

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



Nb de joueurs : 2-6

Âge : 7+

Durée : 15 minutes

# TOTEM!

RÈGLES  
EN FRANÇAIS



UN JEU DE PIERRE FRICAUX

## ★ CONTENU ★

- Un livret de règles
- 35 cartes Tête de totem
- 29 cartes Coup bas
- Un plateau de score
- 6 pions de couleurs différentes

## ★ UGH ! GRAND CHEF! ★

Les Esprits vous ont lancé un défi : terminer la construction d'un totem en leur honneur avant les autres tribus. Réussissez, et vous serez comblés. Échouez, et vous finirez en côtelettes pour vautours.... Diplomatie ou coups bas, tous les moyens sont bons ! Pensez aux vautours, ça motive !

## ★ BUT DU JEU ★

Vous devez construire un totem de 6 étages tout en empêchant vos adversaires de construire le leur. Si, en fin de partie, aucun

joueur n'a réussi à atteindre cet objectif, les joueurs possédant les totems les plus élevés sont déclarés vainqueurs.

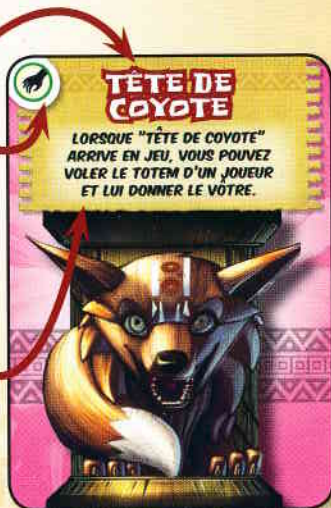
## ★ LES CARTES ★

### • TÊTES DE TOTEM

NOM DE  
LA TÊTE

ICÔNE DE  
RAPPEL

POUVOIR





Un totem est constitué de têtes empilées et chaque tête occupe un étage. Ainsi, la tête à la base du totem occupe le premier étage et la tête au sommet le dernier étage.

• **COUPS BAS**

ICÔNE DE RAPPEL



NOM DE LA CARTE

EFFET



Certains *Coups bas* ne peuvent être joués que dans certaines conditions qui sont précisées avant la description de l'effet.

TOTEM formé de Têtes de totem

## ★ ICÔNES DE RAPPEL ★

Les icônes associées aux cartes, dans leur partie haute à gauche, apportent un confort visuel supplémentaire en rappelant la nature de certaines cartes.



*Carte de destruction d'un ou plusieurs étages de totem*



*Carte de vol d'un ou plusieurs étages de totem*



*Carte protégeant contre la destruction d'un ou plusieurs étages de totem*



*Carte protégeant contre le vol d'un ou plusieurs étages de totem*

## ★ INSTALLATION ★

1) **Mélangez** ensemble toutes les *Têtes de totem* et les *Coups bas* en ayant pris soin de retirer au préalable les cartes suivantes :

**NB JOUEURS**

**CARTES À RETIRER**

2 joueurs

*Cadeau !  
On arrive !*

3 joueurs

*Et Paf !  
On arrive !*

4 joueurs et +

*Et Paf !*

2) **Distribuez 5 cartes** à chaque joueur. Le reste servira de pioche.

3) **Tirez au sort** le premier joueur. Toute technique de sélection la plus folle est dans l'esprit du jeu. Si un joueur arrive costumé en indien, il mérite que vous le laissiez commencer.

4) **Faites en sorte que le plateau de score soit visible** et accessible de tous. Chaque joueur doit ensuite choisir un pion de couleur et le poser sur la case départ.

**REMARQUE :** La notation des scores n'est pas obligatoire mais apporte une dimension stratégique supplémentaire au jeu. A vous de choisir si vous souhaitez devenir un champion ou le poil à gratter de la partie en sabotant les mieux classés.

## ★ COMMENT JOUER ★

A tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit jouer une action parmi les suivantes :

- **Jouer une carte de sa main.**
- **Piocher deux cartes sur le dessus de la pioche.**
- **Défausser une carte de sa main.**

**ATTENTION :** *Un joueur ne peut pas jouer plus d'une action par tour (sauf indication contraire des cartes). Il ne peut pas se protéger lui-même contre les "Faux pas !" de ses adversaires.*

### 1) JOUER UNE CARTE

Le joueur annonce à haute voix le nom de la carte qu'il joue puis, si besoin, les cibles de l'effet. Si un joueur souhaite contrer son action (grâce à *Faux pas !*), il peut se manifester (selon les mêmes règles que 1) Jouer une carte). Une carte contrée est défaussée et son effet n'est pas appliqué.

**NOTE :** *La défausse est l'endroit où terminent tous les Coups bas ainsi que les Têtes de totem détruites. Les cartes ainsi défaussées sont perdues pour l'ensemble de la partie.*

- *Si la carte n'est pas annulée et que c'est une Tête de totem*

Le joueur la pose en jeu, à cheval sur l'ancien étage le plus élevé de façon à cacher son texte (cf. Les cartes : Têtes de totem).

