

# TOPOUM

2-4 Jug. / 60 Min. / 12+

1916. La guerra de los hombres ha assolado la tierra. Sólo un terreno fértil permanece en pie y es disputado... ¿por topos?

## RESUMEN DE REGLAS

El objetivo del juego es posicionar tus topos en el Campo de Batalla para que establezcan contacto visual entre ellos.

- El **Campo de Batalla** es el terreno que se forma sobre el tablero al colocar las fichas base que tienen los jugadores.
- Las **bases** tienen doble cara: Tu color y neutral.
- Los topos sólo se mueven sobre el Campo de Batalla. Si salen de él, son eliminados.



## TU TURNO

En tu turno debes **escoger una** de estas dos acciones:



**A- Entrar en Combate.** Coge un topo y una base de tu color y colócalos adyacentes a cualquier otra ficha base del tablero. A continuación deberás jugar **obligatoriamente** una carta de la fila o de la mano.



**B- Mover Topos.** Mueve uno o varios de tus topos sobre el campo de batalla. Puedes mover cada topo a una base adyacente. **Si la base está ocupada con otro topo, ambos se eliminan.** Si no, escoge una de estas 2 opciones:

**B1 - Cambiar la base sobre la que está el topo.**

- Si es de tu color, voltéala al lado neutral.
- Si es neutral o del rival, cámbiala por una tuya.

**B2 - Jugar una carta de la fila o de tu mano.**



**Nota:** Coger cartas de la fila suma o resta insignias según la posición que ocupen.



## PUNTUACIÓN DE LÍNEAS DE VISIÓN

Tras tu acción, revisa las líneas de visión que forman tus topos y puntúa. Una **línea de visión** es una línea recta entre 2 topos que no es bloqueada ni atraviesa hexágonos vacíos (sin base) del tablero. Traza todas las líneas entre tus topos y gana 1 insignia por cada espacio y 1 insignia por cada base de tu color en la línea.



**¡Importante!** Sólo puntúan las líneas de visión que formes nuevas. Si empezaste el turno con alguna hecha no recibirás puntos a no ser que la alteres moviendo los topos.

## CARTAS

Las cartas muestran acciones que hace el topo que "Entra en Combate" (obligatoriamente) o el topo que "Mueve" (opcionalmente). La acción de la carta debe ejecutarse siempre. Por ejemplo, un topo no puede "Entrar en Combate" con la carta "Corta Distancia" si adyacente a su posición no hay un topo rival al que eliminar.

Para los ejercicios usaremos 11 tipos de cartas divididos en 4 categorías:



### CARTAS DE COMBATE



- **BAYONETA.** Mueve el topo sobre una base adyacente con un topo oponente y elimínalo.
- **CORTA DISTANCIA.** Elimina un topo oponente en una base adyacente.
- **LARGA DISTANCIA.** Elimina un topo oponente que esté a 2 ó 3 bases de distancia en línea recta. Es un ataque directo, así que no puede cruzar bases ocupadas con topos o hexágonos sin base.
- **MORTERO.** Elimina la base (y cualquier cosa sobre ella) que se encuentre a 2 hexágonos de distancia. Es un ataque parabólico, así que ignora el primer hexágono.



### CARTAS DE EXPANSIÓN

- **CONSTRUIR BASE.** Añade una de tus bases en cualquier hexágono vacío adyacente al campo de batalla.
- **BASE ABANDONADA.** Añade una de tus bases en un hexágono adyacente a tu posición y mueve sobre ella.
- **NUEVO RECLUTA.** Añade un topo de tu reserva sobre una base cualquiera a 2 de distancia en línea recta.



### CARTAS DE MOVIMIENTO



- **PATRULLA.** Mueve tu topo a una base adyacente.
- **PATRULLA MOTORIZADA.** Mueve tu topo 2 bases en línea recta. Si en la primera hay un topo oponente, elimínalo.
- **PÁNICO.** Selecciona una dirección a partir del topo. Todos los topos, oponentes o tuyos, se desplazan una base alejándose de él.



### CARTAS ESPECIALES

- **CONDECORACIÓN.** Retira otro topo tuyo que ya esté en el Campo de Batalla y gana 3 insignias.

