

The background of the page is a vibrant, cartoonish illustration. At the top, a large, green, totem-like creature with a wide, toothy grin and glowing purple eyes holds a pink, rectangular object. Below it, a blue, fish-like creature with a large mouth is holding a large, grey, shell-like object. To the right, a large, orange, crab-like creature is visible. The scene is set against a blue sky with white clouds and hanging golden ornaments. The title 'Totem Hoarder' is prominently displayed in the center, with 'Totem' in white and 'Hoarder' in yellow, both with thick black outlines and a 3D effect.

Totem Hoarder

REGOLAMENTO

TRADOTTO DA
Francesca Graziani

TOTEM HOARDER GAMES d.o.o.

Kajakaška cesta 93, 1211 Ljubljana - Šmartno, Slovenia

www.totemhoarder.com

Progettazione del gioco e worldbuilding: Lenart Slabe, Oskar Slabe

Progettazione grafica: Oskar Slabe

Arte e scrittura: Lenart Slabe

Direzione generale: Nino Marčetič

Marketing: Irena Semenič

Calatevi nei panni di due collezionisti di totem rivali, pronti a tutto pur di ampliare le loro preziose collezioni. Questa appassionata ricerca vi porterà in una nuova e curiosa terra, popolata da strane creature di ogni sorta. Arruolatele nelle vostre squadre, sfruttate le loro abilità, siate creativi con le combo e conquistate per primi tre Totem!

1. COMPONENTI



2 Fung Bodyguard



45 altre creature



2 carte di riferimento



5 Totem

2. DESCRIZIONE

In Totem Hoarder, due giocatori si sfidano per ottenere carte **Totem** nella/e loro squadra/e. Durante il proprio turno, di norma, ogni giocatore **riceve 1 carta** e ne **gioca 1**.

3. PREPARAZIONE



1. Lasciare un po' di spazio davanti a ogni giocatore, definito **squadra**. Le carte giocante andranno messe qui. Ogni squadra può avere **10 carte**: quando una squadra è completa, le carte **non possono più essere giocate o spostate** su questa.
Per semplificare, sistemare le carte in 2 file da 5.
2. Mettere 1 **Fung Bodyguard** in **ogni squadra**.
3. Mischiare le restanti carte e posizionarle coperte sul tavolo. Questo sarà il **mazzo per la pesca**.
4. Ogni giocatore **pesca 6 carte** dal mazzo per la pesca.
Suggerimento: Non c'è un limite di mani.
5. Lasciare un posto per le creature distrutte e scartate. Questo sarà il **mazzo per lo scarto**.
6. Inizia il giocatore che riesce a elencare il maggior numero di specie di pesci.

4. OBIETTIVO

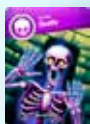
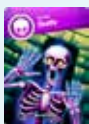
Si vince se

nella propria squadra, alla fine del proprio turno, si hanno 3 Totem e non Spooky Skelly.



Si perde se

nella propria squadra si hanno 4 Spooky Skelly.



5. CARTE

Tribù

Ogni carta di creatura appartiene ad una tribù:

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



Azione

È possibile compierla quando (e solo quando) **giocate questa carta dalle vostre mani!**

Bonus

NON è possibile applicarli quando si gioca questa carta. Al contrario, i bonus rimangono in attesa nella vostra squadra per essere attivati nei turni successivi:



I bonus Roach nella vostra squadra si attivano **ogni volta che giocate un Roach**.



I bonus Karp nella vostra squadra si attivano **ogni volta che giocate un Karp**.

Bodyguard

Queste creature schermate proteggono la vostra squadra! Se il vostro avversario colpisce o ipnotizza la vostra squadra, **deve scegliere la vostra Bodyguard**.



Karp Impostor

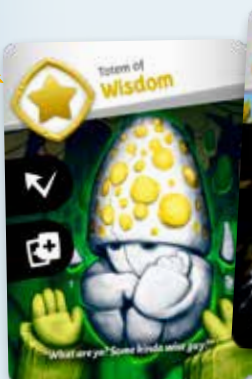
Questi Karp attivano i **bonus Karp** e i **bonus Roach** (in qualsiasi ordine).

