TOTEM

¿Quién es el más rápido?

ORIGEN

El juego fue creado hace miles de años. No se sabe exactamente de qué tribu indígena es originario, pero fue adoptado por varias de ellas.

Comenzó como una forma sana de entretenimiento, pero con el tiempo fue generando una gran adicción entre sus adeptos.

Era tal el fervor del mismo, que era usual que termine en peleas, ya que eran utilizadas como "cartas" hojas de plantas y palos, siendo casi imposible poder diferenciarlas. Normalmente el que terminaba más perjudicado era el que oficiaba de "árbitro", cargo honorario que obviamente nadie quería, por lo cual las partidas eran "combatidas" (si nos permiten la expresión) sin juez, por lo tanto no llegaban a un final feliz.

Esto llevó a que los grandes jefes y sabios de las tribus prohibieran el juego. Por esta razón el "Tótem" no fue conocido hasta ahora.

Gracias al diseño de las cartas realizado por "Habichuelas" podemos disfrutar de este apasionante, divertidísimo y milenario juego junto a toda la familia.

◇ CONTENIDO

80 cartas
1 tótem

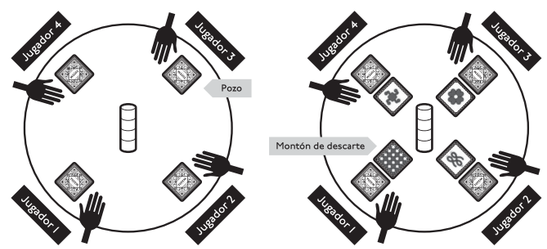
◇ OBJETIVO

Ser el primero en quedarse sin cartas.

◇ PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se reparten todas las cartas entre los participantes, colocándolas boca abajo en el "pozo", sin mirarlas (ver figura 1). Luego se colocan las cartas sobrantes (si las hay) en el medio de la mesa boca abajo y el tótem arriba de ellas, quedando éste último al alcance de todos. Luego se sortea o se elige quien va a ser el jugador que comience, continuando el turno siempre hacia la derecha.

Figura 1



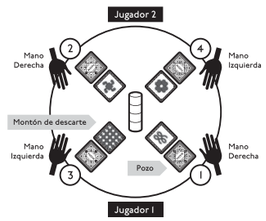
Inicio de Jugada — Desarrollo de Jugada

CUANDO JUEGAN DOS JUGADORES

El mecanismo de la partida es similar, el gran cambio es que las dos manos de cada jugador, son jugadores independientes, o sea que se dividen las cartas como si fueran a jugar cuatro personas. Cada pozo es manejado por cada una de las manos de cada jugador.

El orden en que juegan cambia, se alterna una mano de cada jugador, para aclararlo veamos el ejemplo y la figura 4. Ejemplo 1° jugador 1 mano derecha, 2° jugador 2 mano derecha, 3° jugador 1 mano izquierda, 4° jugador 2 mano izquierda. Así es, es para enloquecerse, al principio cuesta mucho, pero no se preocupen, que después sigue costando!!!

Figura 4
(juego de 2 jugadores)



RESUMEN

Se reparten todas las cartas boca abajo. Uno tras otro (cada uno a su turno), los jugadores descubren una carta. Cuando hay dos cartas con igual dibujo, o tres cartas de igual color sobre la mesa, los que las hayan sacado tienen que tomar el tótem (que está en el centro de la mesa) lo antes posible. El que lo logre primero da al perdedor (o los perdedores) las cartas que tenga descubiertas. Gana el primero en quedarse sin cartas. Tengan cuidado, los dibujos se parecen y son engañosos. El que tome el tótem por error se lleva todas las cartas descubiertas que haya sobre la mesa. Hay tres cartas especiales que producen acciones o duelos especiales durante la partida.

Tótem es un juego súper ágil y divertido.

Recuerden: las peleas quedaron prohibidas por los grandes jefes, no la diversión. Que lo disfruten tanto como nosotros disfrutamos haciéndolo y sobre todo jugándolo.

◇ DUELO DE COLORES

Se da cuando **TRES** o más personas tienen a la vista cartas del **mismo color**, sin importar el símbolo. Atención, este duelo cambia si está a la vista la carta especial **"flechas de colores"** (ver Cartas Especiales).

◇ REACCIÓN ANTE DUELOS

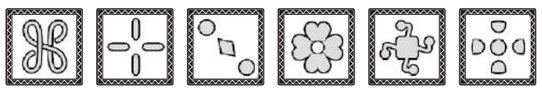
Sin importar si es de colores o de formas, la reacción ante un duelo, siempre es la misma: **de los jugadores que estén involucrados, el que tome primero el tótem, sin tirarlo, gana** el duelo.
El o los perdedores se llevan todas las cartas del mazo de descarte (las que están boca arriba) del ganador, las propias y las que pudieran haber debajo del tótem, colocándolas boca abajo en su pozo. En caso de haber más de un perdedor, el ganador del duelo decide cómo éstos se distribuyen las cartas.

LAS CARTAS

1. CARTAS COMUNES O CARTAS SÍMBOLOS

Hay 18 cartas con distintos símbolos o figuras, de cada uno hay 4 colores (rojo, azul, amarillo y verde) en la figura 3 se muestran algunas de las distintas cartas.

