

Totem Hoarder



HIER STARTEN!

TUTORIAL

AUFSTELLUNG

Wir lernen, wie das Spiel funktioniert, indem wir einer Partie zwischen Anna und Bob folgen. Entscheidet euch, wer welche Rolle übernimmt, und richtet dann den Tisch wie auf der nächsten Seite beschrieben ein.

**BOBS
HAND**



BOBS TEAM

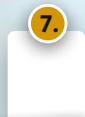


5. 6.

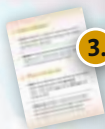


ANNAS TEAM

**STAPEL
ZUM
ABLEGEN**

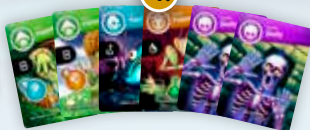


7.



3.

**ANNAS
HAND**



4.

1. Etwas Platz vor jedem Spieler für das jeweilige **Team** freilassen. Dorthin gehen die Karten, wenn sie gespielt werden. In jedes Team passen 10 Karten.
2. 1 **Fung Bodyguard** in **jedes Team** legen. Tipp: *Sie haben spezielle Kartenrückseiten.*
3. Eine zweiseitige Referenzkarte vor jeden Spieler legen.
4. Jeder Spieler nimmt die folgenden Karten in seine **Hand**.

ANNAS HAND:

- Puppeteer, Poisoner,
- Philosopher, Skelly,
- Thief, Skelly.

BOBS HAND:

- Totem of Wisdom, Impostor,
- Totem of Balance, Stinger,
- Preacher, Hypnotist.

5. Nimm **2 weitere Spooky Skellies** vom Stapel.
6. Den Stapel mischen und ihn verdeckt auf den Tisch legen. Die 2 Spooky Skellies zuoberst legen, auch verdeckt. Das ist nun der **Stapel zum Ziehen**.
7. Eine Stelle für zerstörte und abgelegte Kreaturen freilassen. Das ist nun der **Stapel zum Ablegen**.

In einem normalen Spiel werden alle Karten (außer die Fung Bodyguards) in den Stapel zum Ziehen gemischt und die beginnende Hand ist zufällig.

ZIEL

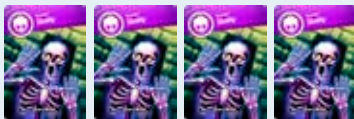
Du gewinnst,

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



Du verlierst

sofort, wenn dein Team 4 Spooky Skellies hat



LOS GEHT'S!

Umblättern und anfangen! In deiner Runde liest du die Beschreibung laut vor und führst den unterstrichenen Teil durch.

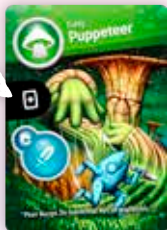
1. ANNAS RUNDE



Spiele Fung Puppeteer, indem du ihn in dein Team legst.



Wenn du eine Karte spielst, kannst du deren Aktion ausführen. Die Aktion ist das schwarze Banner links. Mit der Aktion „**Ziehen 1**“  kannst du **1 Karte vom Stapel zum Ziehen nehmen!!**



2. BOBS RUNDE

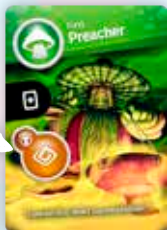


Spiele Fung Preacher, indem du ihn in dein Team legst.



Führe die Aktion des Preacher „**Ziehen 1**“ : **nimm 1 Karte vom Stapel zum Ziehen.**

Siehst du diese farbigen Blasen? Das sind **Boni** und **die meisten Fungs haben sie**. Sehen wir uns an, wie sie funktionieren ...



3. ANNAS RUNDE



Spiele Karp Thief. Seine Aktion ist **Stehlen** . Damit kannst du zwei zufällige Karten aus Bobs Hand aufdecken und eine davon behalten. Du deckst „zufällig“ Bobs **Totem of Balance** und **Roach Stinger** auf. **Nimm Totem of Balance in deine Hand und gib den Stinger zurück.**



Thief gehört zum **Stamm der Karp** . Wenn er gespielt wird, löst dies **ALLE Karp-Boni** (blau) in deinem Team aus.



Der Puppeteer-Bonus ist **Schlag** . Damit kannst du eine Karte in einem beliebigen Team zerstören. Du willst einen Schlag in Bobs Team ausführen. Leider steht Bobs Bodyguard im Weg, also kannst du nur den Bodyguard schlagen. Zerstöre Bobs Fung Bodyguard: **lege ihn in den Stapel zum Ablegen.**

4. BOBS RUNDE



Du hast weniger als 6 Karten in deiner Hand, ziehe also 1 Karte aus dem Stapel zum Ziehen.



Spiele Roach Stinger. Aber bevor du diese Aktion ausführen kannst...



Spielt Anna einen Spooky Skelly, indem sie ihn in ihr Team legt! Das stoppt den Stinger und hindert dich, seine Aktion oder ausgelöste Boni durchzuführen.

Gestoppt zu werden bedeutet NICHT, dass deine Runde vorbei ist. Die gestoppte Karte bleibt, wo sie ist, und du kannst eine andere Karte spielen (oder Aufräumen).



Spiele Roach Hypnotist. Seine Aktion ist **Hypnotisieren**  wodurch du eine Karte von einem Team in das andere **verschieben** kannst. Du kannst keine Karten von deinem Team verschieben, die du bei dieser Runde gespielt hast.



