

HUNTIK

Secrets & Seekers

TITAN - TITAN - TITAN -

ANULETO - ANULETO - ANULETO

- 01 Drako Albion
- 02 Drako Cavalier
- 03 Drako Antedeluvian
- 04 Drako Freelancer
- 05 Drako Kilthane
- 06 Drako Sabriel
- 07 Krono Solwing
- 08 Krono Madea
- 09 Krono Hoplite
- 10 Krono Forest Queen Diana
- 11 Krono Caliban Ocean Warrior
- 12 Krono Icarus
- 13 Krono Baselaird
- 14 Krono Megataur

- 15 Drako Albion
- 16 Drako Cavalier
- 17 Drako Freelancer
- 18 Drako Kilthane
- 19 Drako Sabriel
- 20 Krono Solwing
- 21 Krono Madea
- 22 Krono Hoplite
- 23 Krono Forest Queen Diana
- 24 Krono Icarus
- 25 Krono Baselaird
- 26 Krono Megataur



26 FIGURAS + 26 CARTAS DE JUEGO
26 FIGURINES + 26 CARTES À JOUER
26 FIGURAS + 26 CARTAS DE JOGO
26 BEELTJES + 26 SPEELKAARTS

DRACO		KRONO	
<input type="checkbox"/> ALBION <small>ANULETO DE ANULETO VAN</small>	<input type="checkbox"/> KILTHANE <small>ANULETO DE ANULETO VAN</small>	<input type="checkbox"/> SOLWING <small>ANULETO DE ANULETO VAN</small>	<input type="checkbox"/> ICARUS <small>ANULETO DE ANULETO VAN</small>
<input type="checkbox"/> ANTEDELUVIAN <small>ANULETO DE ANULETO VAN</small>	<input type="checkbox"/> SABRIEL <small>ANULETO DE ANULETO VAN</small>	<input type="checkbox"/> MADEA <small>ANULETO DE ANULETO VAN</small>	<input type="checkbox"/> BASELARD <small>ANULETO DE ANULETO VAN</small>
<input type="checkbox"/> CAVALIER <small>ANULETO DE ANULETO VAN</small>	<input type="checkbox"/> FREELANCER <small>ANULETO DE ANULETO VAN</small>	<input type="checkbox"/> HOPLITE <small>ANULETO DE ANULETO VAN</small>	<input type="checkbox"/> MEGATAUR <small>ANULETO DE ANULETO VAN</small>
<small>PANINI</small> www.paninigroup.com		<small>Huntik names and characters are trademarks and copyrights of Big Boos B.V. and Rainbow Distribution B.V. © 2009 Big Boos B.V. and Rainbow Distribution B.V. All other trademarks not specifically designated herein, are the property of their respective owners. All rights reserved. Created by Ignacio Straat, www.huntik.com</small>	

COMO SE JUEGA

Las Miniaturas Huntik se dividen en dos tipos: Titanos y Amuletos. Bajo cada Miniatura hay el número de Potencia, mientras que en cada Carta se indica la Magia. Puedes jugar con un número de Cartas y Miniaturas idénticas a las de tu adversario.

Atenção: cada Carta debe ser distinta de la otra.

Para empezar, coge tus Cartas, mésclávalas y colócalas boca abajo y sobre una mesa, una al lado de otra, formando una fila horizontal. Tu adversario debe hacer lo mismo, colocando sus Cartas frente las tuyas. Cada uno descubre sus Cartas y las recoge, colocando en su lugar la Miniatura que corresponda. Cada jugador solo puede ver las puntuaciones de Potencia de sus Miniaturas.

Ahora los ejercitos ya están preparados: vence quien derrota todas las Miniaturas de su adversario!

Si no quedan más Miniaturas en juego, la partida termina en tablas.

Haced "pares o nubes" con el adversario: quien gane inicia la partida. En cada turno, cada jugador

puede realizar una Acción a escoger entre: Ataque, Movimiento o utilizar la Magia.

