

Totem Hoarder



¡COMIENZA AQUÍ!

TUTORIAL

COLOCACIÓN DE LAS CARTAS

Aprenderemos a jugar siguiendo una partida entre Ana y Bruno. Decide quién jugará en cada papel y después coloca las cartas sobre la mesa, como se describe en la página siguiente.

MANO DE BRUNO



EQUIPO DE BRUNO



5. 6.



2.

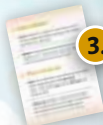


1.

EQUIPO DE ANA



3.



7.

PILA DE DESCARTE



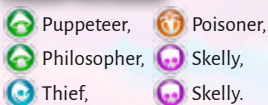
4.

MANO DE ANA

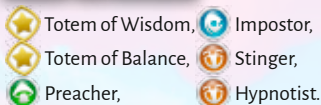


1. Deja algún espacio, llamado **equipo**, delante de cada jugador. Aquí se ponen las cartas cuando se juegan. Cada equipo admite hasta 10 cartas.
2. Coloca 1 **Fung Bodyguard** (Guardaespaldas) en cada **equipo**. *Pista: Los reversos de estas cartas son distintos.*
3. Coloca una carta de referencia por las dos caras delante de cada jugador.
4. Cada jugador añade las siguientes cartas a su **mano**.

MANO DE ANA:



MANO DE BRUNO:



5. Toma **otros 2 Spooky Skellies** del mazo.
6. Baraja las cartas restantes y colócalas bocabajo sobre la mesa. Coloca los 2 Spooky Skellies arriba, también bocabajo. Este será el **mazo para robar**.
7. Reserva un espacio para las criaturas Destruídas y descartadas. Esta será la **pila de descarte**.

En una partida normal, todas las cartas (excepto los Fung Bodyguards) se barajan para formar el mazo para robar y tu mano inicial es al azar.

OBJETIVO

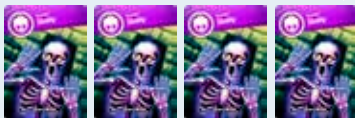
Tú ganas

si tu equipo tiene 3 Tótems y ningún Spooky Skelly al final de tu turno.



Tú pierdes

inmediatamente si tu equipo tiene 4 Spooky Skellies.



¡COMENCEMOS!

¡Pasa la página y comienza! En tu turno, lee la descripción en voz alta y ejecuta las partes subrayadas.

1. TURNO DE ANA

👉 **Juega Fung Puppeteer** colocándolo en tu equipo.

🎮 Cuando juegas una carta, puedes ejecutar su Acción. La Acción es el icono negro que aparece a la izquierda. ¡La Acción “Robar 1” 🎮 te permite **robar 1 carta del mazo para robar!**

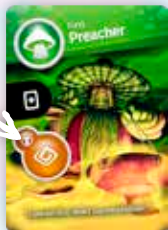


2. TURNO DE BRUNO

👉 **Juega Fung Preacher** colocándolo en tu equipo.

🎮 Ejecuta la Acción del Preacher, “Robar 1” 🎮: **roba 1 carta del mazo para robar.**

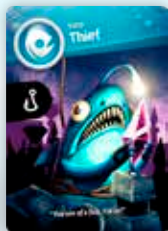
¿Ves estas burbujas de colores? Son **Bonificaciones** y la mayoría de los Fungs las tienen. Veamos cómo trabajan...



3. TURNO DE ANA

👉 **Juega Karp Thief.** Su acción es **Hurtar** 🎮. Te permite revelar dos cartas al azar de la mano de Bruno y quedarte con una. Tú revelas “al azar” **Totem of Balance** y **Roach Stinger** de Bruno. **Coloca Totem of Balance en tu mano y devuelve el Stinger.**

Thief pertenece a la **tribu Karp** 🎮. Cuando se juega, activa **TODAS las Bonificaciones de Karp** (azules) en tu equipo.



🎮 La Bonificación de Puppeteer es **Atacar** 🎮. Te permite Destruir una carta en cualquier equipo. Tú quieres atacar al equipo de Bruno. Desafortunadamente, el Bodyguard de Bruno se interpone en tu camino, así que solo puedes Atacar al Bodyguard. Destruye el Fung Bodyguard de Bruno: **colócalo en la pila de descarte.**

4. TURNO DE BRUNO



Tienes menos de 6 cartas en tu mano, así que, roba 1 carta del mazo para robar.



Juega Roach Stinger. Pero antes de que puedas ejecutar su Acción...



¡Ana juega un Spooky Skelly poniéndolo en su equipo! Esto Detiene al Stinger, impidiéndote que ejecutes su Acción o actives Bonificaciones.

Ser Detenido NO termina tu turno. La carta Detenida permanece donde está y tú puedes jugar otra carta (o Limpiar).



Juega Roach Hypnotist. Su acción es **Hipnotizar**  lo cual te permite **mover** una carta de un equipo al otro. No puedes mover cartas de tu equipo que has jugado en este turno.