Figura 3
(algunas de las cartas comunes o símbolos del juego)



1. CARTAS ESPECIALES

I. Flechas hacia afuera: todos los jugadores sacan una carta a la vez (al mismo tiempo); el jugador que descubre esta carta es el encargado de iniciar la cuenta (1 , 2 ... 3); luego todos deberán reaccionar o no, frente a los posibles duelos. Hay que tener en cuenta que si llegara a salir una nueva carta especial "flechas hacia afuera", sólo tiene validez luego de realizar los duelos correspondientes.

II. Flechas hacia adentro: esta carta tiene un sólo significado, **el que tome el tótem primero, gana**. Lo que significa, que no importa si hay duelos en la mesa o no, TODOS, inclusive el jugador que la descubrió, deberán tomar el tótem, y el primero que lo haga, dejará su **mazo de descarte** debajo del tótem. Una vez que uno de los jugadores haya tomado el tótem, la carta ya pierde su vigencia, y el jugador que la tenga en su pozo, no participa de los duelos hasta que la misma sea tapada por otra.

II. Flechas de colores: su presencia hace variar los duelos de colores. Mientras esté vigente (todo el tiempo que esté a la vista) el duelo se forma cuando hay DOS colores iguales (y no tres), y el jugador que tenga la carta en su pozo, NO participa de los duelos, si lo hace se lleva todas las cartas que hay en los mazos de descartes de todos los jugadores, inclusive las propias, y las que hay debajo del tótem. La mecánica de los duelos sigue siendo la misma.

ACLARACIONES, PENALIZACIONES Y CASOS PARTICULARES

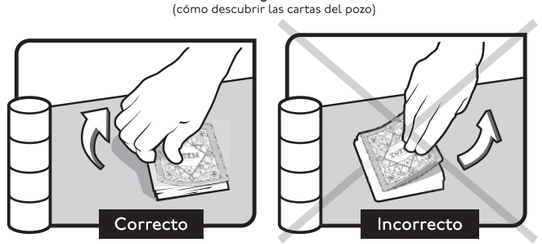
- El participante que **tome el tótem cuando no le corresponda**, el que lo tire ya sea al piso o en la propia mesa de juego, o el que participe de un duelo sin tener que hacerlo, se **lleva todas las cartas** del montón de descarte de **todos** los jugadores, inclusive las que están debajo del tótem. Si fuera más de un jugador, se reparten las cartas en forma equitativa.
- En caso de haber **varios duelos a la vez** (colores, formas) el participante que tomó primero el tótem, elige el duelo en el que participa, anulando así los otros.
- En el caso que hayan **dos o más perdedores** (en el duelo de colores hay dos perdedores) el **ganador decide cómo se reparten las cartas**, puede dárselas todas a uno solo o repartirlas entre los perdedores.
- Si el tótem es tomado en forma correcta por más de una persona a la vez, **gana el que tenga más dedos sobre el tótem**, en caso de persistir la igualdad, el triunfador es el que lo tenga tomado de más abajo.
- Todas las **cartas**, mientras estén boca arriba, están vigentes, salvo que se indique lo contrario.
- Está totalmente **prohibido hablar, gesticular o indicarle** a cualquier jugador, que tiene que participar o no de un duelo, o sugerir qué hacer. El que lo haga, se lleva todas las cartas de los montones de descarte de todos los jugadores y las que estén debajo del tótem.
- En caso de que los jugadores **no se den cuenta de la existencia de algún duelo** la partida sigue su curso, sin que esto caiga en penalización alguna. Si en algún momento uno de los jugadores se da cuenta del duelo, deberá reaccionar inmediatamente.

- Si salen **dos cartas "flechas de colores"**, el efecto es como si estuviera una sola, lo que significa que se necesitan dos colores iguales para tener un duelo, pero tengan cuidado que siguen vigentes mientras estén descubiertas al menos una de ellas.
- Si la **carta "flechas hacia adentro"** aparece al mismo tiempo que un **duelo**, el jugador que haya tomado el tótem primero decide que hacer, si ganó el duelo o si lo hizo por la carta flechas hacia adentro.

◇ DESARROLLO

Al jugador que le toque el turno, descubre la carta de arriba de su "pozo" hacia el tótem (para no ver la carta antes que los demás, ver figura 2) y la coloca rápidamente en su montón de descarte boca arriba. Inmediatamente **todos** los jugadores que tengan cartas abiertas en su montón de descarte, deberán reaccionar o no frente a los posibles **duelos** y/o **cartas especiales**. Luego continúa la ronda pasando el turno al siguiente jugador de la derecha, sin importar quien ganó o perdió en los duelos.

Figura 2
(cómo descubrir las cartas del pozo)



◇ FINALIZACIÓN

Gana el jugador que se descarte de la **totalidad** de sus cartas, no solo las de su pozo, si no también las de su mazo de descarte, ya sea ganando un duelo o con las cartas especiales.

◇ DUELOS DE FORMAS

Se da cuando **DOS** o más jugadores tienen a la vista **símbolos exactamente iguales, NO importa el color.**