Para realizar un Ataque, escoge una de tus Miniaturas con la que atacaras la Miniatura de tu adversario más cercana a ti, en horizontal, vertical o diagonal. Si es la única Miniatura a la que atacas: después cada jugador descubre la Potencia de su propia Miniatura. La Miniatura con el número de Potencia más bajo es eliminada del juego junto a la Carta que corresponda. La Miniatura que ha ganado el combate permanece al mismo punto de partida. Si las puntuaciones son iguales, ambas Miniaturas son eliminadas juntas con sus Cartas correspondientes.

Para realizar un Movimiento, desplaza un Titan dondequieres, colócalo junto a otra Miniatura en juego. Si entre tus Miniaturas poses un Titan y el Amuleto que le corresponde, coloca el Titan con el Amuleto; podrás usarlo como una única Miniatura, sumando las puntuaciones de Potencia. No puedes utilizar la Acción de Movimiento para los Amuletos que permanecen inmóviles durante toda la partida.

Si quieres usar la Magia, coloca sobre la mesa la Carta boca arriba y aplica el efecto indicado en la Carta. Recuerda: la Magia sólo dura para aquél momento y solo puede ser utilizada una vez. Prueba las infinitas combinaciones del juego de las Miniaturas Huntik y desafía a tus amigos a una increíble partida por equipos, juntando vuestros ejércitos!

COMO SE JUEGA

As Miniaturas Huntik dividem-se em dois tipos: Titãs e Amuletos. Em cada Miniatura indica-se um número de Potência e, em cada Carta, a Magia.

Podes jogar com um número de Cartas e Miniaturas igual à do teu adversário.

Atenção: cada Carta deve ser distinta da outra.

Para começar, deves baralhar as tuas Cartas, coloçalas viradas para baixo sobre uma mesa, uma ao lado da outra, formando uma fila horizontal. O teu adversário deve proceder de igual forma, posicionando as suas Cartas à frente das tuas. Cada um, depois de mostrar as suas Cartas, deve recolhê-las e colocar no seu lugar a Miniatura correspondente. Cada jogador só poderá ver as pontuações de Potencia das suas Miniaturas.

Agora os exercitos já estão preparados: vence quem conseguir derrotar todas as Miniaturas do seu adversário! Se não restarem mais Miniaturas em jogo, a partida termina com um empate. Deves jogar "par ou ímpar" com o teu adversário: o vencedor inicia a partida. Em cada turno, cada jogador pode realizar uma acção para escolher entre: Ataque, Movimento ou utilizar a Magia.

Para poderes realizar um Ataque, deves escolher uma das tuas Miniaturas e, com ela, atacar a Miniatura do teu adversário mais próxima de ti, na horizontal, vertical ou na diagonal. Em alta voz, deves dizer a Miniatura que pretendas atacar; depois cada jogador deve mostrar a Potencia da sua própria Miniatura: a Miniatura com o número de potencia mais baixo é eliminada do jogo junto com a Carta correspondente. A Miniatura vencedora do combate deve permanecer no mesmo ponto de partida. Se as pontuações forem iguais, ambas as Miniaturas são eliminadas do jogo junto com a Carta correspondente.

Para realizar um Movimento, podes mover um Titã à tua vontade, colocando-o junto a outra Miniatura em jogo. Se entre as tuas duas Miniaturas possuíres um Titã e o Amuleto correspondente, deves juntar o Titã com o Amuleto; poderás usá-lo como uma única Miniatura, somando as pontuações de Potencia. Não poderás utilizar a Accão de Movimento para os Amuletos que permanecem imóveis durante toda a partida.

Se pretendes usar a Magia, deves colocar sobre a mesa a Carta virada para cima e aplicar o efecto indicado na Carta. Lembra-te: a Magia só dura para aquele momento e só poderá ser utilizada uma vez.

Experimenta as infinitas combinações de jogos das Miniaturas Huntik e desafia os teus amigos para uma incrível partida entre equipas, juntando os vossos exercitos!

LES RÈGLES DU JEU

Les figurines Huntik se répartissent en 2 catégories : Titans et Amulettes. Le niveau de Puissance des figurines est indiqué sous chacune d'entre elles, tandis que leur Magie est précisée sur la carte correspondante.

Joue avec la même quantité de cartes et de figurines que ton adversaire.

Attention : chaque carte doit être différente des autres.

Pour commencer, prends tes cartes, mélange-les et dépose-les sur la table face cachée, côté à côté, en formant une rangée. Ton adversaire fait la même chose et met ses cartes devant les tiennes.

