

TOTEMICA

TOTEMICA

Un gioco per 2 giocatori da 8 anni in su

CONTENUTO

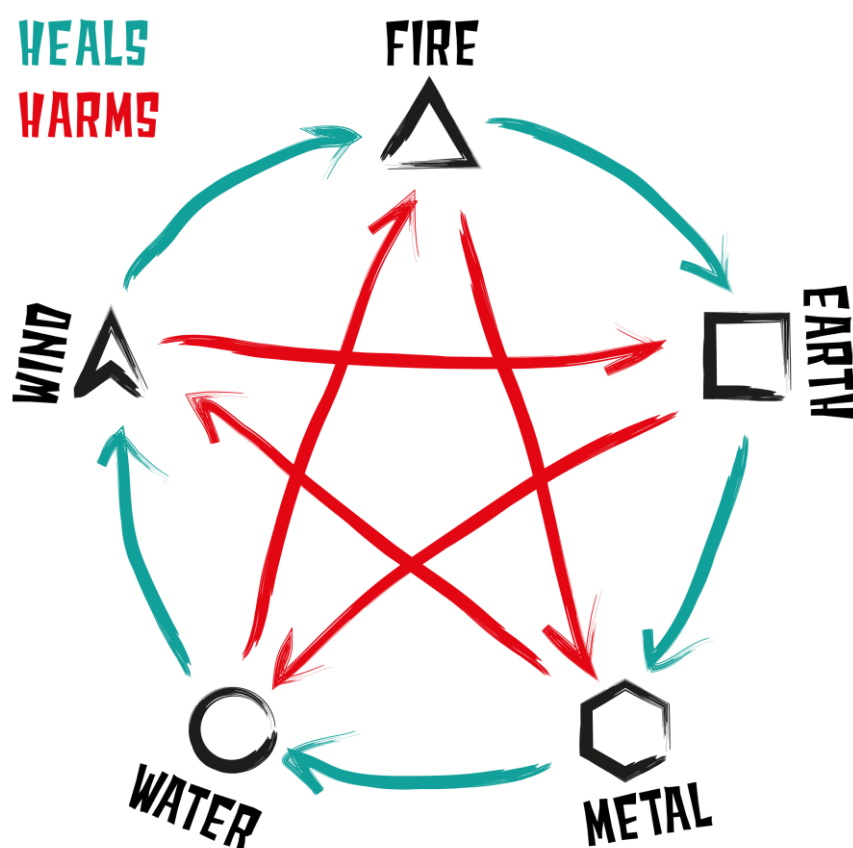
- Segnalino del giocatore di mano x 1
- Idoli elementali x 10
- Token dei poteri elementali x 25
- Sacchetto della Sorgente elementale

SCOPO DEL GIOCO

Completare il proprio Totem, distrutto dal dio Bruttughh, prima che lo faccia lo sciamano avversario. Per farlo bisognerà ricostruire il totem con tutti e 5 gli Idoli elementali.

LE INTERAZIONI DEI 5 ELEMENTI

Ogni potere scagliato dagli sciamani di **TOTEMICA** è tratto dai 5 elementi della natura (Fuoco, Terra, Metallo, Acqua e Vento). Ogni elemento interagisce con tutti gli altri secondo un preciso schema.



Le frecce **ROSSE** indicano la dominazione di un elemento ad opera di un altro. Per esempio il Fuoco fonde il Metallo, dominandolo. Di conseguenza il Metallo non può nulla contro il Fuoco.

Le frecce **BLU** indicano il supporto che un elemento dà a un altro. Per esempio il Fuoco è alimentato dal Vento. Di conseguenza il Fuoco non può recare danno al Vento.

IL GIOCO

Per determinare il giocatore di mano si estrae dalla Sorgente un token a testa. L'elemento che **DOMINA** o riceve **SUPPORTO** dall'altro vince il confronto e il giocatore che l'ha estratto sceglie se iniziare il primo turno o cedere la mano all'altro giocatore.

Il turno è suddiviso in diverse brevi fasi:

- a) **PESCA**, si pescano dalla Sorgente abbastanza token per averne tre in mano.
- b) **RICOSTRUZIONE**, in questa fase ciascuno sciamano può scegliere se compiere l'azione 1 o la 2, in questo ordine:

1. Una volta per round, rimettendo due token dello stesso elemento nella Sorgente, gli sciamani incanalano le forze della natura per ricostruire l'idolo corrispondente e piazzarlo sul proprio Totem. Per esempio, due Token di Fuoco permettono di ricostruire l'idolo di Fuoco.

