

ABATONS

totally totems

GUÍA COMPLETA



**¡JUEGA,
CONSTRUYE Y
COLECCIONA!**

TODO SOBRE
LOS ABATONS

**¡COLECCIONA
LOS CROMOS
DE LAS TRIBUS!**

DESCUBRE
SUS SECRETOS

WWW.ABATONSWORLD.COM



PPI Worldwide



WWW.PANINIGROUP.COM



ÍNDICE

● COLECCIONA	2
● TRIBUS	6
ZAZTECAZ	8
KAMAYAK	10
ULUZU	12
TUTTENET	14
POLYWEEP	16
APACHAKOTA	18
MONGLOM	20
SKANDIVIKIS	22
● JUEGA	24
● CREA TU TÓTEM	28
● DESAFÍO ABATONS	30



CUANTO
MÁS
ALTA...

LA
TORRE...

MAYOR
SERÁ...

¡...EL
PODER!

ABATONS - TOTALLY TOTEMS Guía completa
Una publicación de Panini España, S.A
C/Vallespí 20 - 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
www.paninigroup.com.
Realización editorial: Estudio Fénix.

Toda la información sobre los Abatons
en www.abatonsworld.com.

ABATONS ©2014 PPI Worldwide
PPI Worldwide's mark & logo, Abatons
mark & logo, characters and elements
are trademarks of PPI Worldwide.
All Rights Reserved.

Imprenta: ALSOGRAF
Depósito Legal: GI 1388 -2014
Publicación promocional. Prohibida su venta.



ppi Worldwide



PANINI

LLEGAN LOS



ABATONS

totally totems

¿QUÉ ES UN ABATON?

Un **Abaton** es un ser de apariencia humana... ¡pero no es de nuestro planeta! Los **Abatons** han visitado la Tierra en muchas ocasiones a lo largo de la historia... ¡y han dejado huellas de ese pasado misterioso!

¿Y NO SE LES CONOCE?

¡No! Son difíciles de encontrar... ¡porque los **Abatons** tienen el poder de convertirse en **tótems**! La palabra **tótem** es de origen Abaton, y se conoce en muchos idiomas humanos.

¡Los **Tuttenet** inspiraron el arte del Antigo Egipto!

CONOCE TUS ABATONS

Cuando tienes un Abaton en la mano, lo tienes en **versión tótem**, y cuando lo tienes en **cromo**, lo puedes ver en **versión personaje**. Pero además, si te fijas, cada tótem Abatons tiene un montón de detalles que te dirán quién es...



NOMBRE DE LA TRIBU



NÚMERO DE LA COLECCIÓN

ICONO DE LA TRIBU



¡Este es **Pikkelz**, el bebé de la tribu **Polyweep**!

¡COLECCIONA, TRANSPORTA, INTERC...

KAMAYAK

La colección de los Abatons tiene ochenta personajes distintos repartidos en ocho tribus diferentes. ¡Es fácil saber cuál es cuál porque tienen colores diferentes!

ULUZU

MONGLOM



¡Puedes transportar tus Abatons fácilmente en tu BOLSA PORTAABATONS!

ZAZTECAZ

POLYWEEP

SKANDIVIKIS

APACHAKOTA

TUTTENET

TRES EN UNO

ABATONS

Los Abatons normales reproducen a los personajes en su forma de tótem. ¡Es fácil reconocerlos si te fijas un poco!

Para saber quién es, mira detrás: tendrán el número del Abaton.

COLECCIÓN ABATONS

SERIE ESPECIAL

ABATONS TRANSPARENTES

¿Te ha salido un Abaton transparente?

¡Felicidades!

Hay Abatons versión transparente de todos los personajes, y dice la leyenda que son mucho más poderosos que los normales. ¡Cruza los dedos para que te salga tu favorito!



¡SOY KURDMUDG, EL ANCIANO DE LOS KAMAYAK! ME RECONOCERÁS POR MI COLLAR Y POR MIS ADORNOS DE PLUMAS.



CAMBIA!

¡Consigue tu **COLLECTOR BOX** para tener tus Abatons siempre en orden!



¡CHECKLIST VIRTUAL!



¿Quieres tener tu colección al día? Pues no busques más, en la **página web de Abatons** puedes empezar tu checklist personalizado.

WWW.ABATONSWORLD.COM

Crea tu ficha y listo. ¡Escoge qué checklist quieres!

¡Imprime solo los que tienes!

¡Imprime solo los que te faltan!

¡Imprímelo todo!