Chaque joueur découvre ensuite ses cartes, les regarde en main et dépose à la place de chaque carte la figurine correspondante. Les joueurs sont autorisés à voir le niveau de puissance uniquement de la figurine correspondante. Les joueurs sont autorisés à voir le niveau de puissance uniquement de leurs propres figurines. Les armées sont maintenant prêtes à combattre ! Le gagnant est celui qui bat toutes les figurines de l'adversaire.

S'il ne reste plus de figurines, la bataille se termine à égalité.

Joue à pile ou face avec ton adversaire pour savoir qui joue en premier. Chaque joueur ne peut faire qu'une seule action à la fois et doit choisir entre Attaque, Mouvement ou Magie.

► Si tu veux mener un Attaque, choisis une de tes figurines avec laquelle tu attaques la figurine de ton adversaire qui se trouve la plus proche, dans le sens horizontal, vertical ou diagonal. Dis à ton autre joueur de se trouve la plus proche, dans le sens horizontal, vertical ou diagonal. Dis à ton autre joueur de se trouver la plus forte, dans le sens horizontal, vertical ou diagonal. La figurine ayant la plus forte est éliminée du jeu, ainsi que la carte correspondante.

► Si tu choisis un Mouvement, déplace ton Titan où tu veux et place-le près d'une autre figurine. Si, parmi tes figurines, tu possèdes un Titan et l'Amulette correspondante, déplace le Titan vers son Amulette : tu les utiliseras comme si c'était une seule figurine et tu additionneras leurs points de puissance. Tu ne peux pas faire de Mouvement avec les Amulettes qui restent immobiles durant la bataille.

► Si tu veux utiliser une Magie, mets sur la table la carte face découverte et applique les effets indiqués sur celle-ci. Rappelle-toi que chaque Magie n'a effet qu'au moment où elle est appliquée et ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Essay toutes les combinaisons du jeu des figurines Huntik et défi tes amis en unissant vos armées et en combattant par équipes !

DE STYLISME

De Huntik-figuurjes zijn verdeeld in 2 categorieën: Titannen en Amuletten. De hoeveelheid Kracht van de figuurjes staat op de onderzijde van elk van hen vermeld, terwijl hun Toverkracht op de overeenkomstige kaart aangeduid is.

Speel met hetzelfde aantal kaarten en figuurjes als je tegenstander.

Let op: elke kaart moet verschillend zijn van de ander.

Om te beginnen neem je een kaart, schud je ze in leg je ze in een rij naast elkaar op tafel, met de bedizidde naar onder. Je tegenstander doet hetzelfde en leg zijn kaarten voor de jouwe. Daarna bekijkt elke speler zijn kaarten, neemt ze weer in de hand en zet het overeenkomstige figuurje in de plaats van elke kaart. De spelers mogen alleen het krachteniveau van hun eigen figuurjes zien. Nu zijn de legers klaar om te vechten! De winnaar is degene die alle figuurjes van zijn tegenstander verslaat.

► Als er geen figuurjes meer overblijven, eindigt de strijd onbeslist.

Tot met je tegenstander om te bepalen wie begint. Elke speler mag één handeling tegelijk uitvoeren en moet kiezen tussen Aanval, Beweging of Toverkracht.

Als je een Aanval wil doen, kies dan een van je figuurjes waarmee je het figuurje van je tegenstander zal aanvallen dat het dichtst bij staat, in horizontale, verticale of diagonale richting. Zeg ijdop welk figuurje je wil aanvallen. Daarna laten de spelers het krachteniveau van hun figuurje aan elkaar zien, het figuurje met de minste kracht verdwijnt uit het spel, samen met de overeenkomstige kaart.

► Als je een Beweging kiest, verplaats dan je Titán waarheen je wil en zet hem bij een ander figuurje. Als er zich tussen je figuurjes een Titán en de overeenkomstige Amulet bevindt, verplaats dan de Titán naar zijn Amulet: gebruik ze vanaf dan alsof ze één enkel figuurje waren en tel hun krachtpunten bij elkaar op. Je mag geen Beweging maken met de Amuletten die tijdens het gevecht op hun plaats blijven.

