

TOTEM



ELEMENTY GRY

4 pionki



Plansza



32 karty ruchu



27 kart celów



9 elementów totemu



CEL GRY

Zadaniem graczy jest umieszczenie na szczycie totemu elementów przedstawionych na kartach celów. Za każdy prawidłowo umieszczony element gracze zdobywają punkty. Nie będzie to jednak łatwe, ponieważ każdy gracz ma inne cele do zrealizowania! Wygra gracz z największą liczbą punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Połóżcie **planszę** na środku stołu.
- B** Weźcie **karty ruchu** w wybranym kolorze. Niezależnie od liczby graczy, każdy tasuje swoje karty i losowo wybiera jedną z nich. Podejrzycie tę kartę, ale nie ujawniajcie jej rywalom! Następnie odłóżcie ją obok planszy obrazkiem do dołu. **Karty te nie będą brały udziału w grze** podczas najbliższej rundy. Pozostałe karty trzymacie w ręku.

Uwaga! Kartą nie biorącą udziału w grze nie może być karta „USUŃ”. Jeśli gracz wylosował taką kartę, pokazuje ją i losuje w jej miejsce inną kartę.

- C** Weźcie po jednym **pionku** – w takim samym kolorze jak wasze karty ruchu. Pionki umieśćcie na planszy na polu „START”.
- D** Odwróćcie wszystkie **elementy totemu** – na ich spodzie znajdują się 3 różne symbole. Podzielcie elementy na 3 grupy według tych symboli. Następnie każdą grupę umieśćcie w dowolnej kolejności we wgłębieniu na planszy (symbolami do dołu).

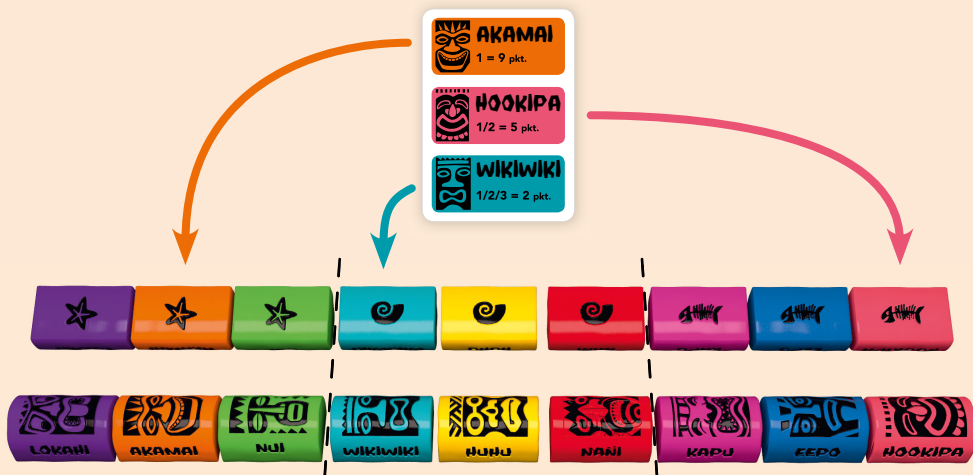


- E** **Karty celów** potasujcie i ułóżcie w stos (obrazkami do dołu). Weźcie **po 1 karcie** ze stosu. Są to wasze cele do zrealizowania w najbliższej rundzie. Nie pokazujcie ich rywalom!

Przygotowanie gry 3-osobowej:



Pamiętajcie, aby **elementy totemu z takim samym symbolem na spodzie** znajdowały się **obok siebie** na planszy. Jest to ważne, ponieważ na **kartach celów** znajduje się po jednym elemencie z każdej z tych trzech grup.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra będzie trwała kilka rund. Podczas każdej z nich gracze za pomocą kart ruchu będą przemieszczali elementy totemu. Na koniec każdej rundy przyznane zostaną punkty osobom, którym udało się umieścić elementy w odpowiednich miejscach. Zwycięzcą zostanie osoba, która podczas gry zdobędzie najwięcej punktów.

Grę rozpoczyna najwyższa osoba (lub najstarszy gracz). Gracz w swojej kolejce **wybiera jedną z trzymanych w ręku kart ruchu** i kładzie ją przed sobą na stole obrazkiem do góry. Następnie **wykonuje przedstawione na niej działanie**.

Każdą kartę ruchu można wykorzystać **tylko raz** podczas rundy.

W swojej kolejce gracz **musi wyłożyć kartę ruchu i wykonać działanie** (nie może z tego zrezygnować), nawet jeśli byłoby to dla niego niekorzystne działanie.

Na tym kończy się kolejka gracza. Swoją kolejkę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony.

KARTY RUCHU

WYŻEJ

Gracz przemieszcza dowolny element totemu o 1, 2 albo 3 miejsca wyżej.



Gracz **nie może** przemieścić elementu totemu o mniejszą liczbę miejsc, niż podana na karcie. Jeśli wykonanie pełnego ruchu jest niemożliwe, gracz nie może użyć tej karty (jeśli to ostatnia karta gracza, wyklada ją, ale nie wykonuje opisanego na niej działania).



NIŻEJ

Gracz przemieszcza dowolny element totemu o 2 miejsca niżej.



Gracz **nie może** przemieścić elementu totemu o mniejszą liczbę miejsc niż 2. Jeśli wykonanie pełnego ruchu jest niemożliwe, gracz nie może użyć tej karty (jeśli to ostatnia karta gracza, wyklada ją, ale nie wykonuje opisanego na niej działania).