Du willst eine Karte aus Annas Team hypnotisieren, kannst aber nur ihren Bodyguard wählen. Verschiebe Annas Bodyguard in dein Team.



Führe jetzt den Preacher-Bonus aus, der auch Hypnotisieren ist. Mit dem Bodyguard aus dem Weg geräumt, verschiebst du den Fung Puppeteer in dein Team herüber.

Wie du siehst, haben Stämme verschiedene Rollen:

FUNGS



tragen Boni

ROACHES / KARPS



führen Aktionen durch
und lösen Boni aus

SPOOKIES



stoppen oder heben
Stopps auf

5. ANNAS RUNDE

 Dein Team ist kleiner als das von Bob, also darfst du eine Karte von deinem Team zurück in deine Hand nehmen. Nimm den Spooky Skelly zurück.

 Spiele Totem of Balance.

 Bob spielt einen Spooky Skelly, was den Totem stoppt, aber du spielst einen Spooky Skelly, um den Stopp aufzuheben. Du kannst ganz normal weiterspielen.

 Totem of Balance hat zwei **Rückgabe**-Aktionen . Bei jeder kannst du eine Karte von deinem Team zurück in deine Hand nehmen. Du kannst keine Karten zurückgeben, die du bei dieser Runde gespielt hast. Nimm den Thief zurück.

 Für deine zweite Aktion könntest du eine andere Karte zurücknehmen, aber weil du beide der verbleibenden Karten in dieser Runde gespielt hast, tust du nichts.

.....

6. BOBS RUNDE

 Du hast weniger als 6 Karten in deiner Hand, ziehe also 1 Karte.

 Spiele Totem of Wisdom.

 Anna spielt einen Spooky Skelly, um dich zu stoppen. Du kannst die Aktionen des Totems nicht ausführen. Weil die gestoppte Karte ein Totem ist, wird sie außerdem automatisch in Annas Team verschoben. Wie du siehst, sind Totems besonders angreifbar durch Skellies!

 Weil du erfolgreich gestoppt wurdest, spielst du eine andere Karte: Karp Impostor. Dies löst all deine Karp-Boni UND Roach-Boni aus.

 **Hypnotisieren** : Verschiebe ein Totem aus Annas Team in dein Team.

 **Schlag** : Schlage das andere Totem: Totems gehen nie in den Stapel zum Ablegen: Wenn ein Totem zerstört wird, wechselt es stattdessen das Team! Das von dir geschlagene Totem wird daher in dein Team verschoben.

7. ANNAS RUNDE



Dein Team ist immer noch kleiner als das von Bob, also nimmst du einen Spooky Skelly zurück.



Spiele Fung Philosopher und führe seine Aktion aus.

SEHEN WIR ES UNS AN!

Wir machen eine kleine Pause und sehen uns an, ob die Liste unten mit deinen Karten übereinstimmt:

ANNAS TEAM:



Philosopher,



Skelly.

.....

ANNAS HAND:



Thief,



Poisoner,



Skelly,



Skelly,

1 weitere Karte.

BOBS TEAM:



Bodyguard,



Puppeteer,



Preacher,



Impostor,



Stinger,



Hypnotist,



Skelly,



Totem of Wisdom,



Totem of Balance.

.....

BOBS HAND:

2 Karten.

Alles klar? Umblättern und fortfahren!



8. BOBS RUNDE



Du hast weniger als 6 Karten in der Hand, ziehe also 1 Karte.

Dein Team hat anscheinend nicht mehr viel Platz. Es ist nur noch eine Stelle vorhanden! Statt diese Runde zu spielen, solltest du, **aufräumen**:

Zerstöre genau 1 Roach , 1 Karp , 1 Spooky  und 1 Fung  (lege sie alle in den Stapel zum Ablegen).

(Tipp: Karp Impostor ist nur ein Karp, trotz seiner speziellen Fähigkeit.)

9. ANNAS RUNDE



Du hast weniger als 6 Karten in deiner Hand ziehe also 1 Karte.



Spiele Roach Poisoner.



Seine Aktion ist **Gift** . Der Spieler deiner Wahl (Bob) muss die Hälfte seines Teams zerstören (abgerundet). Vergiss nicht: Wenn Bob eines seiner Totems zerstört, wird es in Annas Team verschoben!



Führe den Bonus des Fung Philosoph aus: Gib eine 1 Karte (außer den Poisoner) von deinem Team in deine Hand zurück.

FAHRE IM SPIEL FORT!

Hier sind einige weitere Dinge, an die man denken sollte. Für weitere Fragen sieh dir bitte die Spielregeln an.

Die meisten Dinge sind optional. Du kannst jederzeit das Ziehen, Spielen oder Ausführen von Aktionen oder Boni überspringen.

Du kannst zu Beginn deiner Runde auch mit **mehr als 6 Karten** in deiner Hand **ziehen**, wenn du zuerst 1 Kreatur ablegst.

Es gibt kein Hand-Limit. Es gibt keine Grenze, wie viele Karten du in deiner Hand halten kannst.

Spielt weiter, bis einer von euch gewinnt (3 Totems und keine Spooky Skellies im Team), **verliert** (4 Spooky Skellies im Team), **oder bis im Stapel zum Ziehen zwei Mal nichts mehr war.**