

Totem Hoarder



INIZIARE DA QUI!

TUTORIAL

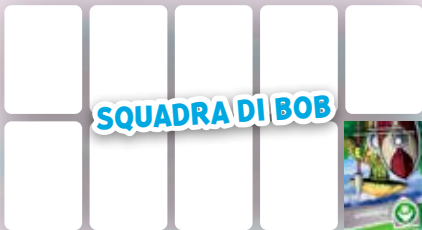
PREPARAZIONE

Impareremo a giocare seguendo una partita tra Anna e Bob. Decidete chi essere tra i due e preparate il tavolo da gioco come descritto alla prossima pagina.

**MANO
DI BOB**



SQUADRA DI BOB



5.

6.



2.

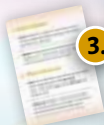


1.



SQUADRA DI ANNA

3.

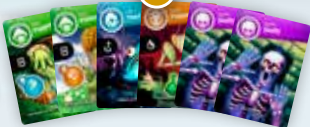


7.

**MAZZO
DELLO
SCARTO**



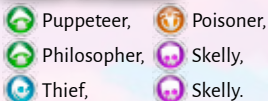
4.



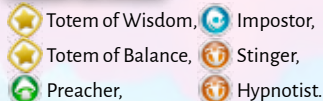
**MANO
DI ANNA**

1. Lasciare dello spazio davanti a ogni giocatore, chiamato **squadra**. Le carte giocate andranno messe qui. Ogni squadra ha 10 carte.
2. Mettere 1 **Fung Bodyguard** in ogni **squadra**. *Indizio: Le carte hanno il dorso diverso.*
3. Posizionare davanti a ogni giocatore una carta di riferimento a due facce.
4. Ogni giocatore aggiunge le seguenti carte alla propria **mano**.

MANO DI ANNA:



MANO DI BOB:



5. Prendere altri 2 **Spooky Skelly** dal mazzo.
6. Mischiare il mazzo e posizionarlo con le carte coperte sul tavolo. Mettere i 2 Spooky Skelly in cima, anch'essi coperti. Questo sarà il **mazzo per la pesca**.
7. Lasciare un posto per le creature distrutte e scartate. Questo sarà il **mazzo per lo scarto**.

In una partita normale, tutte le carte (tranne le Fung Bodyguard) vengono mischiate nel mazzo per la pesca e la mano iniziale è casuale.

OBIETTIVO

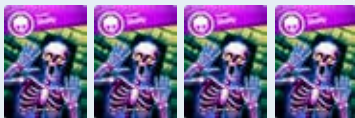
Vince chi,

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



Perde subito chi,

nella propria squadra, ha 4 Spooky Skelly.



PROCEDIAMO!

Girate la pagina e iniziate! Quando è il vostro turno, leggete la descrizione ad alta voce e eseguite le parti sottolineate.

1. TURNO DI ANNA



Giocate Fung Puppeteer aggiungendolo alla vostra squadra.



Quando giocate una carta, potete compiere la sua Azione. L'Azione si trova nella striscia nera a sinistra. Azione "**Pescare 1**"  significa che dovete **pescare 1 carta dal mazzo per la pesca!**



2. TURNO DI BOB



Giocate Fung Preacher aggiungendolo alla vostra squadra.



compiere l'azione del Preacher "**Pescare 1**" : **pescare 1 carta dal mazzo per la pesca.**

Vedete queste bolle colorate? Questi sono dei **Bonus** e la **maggior parte dei Fung li hanno**. Vediamo come funzionano...



3. TURNO DI ANNA



Giocate Karp Thief. La sua azione è rubare .



Vi permette di scoprire due carte a caso dalla mano di Bob e di prenderne una. Rivelate "a caso" il **Totem of Balance** e il **Roach Stinger** di Bob. **Prendete in mano Totem of Balance e restituite lo Stinger.**

Thief appartiene alla **tribù Karp** . Quando viene giocata, attiva **TUTTI i bonus Karp** (blu) della vostra squadra.



Il Bonus di Puppeteer è **Colpire** . Questo vi permette di Distruggere una carta di ogni squadra. Volete colpire la squadra di Bob. Sfortunatamente, il Bodyguard di Bob impedisce il passaggio, quindi potete colpire solo il Bodyguard. Distruggete il Fung Bodyguard di Bob: **mettila nel mazzo degli scarti.**

4. TURNO DI BOB



Avete meno di 6 carte in mano, quindi dovete pescare 1 carta dal mazzo per la pesca.



Giocate Roach Stinger. Ma prima potete compiere la sua Azione...



Anna gioca uno Spooky Skelly mettendolo nella sua squadra! Questo blocca lo Stinger, impedendovi di compiere la sua Azione o di attivare i suoi Bonus.

Avervi bloccato NON comporta la fine del vostro turno. La carta di stop rimane al suo posto e potete giocare un'altra carta (o Pulire).



