

TOTEM



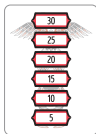
2 Гравці | Вік 8+ | 20 Хвилин

У грі «Тотем» духи тварин зйдуться у двобоях, щоб визначити найсильнішого. Кожна тварина боротиметься своїми методами: хитрістю, міццю, сміливістю чи іншими особливими здібностями. Переможе тварина, яка найкраще застосує свої вміння проти опонента.

ВМІСТ ГРИ



4 карти духів тварин
(із символом домінування
на звороті)



1 карта
тотема



16 карт
основних здібностей



8 карт
особливих здібностей

1 книга правил

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Гравці вибирають по одній карті духа тварини та беруть по 2 карти їх відповідних особливих здібностей.
2. Покладіть горілиць карту тотема неподалік від обох гравців.
3. Візьміть одну з карт особливої здібності духа тварини, яку не вибрали гравці, і покладіть її долілиць на карту тотема так, щоб закрити всі рівні, окрім рівня «5» (див. малюнок справа).
4. У лівому верхньому куті кожної з чотирьох карт духів тварин вказана їхня сила. Будь-яким зручним способом (ручка та папір, кості, намистинки або що) гравці позначають свою початкову силу.
5. Переверніть долілиць (символом домінування вгору) одну з невибраних карт духів тварин. Використовуйте її як карту домінування під час гри. Останню невикористану карту духа тварини покладіть у коробку.
6. Гравці кладуть свої карти горілиць перед собою та можуть ознайомитися з картами одне одного.
7. Перетасуйте 16 карт основних здібностей (із символом тотема в нижньому правому куті) разом із чотирма картами особливих здібностей духів тварин обох гравців.
8. Покладіть сформовану колоду карт долілиць поряд із гравцями, але залиште простір для розігрування карт.



9. Гравці беруть по 3 карти з колоди.

10. Один із гравців бере 3 верхні карти з колоди та вкладає їх горілиць у ряд між гравцями. Це ряд підношень.

Все готово до гри. Першим виконуватиме хід гравець без карти домінування.

ПРИМІТКА. 16 карт основних здібностей використовують у кожній грі. Карти особливих здібностей використовують залежно від того, які духи тварин беруть участь у грі. Карти особливих здібностей відповідають зображенням і кольорам духів тварин. Гравець може використовувати карти особливих здібностей супернина.



ДОМІНУВАННЯ

Гравець, який має карту домінування, завжди має перевагу. У випадку будь-якої нічиєї перемагає гравець з картою домінування. Деякі здібності духів тварин дозволяють гравцям отримувати або втрачати карту домінування. Щоразу, коли гравець втрачає карту домінування, він втрачає 1 силу. Гравці виконують ходи по черзі, допоки сила одного гравця (або обох) не впаде до 0 чи менше.

Перемагає гравець, що має силу наприкінці гри.
У разі нічиєї перемагає гравець із картою домінування.
Ножен хід гравця доволі простий:

Крок 1. Виконати дію. **Крок 2.** Закінчити хід.

ВИКОНАЙТЕ ДІЮ

У свій хід гравець повинен виконати одну із трьох можливих дій:

- Взяти карту
- Призвати духа
- Нинуту виклик

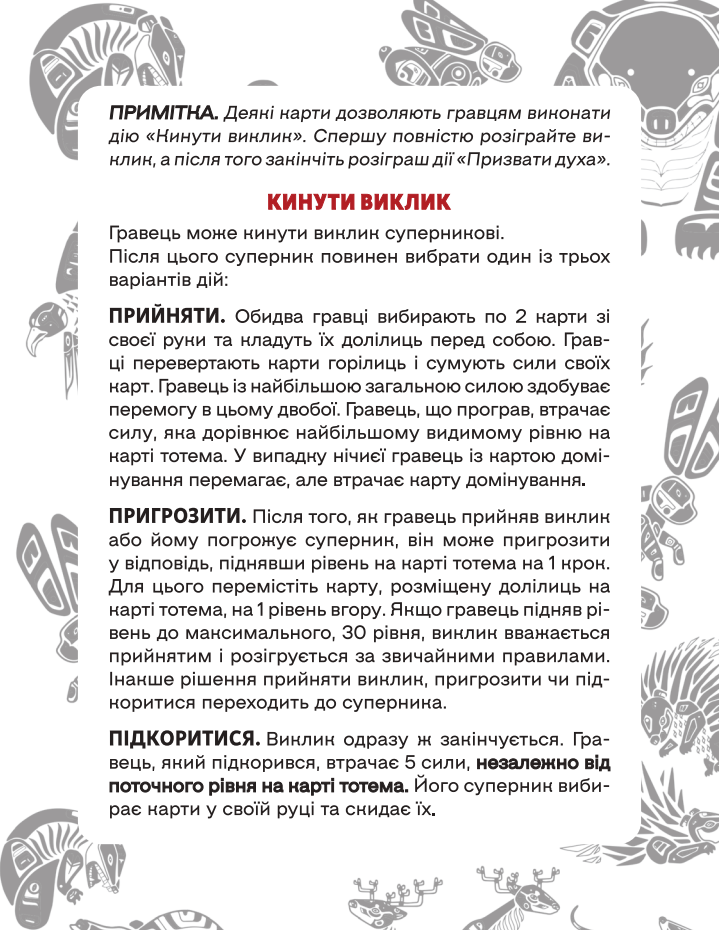
ВЗЯТИ КАРТУ

Гравець бере верхню карту з колоди собі в руку та не застосує її властивість.
Якщо у гравця понад 3 карти в руці, він повинен скинути надлишкові, щоб в руці лишилося рівно 3 карти.
Він може скинути щойно взятю карту.