Spooky Skelly

Queste creature possono bloccare la carta giocata dall'avversario. Bloccare un Totem è particolarmente distruttivo! (Vedere: "9. Spooky Skelly")

Totem

Per vincere è necessario che questi siano parte della vostra squadra! I Totem non sono Creature e si comportano diversamente quando vengono **distrutti** (Vedere: "6. Parola chiave: Distruggere") o **bloccato** (Vedere: "9. Spooky Skelly").



I Totem possono compiere due azioni! È possibile compierle in qualsiasi ordine.

6. PAROLA CHIAVE: DISTRUGGERE

Alcune carte o regole chiedono di “distruggere” una carta.

Distruggete una **Creatura**: mettetela nel **mazzo degli scarti**.

Distruggete un **Totem**: spostatelo nell'**altra squadra** (se c'è spazio).

7. HOW TO PLAY

Al vostro turno, seguite in ordine questi due passaggi:

1. Pescare o restituire

2. Giocare o pulire

La maggior parte delle cose nel gioco sono opzionali. Siete liberi di saltare uno qualsiasi dei passaggi sopra descritti. Se giocate una carta, potete saltare qualsiasi azione o bonus.

1. Pescare o restituire

- **Pescare:** Scartare una creatura se si hanno più di 6 carte in mano (*altrimenti non scartare nulla*), quindi pescare 1 carta dal mazzo per la pesca.
- **Restituire:** Se la vostra squadra è più piccola di quella dell'avversario (*cioè ha meno carte*), riprendete in mano 1 carta della vostra squadra.

2. Giocare o pulire

- **Giocare:** Riprendete in mano 1 carta della vostra squadra: Per prima cosa, dovete compiere l'**Azione/i** della carta giocata. Poi, se la carta ha attivato dei **Bonus**, eseguite anche quelli.
- **Pulire:** Distruggete nella vostra squadra 1 Roach 🐛, 1 Karp 🐟, 1 Spooky 🎃 e 1 Fung 🍄. Se non avete creature di una di queste tribù, saltatela. *Karp Impostor è solo un Karp, non un Roach.*



Siete stati bloccati? Questo NON comporta la fine del vostro turno! Si può giocare un'altra carta, pulire o terminare il turno.
(Vedere: “9. Spooky Skelly”)

8. SPIEGAZIONI DELLE ICONE



Colpire: Distruggete una carta di ogni squadra.



Quando colpite il vostro avversario, dovete scegliere una Bodyguard, se possibile.



Ipnotizzare: Spostate una carta da una squadra all'altra (*se c'è spazio*). Ignorate questa carta Bonus a questo turno. Non potete Ipnotizzare le carte della vostra squadra che avete giocato in questo turno.



Quando ipnotizzate le carte del vostro avversario, è necessario scegliere una Bodyguard, se possibile.



Avvelenare: Un giocatore a scelta (*voi o il vostro avversario*) **deve scegliere e distruggere** la metà delle carte **della propria squadra**, arrotondando per difetto.



Pescare 1 carta: Pescate 1 carta dal mazzo per la pesca e aggiungerla alla vostra mano.



Pescare 2 carte: Pescate 2 carte dal mazzo per la pesca e aggiungerle alla vostra mano.



Rubare: Prendete 2 carte a caso dalla mano del vostro avversario. Tenetene una in mano e restituite l'altra.



Restituire: Riprendete **in mano** 1 carta della vostra squadra. Non potete restituire le carte che avete giocato in questo turno.

9. SPOOKY SKELLIES



Gli Spooky Skelly possono essere usati per interrompere (“bloccare!”) la carta **giocata dal vostro avversario**.

Possono essere usati anche per evitare un’interruzione (“sbloccare!”).

Sono le uniche carte che potete giocare durante il turno del vostro avversario.

Vedere “11. Esempi Spooky” sul retro per vedere come funzionano.



Bloccare!

Se il vostro avversario gioca una carta che non vi piace, mettete immediatamente uno Spooky Skelly nella vostra squadra:

✕ SALTARE AZIONI E BONUS

La carta bloccata rimane al suo posto, senza poter compiere un’**azione** o attivare un **bonus**.

➤ MOVE STOPPED TOTEM

Se la carta bloccata è un **Totem**: spostatelo sull’altra squadra (se c’è spazio).

Il **turno** del giocatore bloccato **NON termina**. Si può giocare anche un’altra carta, pulire o terminare il turno.