Giocate Roach Hypnotist. La sua Azione è **Ipnotizzare**  e vi permette di **spostare** una carta da una squadra all'altra. Non potete spostare le carte della vostra squadra che avete giocato durante questo turno.



Volete ipnotizzare una carta della squadra di Anna, ma potete scegliere solo la sua Bodyguard. Spostate il Bodyguard di Anna nella vostra squadra.



Ora attivate il Bonus del Preacher, che consiste anche nell'Ipnotizzare. Con il Bodyguard messo fuori gioco, spostate il Fung Puppeteer nella vostra squadra.

Come avrete capito, le tribù hanno ruoli diversi:

FUNG



portano Bonus

ROACH / KARP



compiono Azioni e
attivano Bonus

SPOOKY



Bloccano e
Sbloccano

5. TURNO DI ANNA



La vostra squadra è più piccola di quella di Bob, il che vi permette di riprendere in mano una carta della vostra squadra. Restituite lo Spooky Skelly.



Giocate il Totem of Balance.



Bob gioca uno Spooky Skelly, che blocca il Totem, ma voi giocate uno Spooky Skelly per Sbloccarlo. Potete continuare come al solito.



Il Totem of Balance ha due azioni ✓ di restituzione. Ognuna vi permette di riprendere in mano una carta della vostra squadra. Non potete restituire le carte che avete giocato durante questo turno. Restituite il Thief.



Per la vostra seconda Azione potete restituire un'altra carta, ma siccome avete giocato entrambe le carte rimanenti questo turno, non fate niente.

6. TURNO DI BOB



Avete meno di 6 carte in mano, quindi dovete pescare 1 carta.



Giocate il Totem of Wisdom.



Anna gioca uno Spooky Skelly per bloccarvi. Non potete compiere l'Azione del Totem. Inoltre, poiché la carta bloccata è un Totem, passa automaticamente alla squadra di Anna. Come potete vedere, i Totem sono particolarmente vulnerabili agli Skelly!



Poiché siete stati Bloccati con successo, giocate un'altra carta: Karp Impostor. In questo modo si attivano tutti i bonus Karp E i bonus Roach:



Ipnotizzare  : Spostate un Totem dalla squadra di Anna alla vostra squadra.



Colpire  : Colpire l'altro Totem. I totem non vanno mai nel mazzo degli scarti: Se un Totem viene distrutto, cambierà squadra! Il Totem che avete Colpito passa quindi nella vostra squadra.

7. TURNO DI ANNA



La vostra squadra è comunque più piccola di quella di Bob, quindi **restituite uno Spooky Skelly**.



Giocate Fung Philosopher e complete la sua Azione.

VEDIAMO!

Facciamo una breve pausa e controlliamo se l'elenco sottostante corrisponde alle vostre carte:

SQUADRA DI ANNA:

-  Philosopher,
-  Skelly.

.....

MANO DI ANNA:

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

1 altra carta.

SQUADRA DI BOB:

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

.....

MANO DI BOB:

2 carte.

Tutto a posto? Girate la pagina e continuate.



8. TURNO DI BOB



Avete meno di 6 carte in mano, quindi dovete pescare 1 carta.

Sembra che la vostra squadra non abbia più spazio. Rimane solo 1 posto! Invece di giocare questo turno, **Pulire**:

Distruggete con esattezza 1 Roach , 1 Karp , 1 Spooky  e 1 Fung . (Metteteli tutti nel mazzo degli scarti).

(Indizio: Karp Impostor è solo un Karp, nonostante la sua speciale abilità.)

9. TURNO DI ANNA



Avete meno di 6 carte in mano, quindi dovete pescare 1 carta.



Giocate Roach Poisoner.



La sua Azione è **Avvelenare** . Il giocatore che avete scelto (Bob) deve distruggere metà della sua squadra (arrotondando per difetto). Non dimenticate: Se Bob distrugge uno dei suoi Totem, questi passano alla squadra di Anna!



Attivare il Bonus di Fung Philosopher: Riprendete in mano una carta qualsiasi (tranne il Poisoner) della vostra squadra.

CONTINUATE IL GIOCO!

Di seguito sono riportate alcune altre cose da ricordare. Per qualsiasi altra cosa, consultate il regolamento.

Tante cose sono opzionali.

Siete liberi di non pescare, giocare o compiere alcuna Azione o attivare Bonus.

Potete pescare

all'inizio del vostro turno anche con **più di 6 carte** in mano, purché prima scartiate 1 creatura.

Non c'è un limite

di mani. Non c'è un limite al numero di carte che si possono tenere in mano.

Continuate fino a quando uno di voi vince (3 Totem e nessun Spooky Skelly in squadra), **perde** (4 Spooky Skelly in squadra) **o il mazzo per la pesca finisce due volte.**