ПРИМІТКА. Якщо в будь-який момент гри колода вичерпалася, перетасуйте скид і сформуйте нову колоду.
Покладіть її долілиць неподалін від гравців. Після цього ножен гравець втрачає по 1 силі.

ПРИЗВАТИ ДУХА

Гравець вибирає будь-яку карту з ряду підношень, зсуває її в напрямку до себе та застосує її властивість.
Після цього гравець бере або скидає карти, доки в нього не буде 3 карти в руці. Як тільки це буде зроблено, гравець скидає 1 карту зі своєї руни та бере в руку карту, вибрану раніше з ряду.



ПРИМІТКА. Деякі карти дозволяють гравцям виконати дію «Нинуті виклик». Спершу повністю розіграйте виклик, а після того закінчіть розіграш дії «Призвати духа».


КИНУТИ ВИКЛИК

Гравець може кинути виклик суперникові. Після цього суперник повинен вибрати один із трьох варіантів дій:

ПРИЙНЯТИ. Обидва гравці вибирають по 2 карти зі своєї руки та кладуть їх долілиць перед собою. Гравці перевертають карти горілиць і сумують сили своїх карт. Гравець із найбільшою загальною силою здобуває перемогу в цьому двобої. Гравець, що програв, втрачає силу, яка дорівнює найбільшому видимому рівню на карті тотема. У випадку нічиєї гравець із картою домінування перемагає, але втрачає карту домінування.

ПРИГРОЗИТИ. Після того, як гравець прийняв виклик або йому погрожує суперник, він може пригрозити у відповідь, піднявши рівень на карті тотема на 1 крок. Для цього перемістіть карту, розміщену долілиць на карті тотема, на 1 рівень вгору. Якщо гравець підняв рівень до максимального, 30 рівня, виклик вважається прийнятим і розігрується за звичайними правилами. Інакше рішення прийняти виклик, пригрозити чи підкоритися переходить до суперника.

ПІДКОРИТИСЯ. Виклик одразу ж закінчується. Гравець, який підкорився, втрачає 5 сили, **незалежно від поточного рівня на карті тотема**. Його суперник вибирає карти у своїй руці та скидає їх.



ПРИМІТНА. Гравець, який підкорився, не вважається таким, що програв виклик, а інший гравець не вважається переможцем. Так жодні здібності чи переваги, пов'язані з перемогою чи поразкою у виклику, не застосовуються.

Після розіграшу виклику обидва гравці скидають усі використані карти. Гравець, який надав виклик, бере або скидає карти, доти в нього не буде 3 карти в руці.

КІНЕЦЬ ХОДУ

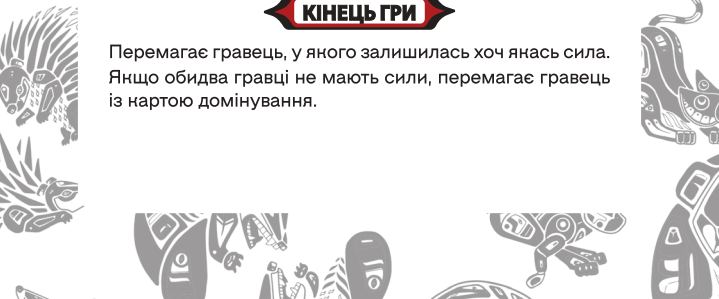
Гра закінчується, якщо один із гравців або обоє мають силу 0 чи менше.

В іншому випадку виконайте такі дії:

1. Суперник бере або скидає карти до тих пір, поки в нього не буде 3 карти в руці.
2. Додайте карти з колоди в ряд підношень, щоб у ньому стало 3 карти.
3. Опустіть рівень на карті тотема до поділки «5».
4. Суперник починає виконувати хід.

КІНЕЦЬ ГРИ

Перемагає гравець, у якого залишилась хоч якась сила. Якщо обидва гравці не мають сили, перемагає гравець із картою домінування.



Автор гри: CHRIS HAMM
Ілюстрації: YOTOY
Переклад: CÉDRIC BASSO
Графічний дизайн: ELISA RODRIGO



WWW.MATAGOT.COM

Distribution exclusive
de la version française
par les **Éditions Matagot**
161 rue Fernand Audeguil
33000 Bordeaux - FRANCE



Офіційний представник в Україні:
ФОП Некрасов Костянтин Сергійович,
02000, м. Київ, вул. Є. Коновальця, 32-г, кв. 192.
Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com

Керівництво локалізацією:
Некрасов Костянтин, Серова-Некрасова Валерія
Переклад: Рега Данило
Візуальна адаптація: Удалова Юлія
Редактура: Драч Максим
Коректура: Дубчак Владислав



 WoodCatGames

 WoodCatGames

 @woodcat.ukr

 @WoodCatGames

 t.me/woodcat_pub