LA CAZA DEL ABATON DORADO

Los líderes de las tribus son lo más de lo más... y los **Abaton dorados** son los más increíbles, espectaculares y poderosos de todos. Solo hay ocho, uno por cada tribu, así que si te sale uno, ¡consérvalo como un tesoro y no te lo juegues si no estás seguro de ganar.

SERIE ESPECIAL



- Y además en la web podrás
- Descubrir la **historia secreta** de los Abatons.
 - Estar al día de las **novedades** en el mundo Abaton.
 - Ver los **videos tutoriales** para aprender todos los juegos.
 - Participar en el **Desafío Abatons** con tus mejores construcciones.



¿ESTÁS LISTO PARA LA AVENTURA?

¡JUEGA!

¡Hay siete juegos oficiales diferentes!

Pero... ¿sabes a cuantos juegos diferentes puedes jugar con tus Abatons?

¡Pues a muchísimos más! Puedes jugar con ellos a todo lo que se te ocurra, ¡Sus únicos límites se los vas a poner tú!

¡100% JUGABLES Y 100% DIVERTIDOS!

¡TAG!

¡TIC!

¡A LOS ABATONS LES VA LA DIVERSIÓN!

¡COLECCIONA!

¿Cuál es tu tribu Abatons favorita? ¡Seguro que tienes una! Quizá te atrae su color o te parecen especialmente divertidos o impactantes sus personajes. ¿Los quieres todos? Pues ya sabes: puedes conseguir tus Abatons en sobres normales o en el espectacular starter pack.



¡SOY ZWEANNA, LÍDER DE LOS ZAZTECAZ!



¡ADVENTURA?

ABATONS
ready to build

¡CONSTRUYE!

¿TE TIEMBLA EL PULSO?

¡Un desafío rápido! Apila tus Abatons formando una torre y mira a ver cuántos puedes apilar antes de que se caiga.

Los Abatons son apilables, seguro que ya lo has visto. Eso quiere decir que simplemente poniéndolos unos encima de otros puedes construir torres altísimas. ¡Ideales para construir y geniales para destruir, está claro!

¡CONSIGUE LOS CONECTORES!

Los conectores son piezas de plástico especiales para construir las torres Abaton más complicadas. ¿Dónde puedes conseguirlos? ¡Tienes un juego completo de conectores en cada SOBRE STARTER PACK!



¡TOC!

¿CUÁNTOS HAY?

¿Sabes cuántas tribus Abatons se conocen actualmente? ¡Ocho! ¿Y cuántos Abatons tiene cada tribu? ¡Diez! Así que en total hay 80 Abatons distintos para coleccionar y jugar. ¡Y además hay 80 transparentes y 8 dorados!

¿QUÉ ES UNA TRIBU?

Una tribu es un grupo de diez Abatons. Los Abatons que pertenecen a una tribu tienen un aspecto similar.

¡CONSTRUYE UN AUTÉNTICO SÚPERTÓTEM ABATONS!



LAS TRIBUS ABATONS

EN EL REMATE DE UN TÓTEM, TENGO PODERES ESPECIALES.

Aquí están los Apachakotas, al mando de Annawan, su poderoso y astuto líder. Por orden de poder, puedes ver a los demás y descubrir qué función cumple cada uno en la tribu.

ALGUNAS TRIBUS, COMO LOS ULUZU, PREFIEREN UN COCINERO... ¡LOS ZAZTECAZ TIENEN UN MÚSICO!

LÍDER

ESPOSA DEL LÍDER

FILÓSOFO

JOVEN

ATLETA

¡NO TODAS LAS TRIBUS TIENEN UN FILÓSOFO! YO SOY UBA-UBA, EL ANCIANO DE LOS ULUZU... Y OTRAS TRIBUS TIENEN UN SABIO.

SIEMPRE ME ENCONTRARÁS EN LA TRIBU, ¡PERO COMO YO SOLO HAY UNA!

EN OTRAS TRIBUS PUEDO SER UN SANADOR O UN DOCTOR.

MASCOTA SIEMPRE HAY, Y BEBÉ TAMBIÉN... ¡HAY QUE DIVERTIRSE!

