



PRAVILA IGRE

TOTEM HOARDER GAMES d.o.o.

Kajakaška cesta 93, 1211 Ljubljana - Šmartno, Slovenija

www.totemhoarder.com

Avtorja igre in sveta: Lenart Slabe, Oskar Slabe

Grafično oblikovanje: Oskar Slabe

Ilustracija in besedila: Lenart Slabe

Generalni Management: Nino Marčetič

Marketing: Irena Semenič

Igrajta kot zbiratelja totemov in tekmeča, ki sta pripravljena narediti vse, da razširita svoji dragoceni zbirki.

Vročični lov za totemi vaju je pripeljal v nov svet, naseljen z vrsto nenavadnih bitij. Vključi jih v svojo ekipo, uporabi njihove sposobnosti, kombiniraj jih na ustvarjalne načine in bodi prvi, ki zbere tri toteme!

1. VSEBINA



2 Funga Bodyguarda



45 drugih Bitij



2 referenčni kartici



5 Totemov

2. PREGLED

V igri Totem Hoarder se vsak igralec poteguje, da bi v **svojo ekipo dobil karte totemov**. Ko igralec pride na vrsto, običajno **dobi 1 karto** in **odigra 1 karto**.

3. POSTAVITEV



1. Pustite večji prostor pred vsakim igralcem. Ta prostor bo igralčeva **ekipa**. Ko igrate neko karto, bo šla le-ta v vašo ekipo. Vsaka ekipa lahko vsebuje do **10 kart**: ko je ekipa polna, **kart ni več mogoče igrati ali premikati** vanjo.

Namig: Za jasnost razporejajte karte v 2 vrsti po 5 kart.

2. Položite enega **Fung Bodyguarda** v **vsako** ekipo.
3. Preostale karte premešajte in jih položite obrnjene navzdol na mizo. Z nastalega **kupčka** bosta igralca tekom igre vlekla karte.
4. Vsak igralec **povleče 6 kart** s kupčka.
Namig: Tekom igre imate lahko v roki neomejeno število kart.
5. Pustite prostor za **odlagališče**, kamor boste odlagali uničena in odvržena bitja.
6. Igro prične igralec, ki pozna največ vrst rib.

4. CILJ IGRE

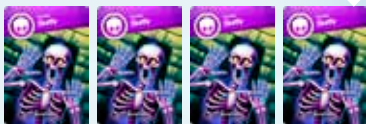
Zmaga igralec

ki ima v ekipi na koncu njegove poteze 3 Toteme in nobenih Spooky Skellyjev.



Igralec izgubi

nemudoma, če ima v svoji ekipi 4 Spooky Skellyjev.



5. KARTE

Pleme

Vsako Bitje pripada enemu od plemen:

Fungs
(Gobe)



Roaches
(Ščurki)



Karps
(Ribe)



Spookies
(Straški)



Akcija

Akcijo karte izvedete, ko (in samo ko) **igrate to karto iz roke!**

Bonus

Bonusa NE izvedete, ko igrate to karto. Bonuse v vaši ekipi boste lahko sprožili v nadaljnjih potezah:



Roach Bonusi v tvoji ekipi se sprožijo **vsakokrat, ko igrate karto Roacha.**



Karp Bonusi v tvoji ekipi se sprožijo **vsakokrat, ko igrate karto Karpa.**

Bodyguard (Varnostnik)

Ta bitja varujejo vašo ekipo z življenjem! Če želi vaš nasprotnik Udariti ✂ ali Hipnotizirati ⬢ bitje v vaši ekipi, **mora kot tarčo izbrati vašega Varnostnika.**



Karp Impostor

Ta Karp sproži vse vaše **Roach Bonuse** IN **Karp Bonuse** (v katerem koli vrstnem redu).



Spooky Skelly (Strašni Kostko)

S tem bitjem lahko "ustavite" karto, ki jo igra vaš nasprotnik. Ustavljanje Totema je za nasprotnika še posebej nadležno! (Glej: "9. Spooky Skellies")

Totemi

Zbiranje Totemov v svojo ekipo je ključ do zmage! Totemi niso Bitja in se drugače odzivajo na **Uničenje** (Glej: "6. Ključna beseda: Uniči") ali **Ustavljanje** (Glej: "9. Spooky Skelly").



Totemi imajo dve Akciji! Izvedite jih v poljubnem vrstnem redu.