► Als je een Toverkracht wil gebruiken, leg de kaart dan met de bedizidde naar boven op tafel en pas de effectie toe die erop vermeld staan. Denk eraan dat elke Toverkracht pas uitwerking heeft op het ogenblik dat ze wordt toegestapt en maar één keer mag worden gebruikt.

Probeer alle combinaties van het Huntik-figuurjesspel uit en daag je vrienden uit door juulle legers samen te voegen en in ploegen te strijden!

HUNTIK ENTRA EN LA LEYENDA!

Al inicio de los Tiempos, la humanidad luchaba contra un mal de un poder inimaginable. Nada se salvaba de la oscuridad que lo invadía todo. Pero dentro de la raza humana se alzaron los Antiguos Buscadores, que forjaron los Amuletos para invocar un ejército de poderosas criaturas del Mundo de los Titanes. Con los Titanes a sus órdenes, los Antiguos Buscadores emprendieron una terrible batalla contra las fuerzas de ultraje que amenazaban la vida de todos los humanos. Despues de varios siglos, los Amuletos estaban a punto para ser transferidos a la mano de una nueva generación: de audaces y expertos Buscadores Organizados en bandas dispersas por todo el mundo, los Buscadores se disputan ahora el control de los amuletos y de los legendarios Titanes! ¡Convertirte tú también en un Buscador!

HUNTIK ENTRA EN LA LEGENDA

No inicio dos tempos, a humanidade lutava contra o mal de um poder inimaginável. Nada se salvava da escuridão. Mas dentro da raça humana, os Seekers - humanos capazes de invocar criaturas lendárias - forjaram os Amuletos para invocar um exército de poderosas criaturas do Mundo dos Titãs. Com os Titãs às suas ordens, os Seekers emprenderam uma terrível batalha contra as forças de submundo, e contra si. Depois de vários séculos, os Amuletos estavam a ponto para serem transferidos para a mão de uma nova geração de audazes e experientes Seekers! Organizados em bando, dispersos por todo o mundo, os Seekers disputam agora o controlo dos Amuletos e dos lendários Titãs. Também tu podes ser um verdadeiro Seeker!

Com pelo menos duas Miniaturas, desafia os teus amigos para este apasionante jogo de Huntik!

HUNTIK : ENTRE DANS LA LEGENDE !

Il y a très longtemps, bien avant le début de l'Histoire, l'humanité luttait contre un Mal d'une puissance surnaturelle. Rien n'échappa à l'obscurité qui engoulait tout. Le genre humain décida un jour de se dresser contre ce Mal : les Anciens Chercheurs créèrent des Amulettes grâce auxquelles ils pouvoient rassembler un immense armée de créatures venues d'un autre monde. Avec les Titans à leurs ordres, les Anciens Chercheurs luttèrent contre les forces obscures... puis communiquèrent aux Chercheurs courageux et compétents. Repartis en plusieurs factions organisées à travers le monde, les Chercheurs luttent aujourd'hui pour le contrôle des Amulettes et des Anciens Titans. Deviens tu aussi un Chercheur ! Défie tes amis à l'incredibile jeu Huntik en possédant au moins 2 figurines !

HUNTIK : ENTRE DANS LA LEGENDE!

In een erg verleden, lang voordat het begin van de Tijd, bestreden de Mensheid het Kwaad met bovennatuurlijke kracht. Niets bleef buiten de val van deze verzonken cultuurstaat. Op een dag besloten het mensdom tegen dat kwaad af te staan. De Oude Vaders verzamelden Amuletten waarmee ze een leger van Titaren, krachtige wezens uit een andere wereld, op de been konden brengen. Met de Titaren onder hun bevel veroverden de Oude Vaders verscheidene gebieden tegen de obscura machten... want ze zochten de ogenen te verbergen. Vele duizenden jaren zijn verstreken: weldra zullen de Amuletten opnieuw tot leven worden gebracht en door een nieuwe generatie moedige en bewaakte Vaders. Vandaag strijden de Vaders, verdeeld in verschillende georganiseerde, wereldwijd verspreide groepen, om de heerschappij over de Amuletten en de Oude Titaren. Word ook jij een echte oorser! Défie tes amis à l'incredibile jeu Huntik en possédant au moins 2 figurines !