GUERRERO

MUJER HERMOSA

SHAMÁN

BEBÉ

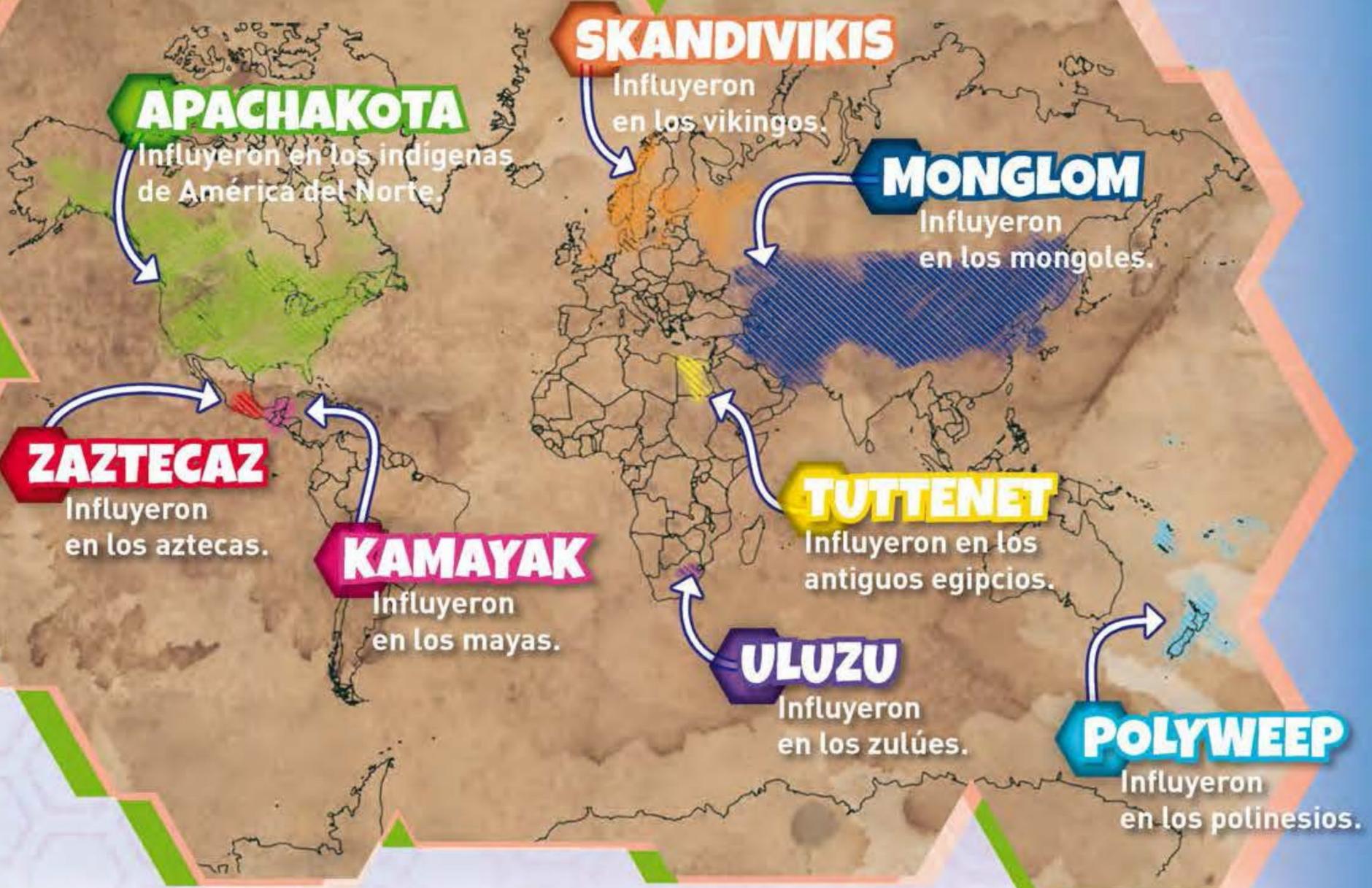
A MÍ ME DEJAS CON LOS DE MI TRIBU.

Los Abatons por lo general sienten antipatía por los miembros de otras tribus, pero hay muchas excepciones, sobre todo entre los Abatons más jóvenes.

MASCOTA

¿DÓNDE ESTÁN?

El aspecto de los Abatons inspiró a grandes civilizaciones del pasado, cuyos habitantes quisieron imitarles en todo.



PODERES MÁGICOS

Cada tribu tiene un poder mágico totémico que le protege durante su estancia en el planeta Tierra. Los poderes son fuego, sonido, espíritu, arena, agua, clima, frío y animal.





KAMAYAK

TRIBU A LA QUE INFLUYERON: **MAYAS**

En las selvas tropicales de Centroamérica es fácil perderse y no ver más allá del próximo árbol. Quizá por eso los habitantes locales suelen aguzar mucho el oído para prevenir posibles peligros... o quizá esperan escuchar, como dice la leyenda, el rastro de algún Kamayak que pudiera estar por la zona, a quien le apetezca compartir su música. Si te va el ritmo... ¡esta es tu tribu Abatons!