6. KLJUČNA BESEDA: UNIČI

Nekatere karte ali pravila vas bodo pozvala, da določeno karto "uničite".

Uničite **Bitje**: odložite ga na **odlagališče**.

Uničite **Totem**: premaknite ga v **drugo ekipo** (če je tam prostor).

7. KAKO IGRATI

Ko ste na vrsti, sledite korakom:

1. Vlecite ali Vrnite

2. Igrajte ali Počistite

Večina stvari v igri je neobveznih. Preskočite lahko kateregakoli od zgornjih korakov. Če igrate karto, lahko preskočite katerokoli Akcijo ali Bonus.

1. Vlecite ali Vrnite

- **Vlecite**: Če imate v roki 6 ali več kart, odvrzite 1 bitje (sicer ne odvrzite ničesar), nato povlecite 1 novo karto s kupčka.
- **Vrnite**: Če je vaša ekipa manjša od nasprotnikove (tj. če je v njej manj kart), vzemite 1 karto iz svoje ekipe nazaj v roko.

2. Igrajte ali Počistite

- **Igrajte**: Položite 1 karto iz roke v svojo ekipo: Najprej izvedite **Akcijo** igrane karte. Nato, če je odložena karta sprožila kakšne **Bonuse**, izvedite še te.
- **Počistite**: Uničite 1 Roacha 🐛, 1 Karpa 🐟, 1 Spookyja 🎃 in 1 Funga 🍄 v svoji ekipi. Če vam katero od plemen manjka, ga preprosto preskočite. *Namig: Karp Impostor je v tem primeru le Karp in ne tudi Roach.*



Vas je nasprotnik ustavil? Vaša poteza s tem NI zaključena! Zdaj lahko igrate še eno karto, Počistite ali zaključite potezo. (Glej: "9. Spooky Skelly")

8. RAZLAGA SIMBOLOV



Udarec: Uničíte karto v eni od ekip.



Če udarite nasprotnikovo ekipo, morate v njej izbrati Bodyguarda, če je le-ta prisoten.



Hipnoza: Premaknite karto iz ene ekipe v drugo (če je tam prostor). Premik karte ne sproži Bonusov. Karte iz svoje ekipe ne morete hipnotizirati, če ste jo igrali v tej isti potezi.



Če hipnotizirate nasprotnikovo ekipo, morate v njej izbrati Bodyguarda, če je le-ta prisoten.



Strup: Igralec po vaši izbiri (*vi ali vaš nasprotnik*) **mora izbrati in Uničiti** polovico kart **v svoji ekipi**, zaokroženo navzdol.



Povleci 1: V roko vzemite 1 novo karto s kupčka.



Povleci 2: V roko vzemite 2 novi karti s kupčka.



Kraja: Razkrijte 2 naključni karti iz nasprotnikove roke. Eno obdržite v svoji roki, drugo pa vrnite nasprotniku.



Vrnitev: Vzemite 1 karto iz svoje ekipe **nazaj v roko**. Karte iz svoje ekipe ne morete vrniti, če ste jo igrali v tej isti potezi.

9. SPOOKY SKELLY (STRAŠNI KOSTKO)



Spooky Skellyja lahko uporabite, da ustavite karto, ki jo **igra vaš nasprotnik** ("Stop!")

Prav tako ga lahko uporabite, da **preprečite** tovrstno ustavitev. ("Proti-stop!").

To so edine karte, ki jih lahko igrate med nasprotnikovo potezo.

(Glej "12. Strašni Primeri" za razlago na praktičnih primerih.)



Stop!

Če vaš nasprotnik igra karto, ki vam ni všeč, takoj položite Spooky Skellyja v svojo ekipo:

× PRESKOČI AKCIJO IN BONUS

Ustavljena karta ostane tam, kjer je, vendar nasprotnik ne more izvesti njene **Akcije** ali sprožiti **Bonusov**.

➤ PREMAKNI USTAVLJENI TOTEM

Če je ustavljena karta **Totem**, ga premaknite v svojo ekipo (če je tam prostor).

Poteza ustavljenega igralca se s tem **NE konča**. Le-ta lahko igra še eno karto, Počisti ali konča potezo.

Proti-stop!