Sbloccare!

Se il vostro avversario si blocca, potete giocare un vostro Spooky Skelly:

✕ Continuate come al solito: Potete compiere un’**azione** o attivare dei **bonus**.

➤ Non spostate i Totem bloccati.

Il vostro avversario potrebbe giocare UN **ALTRO** Spooky Skelly e provare ancora a bloccare la vostra carta!



Questo potrebbe continuare finché entrambi i giocatori hanno Spooky Skelly da giocare. Ricordate: Se ne avete 4 nella vostra squadra, **perdete!**

10. SE IL MAZZO PER LA PESCA FINISCE

La prima volta che questo accade, togliete le Fung Bodyguard dal mazzo degli scarti. Mischiate il mazzo degli scarti e formate un nuovo mazzo per la pesca. Continuate a giocare normalmente.

La seconda volta che questo accade, il giocatore che ha pescato l'ultima carte termina il suo turno normalmente. Poi, l'altro giocatore fa un ultimo giro. **Vince** il giocatore che alla fine ha il **maggior numero di Totem** nella propria squadra. Se entrambi hanno lo stesso numero, vince il giocatore con meno Spooky Skelly nella propria squadra.

11. FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando:

- Uno dei giocatori **vince** o **perde** (Vedere: "4. Obiettivo")
- Il mazzo per la pesca **finisce per la seconda volta** (vedere: "10. Se il mazzo per la pesca finisce")

12. ESEMPI DI SPOOKY

Bloccare una Creatura



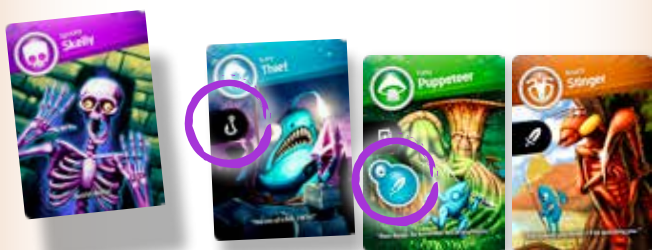
Giocate una creatura, ma il vostro avversario vi blocca **mettendo uno Spooky Skelly nella loro squadra!** La carta bloccata rimane al suo posto, ma non potete compiere un'azione o attivare un bonus. Potete poi giocare un'altra carta, pulire o terminare il turno.

Bloccare un Totem



Non compiere le azioni del Totem bloccato (vedi sopra). Il Totem **si sposta** anche **sulla squadra dell'avversario** (se c'è spazio).

Sbloccare



Siete stati bloccati (esempi sopra). **Rispondete giocando uno Spooky Skelly!** Potete compiere normalmente l'Azione della carta giocata o attivare dei Bonus. Se la carta giocata è un Totem (esempio sopra), questo **NON** si sposta.

13. ERRORI COMUNI

- **Le Azioni e i Bonus sono opzionali.** Potete sempre saltarne alcuni o tutti.
- **Se siete stati bloccati, il vostro turno NON finisce automaticamente.** Potete ancora giocare un'altra carta o pulire.
- **Non dimenticate i Bonus.** Controllate sempre i Bonus della vostra squadra dopo aver giocato una carta.
- **NON POTETE restituire ♠ o ipnotizzare ♦ le carte della vostra squadra che avete giocato in questo turno.** Questo include le carte bloccate e gli Spooky Skelly.
- **I Totem non possono mai finire nel mazzo degli scarti.** Quando distruggete un Totem, spostatelo sull'altra squadra. Quando scartate le carte che avete in mano, potete scartare solo le creature.
- **Muovere/ipnotizzare una carta NON vi consente di compiere la sua Azione.** Potete compiere l'Azione di una carta solo quando la giocate dalla vostra mano.

SPONSOR DELLA SPEDIZIONE

Vi ringraziamo per il vostro generoso contributo che ha permesso a questo gioco di prendere vita!

★ RichBastard ★

Jan Draganjec

Gašper Kirbiš

Jernej Ulčakar

Drew Bell

FrnxS

Ponva d.o.o.

Birgit Wilpers

Luis Campuzano

Jérémy Boissel

Francesca Graziani

RINGRAZIAMO COLORO CHE HANNO TESTATO IL GIOCO

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 e tutti quelli che ci hanno aiutati durante il percorso!