Si le pouvoir de la tête commence par "Lorsque ... arrive en jeu" alors les actions correspondantes sont réalisées. Les autres pouvoirs ne spécifiant pas un déclenchement sont permanents.

**NOTE :** *Poser une tête au sommet du totem revient à abandonner le pouvoir de l'ancienne tête qui y reposait.*

- *Si la carte n'est pas annulée et que c'est un Coup bas*

L'effet est appliqué puis la carte est jetée dans la défausse.

### • Exemple 1 :

Rose joue "*Tête de loup*" en ciblant Cédric. Cédric, pour se protéger, joue "*Faux pas !*" en ciblant "*Tête de loup*". Personne ne souhaitant contrer l'action de Cédric, la "*Tête de loup*" de Rose est défaussée et c'est au tour de Cédric de jouer.

### • Exemple 2 :

Rose joue "Tête de loup" en ciblant Cédric. Cédric, pour se protéger, joue "Faux pas !" en ciblant "Tête de loup". Michael, qui souhaite handicaper Cédric, joue "Faux pas !" sur le "Faux pas !" de Cédric. Personne ne souhaitant contrer l'action de Michael, ce dernier pioche alors 2 cartes et annule l'action de Cédric. La "Tête de loup" de Rose, n'étant plus menacée, arrive en jeu, et Rose vole deux cartes au hasard dans la main de Cédric. C'est maintenant au tour de Lucie, se trouvant à gauche de Rose.

## 2) PIOCHER DES CARTES SUR LE DESSUS DE LA PIOCHE

Le joueur pioche deux cartes (ou une s'il n'en reste qu'une) sur le dessus de la pioche et les met dans sa main. Cette action est impossible si la pioche est vide.

## 3) DÉFAUSSER UNE CARTE DE SA MAIN

Le joueur choisit et défausse une carte de sa main. Cette action est impossible si la main du joueur est vide.

## ★ FIN DE PARTIE ★

La partie est terminée dès qu'un joueur parvient à poser en jeu le sixième étage de son

totem. Si aucun joueur n'a réussi à construire un totem de 6 étages, que la pioche est vide et qu'un des joueurs n'a plus aucune carte en main, la partie est terminée. Le ou les joueurs avec les plus hauts totems sont les vainqueurs.

## ★ COMPTAGE DES POINTS ★

A la fin d'une partie, chaque gagnant marque un nombre de points égal au nombre d'étages de son totem. Un joueur ayant gagné avec un totem de 0 étage (c'est possible !) marque tout de même 1 point. Chaque joueur déplace son pion sur le plateau de score d'autant de cases que de points gagnés. Le ou les joueurs qui atteignent 24 points sont déclarés Champions.

DEPART	1	2	3	4
15	16	17	18	5
14	23	24	19	6
13	22	21	20	7
12	11	10	9	8

**REMARQUE :** A la place des 24 points, les joueurs peuvent choisir à l'avance un nombre de points à atteindre ou un nombre de parties à jouer. Lorsque les joueurs arrêtent de jouer, le ou les joueurs à égalité avec les plus hauts scores sont déclarés Champions.

### ★ VARIANTE EN ÉQUIPE ★

- Le jeu peut être joué par équipes de deux. Deux joueurs d'une même équipe ne doivent pas être côte à côte dans l'ordre des tours.
- Lorsqu'un membre d'une équipe gagne, il fait gagner l'ensemble de son équipe. Les points de l'équipe sont alors égaux à la somme des étages des deux joueurs.

### ★ CRÉDITS ★

- **Auteur :** Pierre Fricaux
- **Illustrations :** Romain Gaschet
- **Développement, design & packaging :** Origames
- **Directeur artistique :** Igor Polouchine



- **Remerciement spéciaux :**

L'auteur tient à remercier chaleureusement tous les visijoueurs "apprentis indiens" qui sont venus essayer de battre l'auteur du jeu

sur les salons. Merci aussi aux organisateurs des salons du jeu de Toulouse (Festival Alchimie du jeu), Parthenay (FLIP), Redon (FLEUR) et Lyon (Octogones) pour leur accueil et leur bonne humeur. Enfin, un remerciement tout particulier à Jean-Marie Lagadec pour son aide précieuse lors de la conception graphique du prototype.

- **Autres remerciements :**

Merci à Stéphane Guebe, Arnaud Roux, Fenzy Medjkoune, Rodolphe Gilbert, Vincent Vandel, Igor Polouchine pour leur disponibilité, leurs conseils et leur gentillesse.



**GRUMPY DWARF'S**  
SARL Grumpy Dwarf's  
56 rue Fénélon  
92120 - Montrouge

© Grumpy Dwarf's 2014  
tous droits réservés

<http://www.facebook.com/grumpydwarfs>

Suivez-nous sur :