KUHULAJAW

LÍDER

Kuhulajaw tiene un oído increíble. Entrenó una antigua técnica Kamayak que le permite discernir sonidos específicos desde grandes distancias.

ORIGEN



Que tu poder sea el sonido **ABATONS** puede ser difícil de entender hasta que te encuentras con el primer **KAMAYAK**. Son supersociables y son lo mejor en cuanto a música y espectáculo se refiere, pero como eso hace que tengan temperamentos un poco artísticos... ¡en general es mejor caerles bien que enfrentarse a su furia, porque la situación puede pasar de la comedia a la tragedia muy rápidamente! Son de los **ABATONS** que más se han dejado ver, simplemente porque no pueden resistirse ni a un gran aplauso ni a un poco de música, da igual el ritmo siempre que se toque con emoción.

COLORES



PODER MÁGICO

SONIDO

El sonido es mágico, y los Kamayak dominan todos sus aspectos, desde la música más marchosa hasta el estruendo más destructor. ¡No hay que tomarse a la ligera su impacto!



KARMELA

ESPOSA DEL LÍDER

Se caracteriza por conocer los quehaceres de todo el mundo, a veces incluso antes de que se hayan llevado a cabo. Probablemente es la más chismosa de todos los Abatons.



KURMUDG

MAYOR

Este anciano era el líder del tótem Kamayak hasta que empezó a perder el oído y la vista. Luego perdió su memoria. Es muy querido por los Kamayak y también por los miembros de las otras tribus.



KISSTEN

JOVEN

Kissten está obsesionada con escuchar música, pero sobre todo con los videojuegos. Le encantaría jugar sin parar día y noche.



5



7



KOOKI

COCINERA

Todo el mundo la llama "tía Kooki." Es reconocida como la mejor cocinera de todos los Abatons, tiene una personalidad encantadora, un rápido ingenio y un gran sentido del humor.

KRUNCH

GUERRERO

Si no eres un Kamayak, entonces aléjate de Krunch. No es que no le guste ningún otro Abaton, es que los odia. Se niega a hablar otra cosa que no sea *k'achi*, la antigua lengua de los Kamayak.

KARISKA

CANTANTE

Kariska es una diva pop aunque ahora está pensando en crear un nuevo grupo musical con algunos Abatons de otras tribus. Su mayor ilusión es presentar algún día un programa solo para los Abatons y ser la mejor y más famosa presentadora del mundo.

8



KOOCHIMUNGA

BEBÉ

Nunca va a ninguna parte sin su chupete en la boca. Cuando se saca el chupete, de su boca sale un supersónico ensordecedor.

KITDOWN

MASCOTA

El gato más cool de la ciudad. Sólo habla en rima, lo hace todo el tiempo, es una superestrella del rap. Predica que la energía positiva puede salvar al mundo.

KAPMANOB

SHAMÁN

Kapmanob pasa la mayor parte de sus días estudiando astronomía. La mayor parte de los acontecimientos que predice correctamente suelen ser intrascendentes y, a menudo sin sentido, por lo que no es una figura muy influyente... todavía.



10



TUTTENET

TRIBU A LA QUE INFLUYERON: EGIPCIOS

Los sofisticados Tuttenet fueron el origen de la refinada civilización de los antiguos egipcios. La verdad que les gusta estar en la cima de la pirámide, no importa cuál sea su especialidad, pero también es cierto que se ganan el derecho a pulso. Así que si te gusta ser el primero y estás dispuesto a todo para conseguirlo... ¡ya tienes tu tribu!



TEMILLE

LÍDER

Temille es uno de los directores de cine más reconocidos en el mundo. Si apareces en alguna de sus películas, seguro que te harás famoso.



COLORES



PODER MÁGICO

ARENA

El poder del desierto es el del tiempo: se puede acelerar o ralentizar... y se puede levantar en forma de terrible tormenta de arena que lo entierre todo a su paso.



ORIGEN



Conviene no olvidar que los **ABATONS** provienen de una civilización mucho más avanzada que la humana, y entre ellos los **TUTTENET** se encuentran entre los que dominan más disciplinas. Eso les hace ser un poco orgullosos, pero, como aprendieron los antiguos egipcios, si les dejas que te expliquen de qué va su **TRIBU**, no tienen problema en compartir sus conocimientos, aunque siempre lo hagan poniéndole un poquito de misterio.

12



TIKKLER

ANCIANO

Muchos lo consideran el más divertido de todos los Abatons. Tikkler es un comediante nato. Aunque parezca un anciano adorable, realmente es un humorista genial.

TRUELLEN

ESPOSA DEL LÍDER

Truellen se considera una periodista seria. Ella presenta *Abatons Nightly News*, y viaja para cubrir grandes eventos de noticias de todo el mundo.

13



14



TABITA

JOVEN

Es una cantante muy famosa, pero sus conciertos son muy especiales, ya que solo actúa para niños pequeños.

15



TAHTIB

GUERRERO

Tahtib es el único practicante de un arte marcial perdido del antiguo Egipto. ¿Quizás el más habilidoso de todos los Abatons?

17



TAHARQA

ATLETA

Él es un atleta increíble reclutado por equipos de fútbol, béisbol y baloncesto en todo el mundo. Aunque es el mejor jugador, para él lo más importante es el equipo.

16



TUTTIE

MUJER HERMOSA

Desarrolló la pirámide de alimentos Tuttenet para promover hábitos alimenticios correctos. También es la reina del *fitness*.

18



TRUDY

BEBÉ

Trudy es una bebé con facilidad para escapar gateando de su camita. Si te das la vuelta, habrá desaparecido sin dejar rastro.

20



TESY-RA

DOCTOR

El médico deportivo por excelencia de todos los Abatons. Si alguien se lesiona, ya sabe a quién acudir.

19



TED E.

MASCOTA

Es quizás el perro más famoso en la Tierra; sin embargo, tiene un secreto escondido: es capaz de hablar, aunque no lo hace con humanos delante.

POLYWEEP

TRIBU A LA QUE INFLUYERON: **POLINESIOS**

La fuerza de una cascada, la frescura de un arroyo, la furia desatada de un gran tsunami, ¡todo eso es el agua! Así que no es extraño que los Polyweep sean una tribu siempre cambiante, capaz de afrontar cualquier desafío. Si sabes ser flexible, tienes fuerza cuando hace falta y tienes profundidades inesperadas, ¡es una tribu con la que vas a simpatizar!



PARIKI

LÍDER

Como líder de la tribu, tiene un gran dominio del agua, pudiendo crear olas gigantes cuando lo necesita.



COLORES



PODER MÁGICO

AGUA

Una gota de agua puede cambiar el mundo: es la fuente de la vida y su poder es el de la creación... y el de la destrucción, y decidir qué, es cosa de los Polyweep.



ORIGEN



A los **POLYWEEP** les vale cualquier sitio mientras haya agua: río, lago o arroyo, pero donde disfrutaban más es en el inmenso océano. Las tribus polinesias también lo aprecian, lo que es normal cuando te toca subirte a una canoa para todo, hasta para visitar a la familia. Entre una isla y otra, se encontraron con los **POLYWEEP** y les parecieron geniales: por eso sobre sus cabañas siempre aparecen remates en forma de altos **TÓTEMES**, que a menudo se ven desde el mar e invitan a los **POLYWEEP** a hacerles una visita.

22

PYRENYA

ESPOSA DEL LÍDER

Pasa gran parte del tiempo amasando pan para la tribu, haciendo las famosas poly-tortitas.

PANGARO

COCINERO

Ha desarrollado todo tipo de platos donde utiliza todo lo que vive y crece en el agua. Tortilla de pulpo, helado de atún... aunque eso no quiera decir que sean buenas recetas.

25

PUVAPU

SHAMÁN

¿Un gran ilusionista o mago? Su mejor truco: hace levitar a los Abatons. Nadie sabe cómo lo hace, ¿es un truco o realidad?

28

PAPAPOO

ANCIANO

Pese a su avanzada edad está muy en forma. Se rumorea que toma una poción secreta que le mantiene en buena forma.

PERETIKI

GUERRERO

Es capaz de todo, luchar con un cocodrilo, atarse a un cohete... pero hay solo una cosa que le da miedo, y es hablar en público. Es tan tímido que muy pocos han oído su voz.

26

29

PIKKELZ

BEBÉ

Es el mejor alumno del mago Puvapu, en unos años se convertirá en el mejor ilusionista de todos los tiempos.

24

PRANGLSEE

JOVEN

El payaso de la tribu, todo el rato haciendo tonterías para hacer reír a los demás. ¡Hasta durmiendo las hace!

27

POLINA

MUJER HERMOSA

Es la más bella de los Polyweep, aunque tiene un pequeño defecto: su voz suena como un globo desinflándose.

PAPONE

MASCOTA

¿Un temible tiburón? No es lo que parece, ya que solo se alimenta de algas. Gracias a su gran velocidad, es capaz de cruzar el océano rápidamente.

30

MONGLOM

TRIBU A LA QUE INFLUYERON: MONGOLES

En la fría estepa encuentran su hogar los Monglom, una tribu de supervivientes dispuesta a todo para que les dejen en paz en su rincón del mundo. Supercapaces, superhábiles y listos para todo, es sorprendente cómo combinan su temperamento de luchadores con su capacidad diplomática. Si sabes buscar aliados sin perder tu personalidad, vas a reconocerlos.



MEKHANO

LÍDER

Es el embajador de todos los Abatons, tiene un gran don para la comunicación, así que representa a todos los Abatons allá donde viaja.

ORIGEN



Los antiguos guerreros mongoles subieron un día a sus caballos... ¡y conquistaron medio mundo! Eso hace pensar que la **TRIBU** de los **MONGLOM** es muy violenta, pero en realidad, más bien son dados a pensarse muy bien las cosas antes de actuar. Eso sí, aunque sean muy fríos, cuando la mecha se enciende, mejor apartarse porque la explosión está garantizada. Eso pasó con los conquistadores mongoles y esa es la lección de los **MONGLOM**: ¡respétalos o atente a las consecuencias...!

COLORES



PODER MÁGICO

FRÍO

Una ola de frío puede ser repentina y mortal o lenta... ¡y mortal igual! El frío es un poder terrible, que los Monglom intentan usar con sabiduría.





MURGHIDAL

FILÓSOFO

Gran sabio entre todos los Abatons, la particularidad de este personaje es que todos los refranes los dice en orden inverso, así que causa un gran lío a quienes lo escuchan.



MARTA

ESPOSA DEL LÍDER

Marta es la propietaria de una guardería llena de bebés Monglom. Se la conoce como la Mamá Monglom.



MERULEA

JOVEN

Al usar todo el día su instrumento musical preferido, ha conseguido una habilidad única: hacer girar las cosas a modo de peonza por un tiempo extremadamente largo.



MOXIMOS

GUERRERO

Es muy valeroso y sigiloso. Usa técnicas ancestrales para derrotar a los enemigos.



MERLMERL

MÚSICO

Gran compositor, usa el violín para hacer música y con ella adormecer a los demás Abatons.



MIZUMI

MUJER HERMOSA

Adorable Monglom, pero en realidad es una agente especial del gobierno. Muy lista y perspicaz.

MXYLFLYXL

DOCTOR

En su laboratorio secreto realiza todo tipo de experimentos con el hielo, ¿Logrará dominar la técnica del frío?



MURRAY

MASCOTA

Murray trabaja en un parque de atracciones, haciendo lo que realmente es, de mascota.



MENGHIS

BEBÉ

Pequeño y adorable bebé, pero solo lo parece, ya que es un poco mandón y a todos grita órdenes.



ZAZTECAZ

TRIBU A LA QUE INFLUYERON: **AZTECAS**

Siempre ocupados y siempre con mil cosas en la cabeza, los Zaztecaz respetan la fuerza pero saben valorar mucho cualquier cualidad que implique cierta diversión: simplemente, saben ver el lado divertido de la vida. Si te pasa lo mismo, no busques más lejos tu tribu, porque los Zaztecaz estarán encantados de divertirse contigo.



ZWEANNA

LÍDER

Como líder de la tribu Zaztecaz, Zweanna está siempre muy ocupada. Siendo una experta multitarea, le es muy fácil hacer las cosas ella misma sin contar con la ayuda de nadie.

ORIGEN



Los antiguos aztecas destacaron en las construcciones y la organización, pero es sabido que tenían bastante genio. Quizá por eso los **ABATONS** con los que se relacionaron más fueron los **ZAZTECAZ**, que se caracterizan por lo mismo. En los rincones de las piedras talladas que decoran sus pirámides escalonadas es fácil encontrar sus **TÓTEMS**, algunos más que otros porque, por ejemplo, a Zydecola y a Ziggy les gusta posar, pero a Zuma si no se le ve, mejor para su trabajo secreto. Está claro que los **ZAZTECAZ** explicaron alguno de sus secretos, pero los aztecas no lo dejaron escrito y nadie sabe qué misterios pudieron ser.

COLORES



PODER MÁGICO

FUEGO

Asociado a la destrucción, el fuego es también una fuerza que crea resistentes metales o deliciosos filetes a la brasa... ¡depende de para qué se use!

ZOOTH

FILÓSOFO

Habla siempre del revés, con lo cual nadie puede entenderlo. En el fondo es un gran filósofo Abaton.



ZNAP

MÚSICO

Es el chico travieso de la banda. Cuando no está tocando la batería, seguramente es que está haciendo alguna trastada por ahí.



ZIGGY

MÚSICO

El guitarrista de la banda y el más aclamado del grupo.

ZUMA

GUERRERO

Cada familia tiene sus pequeños secretos, pero el de los Zaztecaz es algo extraordinario: Zuma es el segundo al mando de una misteriosa organización conocida como Triple-Z.



ZEGER

MÚSICO

Es un músico polifacético y compone muchas de sus canciones de éxito.

ZARBEN

SHAMÁN

¡Zarben ha sido alcanzado por un rayo 15 veces! Básicamente, es un lunático. Se ríe sin cesar, tiene tics incontrolables, pero había otro efecto secundario de los rayos: Zarben tiene una memoria enciclopédica, una aptitud que solía utilizar en el exitoso concurso *Quizzical*. El problema es que cuando tenía que recoger el premio, salió corriendo.



ZYDECOLA

MASCOTA

Zydecola es el único pájaro que tiene miedo a volar. Nunca lo ha hecho y nunca lo hará, aunque no lo quiere admitir. Así que pondrá mil excusas por las que justo en ese momento no puede volar.



ZIPZAP

BEBÉ

Cuando alguien está alrededor, Zipzap es un pequeño bebé adorable que borbotea y dice "kakapoopoo". Pero cuando se van, de pronto una voz áspera y ronca está ladrando órdenes y preparando planes diabólicos.



ULUZU

TRIBU A LA QUE INFLUYERON: ZULÚES

Maestros de lo que se ve... y de lo que no se ve, los Uluzu resultan a veces un poco misteriosos salvo cuando se dejan llevar, y entonces son bienvenidos en cualquier fiesta. Puedes comprobar que se les da bien casi cualquier profesión artística, pero en cambio no se meten en deportes o acción. Cada uno lo suyo, piensan los Uluzu, y explican chistes al respecto. ¿Y tú?



ULASHAKA

LÍDER

Ulashaka es un actor con mucha técnica... se sumerge profundamente en los papeles que interpreta asumiendo incluso el personaje cuando no está delante de las cámaras.

ORIGEN



Los **ULUZU** son en general amables, y se sabe que son los **ABATONS** que han visitado a los humanos desde hace más tiempo y con más frecuencia, y ahí están todas las pinturas primitivas, máscaras o grabados en piedra que dan testimonio. Casi la mitad de los **TÓTEMES** recuerdan un poco a un **ULUZU**, pero el caso es que no han estado en todas partes, es solo que tienen mucha fama porque pronto corrió la voz de que siempre estaban dispuestos a echar una mano a quien se encontraran. ¡Son superpopulares!

COLORES

PODER MÁGICO

ESPIRITU

El verdadero poder, dicen los Uluzu, viene de dentro, y aunque suene a palabrería a ellos les funciona: si un Uluzu fija su atención en un blanco... ¡adiós!



52



UBA-UBA

ANCIANO

Uba Uba es médium... o al menos, eso afirma. Insiste en que los espíritus ancestrales le proporcionan respuesta a todas las preguntas que los otros Abatons le hacen.

54



UCHINGA

ESPOSA DEL LÍDER

Siempre ha tenido el don de hacer reír a la gente. Cuando los miembros de su clan están aburridos, solamente hace falta sentarse y escucharla para que al momento todo el mundo esté llorando...de la risa.

53



UJANAMO

JOVEN

Ujanamo es requerido como el tatuador de todas las estrellas. Sus diseños se exhiben en paredes de las ciudades de todo el mundo. Está creando moda.

55



UNKULULU

GUERRERO

Unkululu es el chico malo de los Uluzu, aunque en el fondo es un buen chico, porque siempre está ayudando a los demás. Detrás de esa cara seria se esconde un buen Abaton.

57



UMAMI

COCINERO

Es uno de los mejores chefs del mundo. Umami nunca escribe la receta, y nunca lo hará. Su secreto: la utilización de una antigua conexión Uzulu al mundo de los espíritus, que evoca a algunos de los más grandes genios gastronómicos de todos los tiempos.

56



UZURI

MUJER HERMOSA

Siempre está contando chistes a los demás. De cualquier situación puede sacar un chiste gracioso.

URBAIN

MAGO

Artista del Año. El mejor escapista que ha existido, hace que los trucos más difíciles parezcan fáciles. Ha hecho desaparecer toda una calle de una ciudad y nadie ha descubierto cómo lo hace. Pero el mejor truco de Urbain es escapar de situaciones imposibles.

59



UGGLEE

MASCOTA

Muchas veces ayuda a cocinar a Umami, ya que de paso y mientras está cocinando, él se come la mitad sin que Umami se dé cuenta.