Non si può avere più di un idolo dello stesso elemento sul proprio Totem.

I token sono immediatamente rimessi nel sacchetto della Sorgente.

2. Una volta per round, scartando un token dalla propria mano, gli sciamani possono attingere di nuovo ad essa pescando un token dalla Sorgente. Se entrambi compiono questa stessa azione, il giocatore di mano pesca per primo.

I token sono rimessi nel sacchetto della Sorgente dopo che lo sciamano, o gli sciamani, hanno pescato.

- c) **INVOCARE GLI ELEMENTI**, ad ogni turno, lo sciamano di mano piazza un token davanti a sé nell'area di gioco. L'altro fa lo stesso subito dopo, collocando il proprio token davanti a quello dell'avversario.

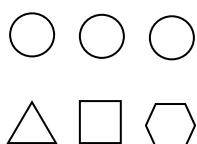
Se il token da piazzare davanti a sé è il terzo, bisogna giocarlo tenendolo coperto con la mano.

Dopo aver piazzato in gioco il proprio terzo token, se non si è già compiuta l'azione 2 della fase b, si può rimettere uno dei propri 3 token in gioco nella Sorgente, sostituendolo con uno dalla propria mano.

- d) **ATTACCO**, questa fase si attiva solo dopo che i due giocatori hanno completato la fase c ed è composta dalle seguenti azioni:

1. **CONFRONTO ELEMENTALE**, si scopre il terzo token e seguendo lo Schema delle interazioni tra i 5 elementi, si determinano gli esiti dei singoli confronti elementali.

Per esempio, abbiamo questa situazione nell'area di gioco:



Si procede da sinistra verso destra, quindi l'Acqua DOMINA il Fuoco, il token di Fuoco viene rimesso nella Sorgente, mentre quello d'Acqua viene messo ai piedi del Totem del giocatore in basso.

Si passa alla coppia centrale dove il token di Terra DOMINA quello d'Acqua. Il primo viene messo ai piedi del Totem del giocatore in alto, mentre quello d'Acqua viene rimesso nella sorgente.

Infine la coppia di sinistra, il token di Metallo SUPPORTA quello d'Acqua. Il token d'Acqua viene rimesso nella Sorgente mentre quello di Metallo è messo in cima al Totem del giocatore in alto.

2. **RISOLUZIONE**, i token in cima al Totem valgono +1, quelli ai piedi -1, si sommano e si ottiene un valore. Lo sciamano col valore più alto vince l'attacco e se ha con un valore positivo ricostruisce un idolo a sua scelta dal suo Totem.

Lo sciamano col valore più basso perde l'attacco e se ha un valore negativo rimuove un idolo a sua scelta dal suo Totem.

Se pareggiano con valori negativi rimuovono entrambi un idolo, invece, con valori positivi ne ricostruiscono uno entrambi.

3. **EFFETTO DEI TRIS**, se l'**ATTACCO** era composto da tre token dello stesso elemento, bisogna applicare l'effetto dei tris:

- **FUOCO**: distruggi un idolo a tua scelta dal totem del tuo avversario.
- **TERRA**: ricostruisci un idolo a tua scelta dal tuo totem.
- **METALLO**: durante il prossimo **ATTACCO**, il tuo totem resiste ad una distruzione.
- **ACQUA**: durante la prossima fase di **PESCA**, prendi 3 token in più, poi ne rimetti 3 nella Sorgente.
- **VENTO**: fino al prossimo **ATTACCO**, lo sciamano avversario gioca con la mano scoperta.

- e) **FINE TURNO**, si ricomincia dalla fase a.

FINE DELLA PARTITA

Se durante il FINE TURNO hai 5 idoli sul tuo Totem, vinci la partita. Se entrambi hanno 5 idoli sul totem si gioca un altro turno.

CREDITS

Un ringraziamento a tutti i play-tester per il loro entusiasmo e la voglia di provare qualcosa di nuovo.

Filippo Magrini

Stefano Mancini

Marco Mezzocapo

Gennaro Junior Di Napoli