NA DÓŁ

Gracz przemieszcza dowolny element totemu na sam dół.



Nie można wykorzystać tej karty do przemieszczenia elementu znajdującego się już na dole totemu.



USUŃ

Gracz usuwa z planszy element totemu znajdujący się na samym dole.



Usunięty element należy położyć obok planszy – nie będzie brał udziału w grze do końca bieżącej rundy.

Uwaga! Karta ta **nie może** być wykorzystana przez żadnego z graczy jako jego pierwsza karta w rundzie. Żaden element totemu nie może więc być usunięty podczas pierwszej kolejki każdego z graczy.



KONIEC RUNDY

Runda może zakończyć się na 2 sposoby:

- **gdy na planszy pozostaną tylko 3 elementy totemu** (te na 1., 2. i 3. miejscu) albo
- **gdy wszyscy gracze nie mają już kart ruchu w ręku.**

Po zakończeniu rundy gracze wykonują poniższe działania:

- ujawniają swoje karty celów,
- liczą zdobyte punkty,
- przesuwają swoje pionki do przodu o odpowiednią liczbę pól.



Jeśli na koniec rundy **czerwony** element znajdzie się **na 1. miejscu**, posiadacz tej karty zdobędzie **9 punktów**.

Jeśli na koniec rundy **zielony** element znajdzie się **na 1. lub 2. miejscu**, posiadacz tej karty zdobędzie **5 punktów**.

Jeśli na koniec rundy **niebieski** element znajdzie się **na 1., 2. lub 3. miejscu**, posiadacz tej karty zdobędzie **2 punkty**.

Przykład:

Gracz A zdobył **16 punktów** (przesuwa swój pionek do przodu o 16 pól):

- **różowy** element miał być na 1. miejscu (9 punktów),
- **żółty** element miał być na 1. lub 2. miejscu (5 punktów),
- **zielony** element miał być na 1., 2. lub 3. miejscu (2 punkty).

Gracz B nie zdobył punktów w tej rundzie:

- **żółty** element miał być na 1. miejscu, a znajduje się na 2. miejscu,
- **zielony** element miał być na 1. lub 2. miejscu, a znajduje się na 3. miejscu,
- **niebieskiego** elementu nie ma na planszy.

Gracz C zdobył **5 punktów** (przesuwa swój pionek do przodu o 5 pól):

- **zielony** element miał być na 1. miejscu, a znajduje się na 3. miejscu,
- **różowy** element miał być na 1. lub 2. miejscu (5 punktów),
- **czerwonego** elementu nie ma na planszy.

Gracz A

Gracz B

Gracz C

Po przesunięciu pionków na torze punktów gracze przystępują do kolejnej rundy:

- odkładają do pudełka **karty celów** z poprzedniej rundy i biorą nowe ze stosu kart,
- zbierają wszystkie swoje **karty ruchu** i odkładają na bok losowo wybraną kartę,
- **elementy totemu** ponownie dzielą według symboli na spodzie i umieszczają na planszy.

Nową rundę rozpocznie osoba siedząca po lewej stronie gracza, który zakończył poprzednią rundę.

KONIEC GRY

- W grze 3- i 4-osobowej rozgrywanych jest **tyle rund, ilu jest graczy**.
- W grze 2-osobowej rozgrywane są **4 rundy**.

Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT: Lepszy wróbel w garści...

Jeśli w dowolnym momencie gry (również podczas tury innego gracza!) **3 pierwsze elementy totemu na planszy** odpowiadają układowi **na karcie celów** któregoś z graczy, może on (ale nie musi):

- wstrzymać na moment grę,
- następnie ujawnić swoją kartę celów,
- **zdołać 5 punktów** (przesuwa swój pionek o 5 pól).

W takiej sytuacji osoba ta do końca rundy nie bierze udziału w grze. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

Pamiętajcie, że każda karta celów daje możliwość zdobycia **maksymalnie 16 punktów** (w przypadku zrealizowania trzech celów). Do gracza należy więc decyzja, czy będzie chciał zdobyć **5 punktów**, czy zaryzykuje i spróbuje zdobyć więcej. Czasami lepszy wróbel w garści niż gołąb na dachu...

Przykład: Gracz zauważył, że podczas kolejki innej osoby na trzech pierwszych miejscach totemu pojawił się taki sam układ, jak na jego karcie celów. Wstrzymuje więc grę, ujawnia swoją kartę i przesuwą pionek w swoim kolorze o 5 pól do przodu. Następnie odkłada kartę celów do pudełka. Do końca tej rundy nie bierze udziału w grze. Pozostali gracze kontynuują grę.



WARIANT: ze zdwojoną siłą

Raz na rundę każdy gracz ma prawo wykorzystać wybraną kartę ruchu **dwukrotnie**. Po wykorzystaniu karty gracz wsuwa ją pod planszę, aby wszyscy widzieli, że skorzystał z możliwości podwójnego wykonania działania karty. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

Przykład: Gracz kładzie kartę „**wyżej o 3**” i informuje, że wykonuje jej działanie dwukrotnie. Może przesunąć 1 element totemu o 6 pól w górę albo przesunąć 2 elementy, każdy o 3 miejsca w górę. Następnie wykorzystaną kartę gracz wsuwa pod planszę.



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2018 Gamewright

Autor: Keith Meyers
Ilustracje: Chris Lee
Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk, Jakub Gralak
Korekta: Katarzyna Suszał
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc