TOPOUM
EXPANSION DECK 1

BRATATATATA

CONTENIDO
- **49 cartas** en 7 nuevos tipos.
- **1 carta** de granjero.
- **1 carta** de evento.
- **4 cartas** de ayuda de juego.
- **1 reglamento.**

7 NUEVOS TIPOS DE CARTA. Añádelas a los 22 tipos de carta que incluye el juego básico.

RÁFAGA
Selecciona una zona de 3 casillas adyacentes al topo activo que **debe tener** un topo rival en la casilla central que es eliminado. Los topos rivales o propios adyacentes a éste y al topo activo también son eliminados.

LANZALLAMAS
Elimina un topo rival adyacente al topo activo. Cualquier otro topo propio o rival que pudiera haber tras el eliminado, se aleja de la llamarada una casilla en línea recta.

TROPEZÓN
Mueve un topo rival, que se encuentre adyacente, una casilla de distancia en línea recta alejándose del topo activo.

DERRUMBE
Pon una de tus bases en cualquier hexágono libre adyacente a cualquier otra propia o rival. Esta otra base debe estar **obligatoriamente** rodeada de un mínimo de 3 bases más y es eliminada por la fragilidad del terreno.

TORRE DE VIGÍA
Pon una de tus bases sobre cualquier base, propia o rival, **que no tenga topos** ni otros elementos sobre ella. Cualquier línea de visión que incluya esta base puntuará 1 insignia por cada nivel.
Ejemplo: *Una torre de 3 casillas de altura puntúa por distancia 3 insignias y no solo una.*

GUERRA PSICOLÓGICA
Todos los topos rivales alrededor del topo activo restan 1 insignia al jugador propietario.

Durante la preparación de la partida deja el topo marrón junto al tablero.

REPORTERO DE GUERRA
Traslada *"Reportero de Guerra"* a cualquier casilla desocupada del campo de batalla para que forme una línea de visión con el topo activo. **Puntúa esa línea de visión al instante.**

Sin jugar esta carta, *"Reportero de Guerra"* no ayuda a ningún jugador a puntuar y, como cualquier otro topo, es un obstáculo a la hora de crear líneas de visión.

NUEVO GRANJERO. Añádelo a la baraja de granjeros del juego básico.

EL QUE TRAE EL FRÍO

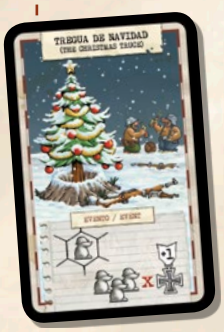
PREPARACIÓN: Coge las 4 fichas *"Hielo"* y colócalas en las zonas marcadas en el tablero. Bajo cada una debes colocar un terreno neutral (1 de cada jugador en el caso de partidas a 4 jugadores o sacadas de un color que no se use en caso de partidas a 2 ó 3 jugadores).

USO: Desplaza una ficha *"Hielo"* sobre cualquier casilla **desocupada** del Campo de Batalla. Si la casilla tiene una topera, ésta es congelada y debes convertirla en terreno neutral.

EFECTO: Como se indica en la **Sección 6: *"Obstáculos"*** del reglamento del juego base.

ELIMINACIÓN: Se deja la ficha *"Hielo"* fuera del tablero. Otro jugador con el uso de una nueva carta podrá mover las fichas *"Hielo"* que haya en el tablero o colocar una que esté fuera sobre el terreno que desee.

EVENTO. Si deseas jugar con un evento, durante la preparación del mazo de batalla, antes de añadir la carta *"Paz"*, introduce el evento y baraja bien. Si en la fase *"Reponer Cartas"* sale el evento en la línea de operaciones se ejecuta al instante y si sale en la mano de un jugador, éste debe enseñarlo y se ejecuta al instante. En ambos casos, tras realizar su efecto, la carta se descarta y se saca una nueva para reponer la línea o la mano.



TREGUA DE NAVIDAD

EFECTO: Los topos descubren el absurdo de la guerra en épocas festivas y salen del campo de batalla para celebrarlo. Cada jugador puntúa tantas insignias como el número de topos que tenga, en ese momento, en la reserva.

Nota: *Si estás jugando con la carta "Prisionero de Guerra", todos los topos de otros jugadores que tengas capturados también se unen a los festejos y te otorgan insignias.*

CRÉDITOS

Autor: Perepau Llistosella
Ilustraciones y diseño: Pedro Soto
Editado por: Looping Games, S.L.
C/Menéndez Pelayo, 10. Ent. 3C
39003 - Santander (Spain)

www.loopinggames.com