verliert** (siehe: „4. Ziel“)
- Wenn **zum zweiten Mal nichts mehr** im Stapel zum Ziehen ist (siehe: „10. Wenn nichts mehr im Stapel zum Ziehen ist“)

12. SPOOKY-BEISPIELE

Eine Kreatur stoppen



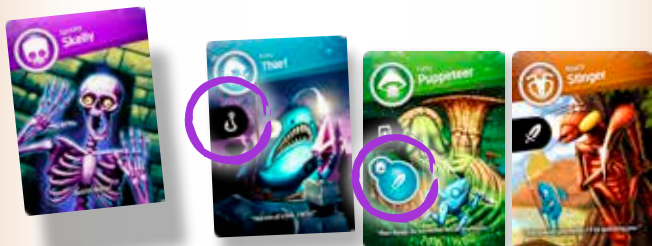
Du spielst eine Kreatur, aber dein Gegner stoppt dich, indem er einen **Spooky Skelly in sein Team legt!** Die gestoppte Karte bleibt wo sie ist, aber du kannst ihre Aktion nicht ausführen oder Boni auslösen. Du kannst dann eine andere Karte spielen, Aufräumen oder die Runde beenden.

Ein Totem stoppen



Führe nicht die Aktionen des gestoppten Totems aus (siehe oben). Das Totem wird außerdem **in das Team deines Gegners verschoben** (falls Platz vorhanden ist).

Nicht stoppen



Du wurdest gestoppt (Beispiele oben).

Du reagierst, indem du einen Spooky Skelly spielst! Du kannst die Aktion und Boni der gespielten Karte wie üblich ausführen. Falls die gespielte Karte ein Totem ist (Beispiel oben), wird sie **NICHT** verschoben.

13. HÄUFIGE FEHLER

- **Aktionen und Boni sind optional.** Du kannst immer einige oder auch alle überspringen.
- **Wenn du gestoppt wirst, endet deine Runde NICHT automatisch.** Du kannst immer noch eine andere Karte spielen oder Aufräumen.
- **Vergiss nicht die Boni.** Prüfe in deinem Team immer auf Boni, nachdem du eine Karte gespielt hast.
- **Du kannst Karten aus deinem Team, die du bei dieser Runde gespielt hast, NICHT hypnotisieren**  **oder zurückgeben**  . Das umfasst auch gestoppte Karten und Spooky Skellies.
- **Totems können nie im Stapel zum Ablegen enden.** Wenn ein Totem zerstört wird, verschiebe es stattdessen ins andere Team. Wenn Karten aus der Hand abgelegt werden, kannst du nur Kreaturen ablegen.
- **Beim Verschieben/Hypnotisieren einer Karte kannst du deren Aktion NICHT ausführen.** Du kannst die Aktion einer Karte nur durchführen, wenn du sie aus deiner Hand spielst.

SPONSOREN DER EXPEDITION

Wir danken euch für eure großzügige Unterstützung, damit dieses Spiel zum Leben erweckt wurde!

★ RichBastard ★

Jan Draganjec

Birgit Wilpers

Gašper Kirbiš

Luis Campuzano

Jernej Ulčakar

Jérémy Boissel

Drew Bell

Francesca Graziani

FrnxS

Ponva d.o.o.

WIR DANKEN UNSEREN SPIELETESTERN

Katarina Žagar, David Čufer, Anja Pirnat, Marko Kunavar, Toni Sarađan, Dino Sarađan, Gregor Balkovec, Tilen Švigelj, Marko Romšak, Martina Djukić, Zala Zupan, Matija Povh, Klemen Gnidovec, Liza Ulčakar, Iris Ulčakar und allen anderen, die uns auf dieser Reise geholfen haben!