Quieres Hipnotizar una carta del equipo de Ana, pero solo puedes elegir su Bodyguard. Mueve el Bodyguard de Ana a tu equipo.



Ahora, ejecuta la Bonificación del Preacher, que también es Hipnotizar. Con el Bodyguard fuera del camino, tú mueves Fung Puppeteer a tu equipo.

Como puedes ver, las tribus juegan roles diferentes:

FUNGS



tienen
Bonificaciones

ROACHES / KARPS



realizan Acciones y
activan Bonificaciones

SPOOKIES



Detener o
Revertir Detener

5. TURNO DE ANA

 Tu equipo es más pequeño que el de Bruno y esto te permite devolver una carta de tu equipo a tu mano. Devuelve el Spooky Skelly.

 Juga el Totem of Balance.

 Bruno juega un Spooky Skelly, que Detiene el Tótem, pero tú juegas un Spooky Skelly para Revertir Detener. Puedes continuar de la manera habitual.

 Totem of Balance tiene dos Acciones **Devolver** . Cada una te permite devolver una carta de tu equipo a tu mano. No puedes Devolver cartas que has jugado en este turno. Devuelve el Thief.

 Como tu segunda Acción, podrías Devolver otra carta, pero debido a que jugaste las dos cartas restantes en este turno, no haces nada.

.....

6. TURNO DE BRUNO

 Tienes menos de 6 cartas en tu mano, así que, Roba 1 carta.

 Juega Totem of Wisdom.

 Ana juega un Spooky Skelly para Detenerte. No puedes ejecutar las Acciones del Tótem. Además, debido a que la carta Detenida es un Tótem, la misma se mueve automáticamente al equipo de Ana. Como puedes ver, ¡los Tótems son particularmente vulnerables a los Skellies!

 Debido a que Ana te Detuvo con éxito, tú juegas otra carta: Karp Impostor. Esto activa todas tus Bonificaciones de Karp Y Bonificaciones de Roach:

 **Hipnotizar**  : mueve un Totem del equipo de Ana a tu equipo.

 **Atacar**  : taca al otro Tótem. Los Tótems nunca van a la pila de descarte: en vez de eso, si un Tótem es destruido, ¡cambia de equipo! Por consiguiente, el Tótem que Atacas se mueve a tu equipo.

7. TURNO DE ANA



Tu equipo sigue siendo más pequeño que el de Bruno, así que devuelves un Spooky Skelly.



Juega Fung Philosopher y realiza su Acción.

¡ECHEMOS UN VISTAZO!

Tomemos un breve receso y revisemos si la lista abajo coincide con tus cartas:

EQUIPO DE ANA:

- Philosopher,
- Skelly.

.....

MANO DE ANA:

- Thief,
- Poisoner,
- Skelly,
- Skelly,

1 otra carta.

EQUIPO DE BRUNO:

- Bodyguard,
- Puppeteer,
- Preacher,
- Impostor,
- Stinger,
- Hypnotist,
- Skelly,
- Totem of Wisdom,
- Totem of Balance.

.....

MANO DE BRUNO:

2 cartas.

¿Todo en orden? Pasa la página y continúa.

8. TURNO DE BRUNO



Tienes menos de 6 cartas en tu mano, así que **Robas 1**.

Tu equipo parece estar quedándose sin espacio. ¡Solo queda un lugar vacío! En vez de jugar este turno, **Limpia**:

destruye exactamente 1 Roach , **1 Karp** , **1 Spooky**  **y 1 Fung**  **(Colócalos todos en la pila de descarte)**.

(Pista: Karp Impostor es solo una Karp, a pesar de su habilidad especial).

9. TURNO DE ANA



Tienes menos de 6 cartas en tu mano, así que **Robas 1**.



Juega Roach Poisoner.



Su Acción es **Envenenar** . El jugador que elijas (Bruno) **debe Destruir la mitad de su equipo (redondeado por defecto)**. No olvides que: si Bruno Destruye cualquiera de sus Tótems, ¡estos se mueven al equipo de Ana!



Ejecuta la Bonificación de Fung Philosopher: **Devuelve 1 carta cualquiera (excepto Poisoner) de tu equipo a tu mano**.

¡CONTINÚA LA PARTIDA!

Abajo hay algunas otras cosas que debes tener presente. Para algo más, revisa el libro de reglas.

La mayoría de las cosas son opcionales. Tienes libertad para no robar, no jugar o no ejecutar cualquiera de las Acciones o Bonificaciones.

Puedes **robar** al inicio de tu turno incluso si tienes **6 o más cartas** en tu mano, siempre que descartes primero 1 criatura.

La mano no tiene límites. No hay límites en la cantidad de cartas puedes tener en tu mano.

Continúa hasta que uno de los jugadores gane (3 Tótems y ningún Spooky Skelly en el equipo), **pierda** (4 Spooky Skellies en el equipo), **o el mazo para robar se agote dos veces**.