Če vas nasprotnik ustavi, se lahko odzovete tako, da tudi vi položite Spooky Skellyja v svojo ekipo:

× Nadaljujte kot običajno
Kljub ustavitvi lahko izvedete **Akcijo** in **Bonuse**.

➤ Če je nasprotnik skušal ustaviti Totem, ga ne premaknite.

Vaš nasprotnik lahko igra **še enega** Spooky Skellyja in vas poskusi ponovno ustaviti!



To se lahko nadaljuje, dokler enemu od igralcev ne zmanjka Spooky Skellyjev. Vendar pazite: Igralec **nemudoma izgubi**, če ima v svoji ekipi 4 Spooky Skellyje.

10. ČE ZMANJKA KART V KUPČKU

Ko se to zgodi prvič, odstranite oba Fung Bodyguarda z odlagališča. Nato premešajte odlagališče in iz njega ustvarite nov kupček. Nadaljujte igro kot običajno.

Če se to zgodi ponovno, igralec, ki je vlekli zadnjo karto, normalno odigra in zaključi svojo potezo. Nato potezo zaključi še drugi igralec in igra se konča. **Zmagovalec je tisti, ki ima v ekipi največ Totemov.** Če sta igralca izenačena, zmaga igralec z najmanj Spooky Skellyji.

11. KONEC IGRE

Igra se konča, ko se zgodi eno od naslednjega:

- Eden od igralcev **zmaga** ali **izgubi** (Glej: "4. Cilj igre")
- Kart v kupčku **zmanjka dvakrat** (Glej: "10. Če zmanjka kart v kupčku")

12. STRAŠNI PRIMERI

Ustavi bitje



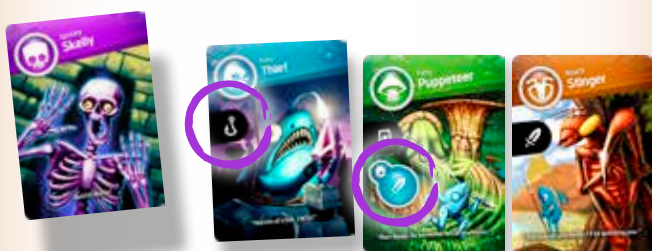
Igrali ste bitje, vendar vas nasprotnik ustavi tako, da v svojo ekipo položi Spooky Skellyja! Ustavljena karta ostane na svojem mestu, vendar ne izvedete njene Akcije ali kakršnih koli Bonusov. Nato lahko Igrate še eno karto, Počistite ali zaključite potezo.

Ustavi Totem



Ne izvedete Akcij (kot v prejšnjem primeru). Poleg tega se Totem premakne v ekipo vašega nasprotnika (če je prostor).

Proti-stop!



Nasprotnik vas ustavi (kot v prejšnjih dveh primerih). **Odzovete se tako, da igrate Spooky Skellyja!** Lahko izvedete Akcijo in Bonuse igrane karte kot običajno. Igrana karta se NE premakne, tudi če je Totem (kot v drugem primeru).

13. POGOSTE NAPAKE

- **Akcije in Bonusi niso obvezni.** Vedno lahko preskočite enega ali več.
- **Če vas ustavijo, vaša poteza še NI končana.** Zdaj lahko igrate drugo karto ali Počistite.
- **Ne pozabite na Bonuse.** Po igranju karte vedno preverite svojo ekipo.
- **Kart v svoji ekipi NE MORETE Vrniti** ♡ **ali Hipnotizirati** ♦ , **če ste jih igrali v tej isti potezi.** To vključuje ustavljene karte in Spooky Skellyje.
- **Totemi ne morejo nikoli končati na odlagališču.** Če Totem uničite, ga premaknite v drugo ekipo. Iz roke lahko odvržete le Bitja.
- **Če karto premaknete/Hipnotizirate, njene Akcije ne izvedete.** Akcijo izvedete le takrat, ko karto igrate iz roke.

SPONZORJI EKSPEDICIJE

Zahvaljujemo se vam za velikodušne prispevke,
ki so pomagali pri nastanku te igre!

★ RichBastard ★

Jan Draganjec

Gašper Kirbiš

Jernej Ulčakar

Drew Bell

FrnxS

Ponva d.o.o.

Birgit Wilpers

Luis Campuzano

Jérémy Boissel

Francesca Graziani

ZAHVALJUJEMO SE TESTNIM IGRALCEM

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 in vsem, ki so nam pomagali na poti!