58



UREEKA

BEBÉ

Nunca se sabe cuándo está llorando o contento, su grito es tan fuerte que se puede oír a kilómetros de distancia.

60



APACHAKOTA

TRIBU A LA QUE INFLUYERON:

INDIOS
NORTEAMERICANOS

Si aprecias la naturaleza y no quieres disfrutarla solo, ahí están los Apachakota para darte el apoyo de toda una tribu. Astutos, ingeniosos y con un gran sentido de la justicia, su único defecto es que su humor puede cambiar a veces tan rápido como el tiempo, y la danza de los Apachakota puede ser positiva o negativa...



ORIGEN



Los **APACHAKOTA** están en perfecta sintonía con la naturaleza, y no hay rastro que no puedan seguir, fenómeno que no sepan interpretar ni caza que se les escape. Por eso fueron muchas las tribus de indios norteamericanos que intentaron imitarles con más o menos éxito... y por eso tenían pasión por los **TÓTEMES**. Pensaban que podrían obtener también su poder sobre el clima, pero aunque la danza les salía, el poder... ¡es cosa de los **ABATONS!**

ANNAWAN

LÍDER

¿Hay un caso difícil que necesita resolverse? ¿Un misterio sin solución? Solo hay un Abaton para llamar: Annawan Apachakota. Un maestro detective al que todos acuden para solventar sus misterios.

COLORES



PODER MÁGICO

CLIMA

Para una tribu tan en armonía con la naturaleza, el tiempo no es una casualidad. La fuerza del rayo y la magia de la lluvia están a su disposición.



62

AYUNLI

ESPOSA DEL LÍDER

La base de poder de esta tribu es el clima. Ayunli domina todos los métodos para invocar al clima. Cuando alguien canta y lo hace mal, Ayunli se esconde e invoca a la lluvia.

63

ALPERT

FILÓSOFO

Todo el mundo adora al "Juez Alpert". Imparte sentencia en todas las disputas entre Abatons. Nunca se equivoca.

64

AURELIO

JOVEN

Es el referente mundial en cuanto a deportes extremos. Todos quieren ser como él, aunque también se ha creado algún enemigo entre los Abatons, sobre todo de aquellos que quieren arrebatarse el número uno.

65

ACHACHAK

ATLETA

Es hábil en muchos deportes aunque no el mejor en ninguno de ellos, así que cambió el deporte por la moda. Ahora es uno de los mejores modelos de todos los Abatons.

66

AKECHETA

GUERRERO

Un inventor incansable, realmente casi ninguno de sus inventos funciona correctamente, aunque a pesar de ello no para de crear nuevos artilugios.

67

ANGENI

MUJER HERMOSA

Angeni es increíblemente hermosa, encantadora, inteligente y culta. Usa su largo cabello para alcanzar las torres tótems más altas.

68

AHANU

SHAMÁN

Le encantan los juegos y apostar en ellos, recurrirá a un arsenal de trucos, señales de humo, danzas, pociones, cantos, etc. Cualquier cosa excepto hacer trampa, que le quitaría toda la diversión. Si apuestas con él seguramente perderás.

69

APPANOO

BEBÉ

Los Apachakota creen que el pequeño Appanoo es "El elegido". Antiguas historias que se han transmitido de generación en generación hablan de un bebé especial, que un día crecerá y unirá a todos los seres en el universo en paz y armonía.

70

AYAWAMAT

MASCOTA

Ayawamat es el fiel compañero de Annawan...el Watson a su Sherlock. Le acompaña en todas sus aventuras.

SKANDIVIKIS

TRIBU A LA QUE INFLUYERON: **VIKINGOS**

Los Abatons del frío norte se caracterizan por su sed de aventura: no les sirve ser uno del montón, hagan lo que hagan, quieren ser el mejor. ¡Y les da igual si es snowboard, viajar o ser el mejor matemático del mundo! Si quieres vivir al límite, tus mejores compañeros van a ser los Skandivikis, porque aunque vivan entre la nieve, ¡son todo emoción ardiente!



SEGORNAY

LÍDER

No puede vivir sin su teléfono móvil, incluso rastrea a los demás Skandivikis vía GPS, lo que hace que los demás estén un poco hartos de tanto control.



ORIGEN



COLORES



PODER MÁGICO

ANIMAL

La fuerza del oso del bosque, la ferocidad del lobo, la magia destructora del kraken del océano profundo. ¡Ese es el poder de los Skandivikis!



Dice Snorri, el filósofo de los **SKANDIVIKIS**, que pocos pueblos como los antiguos vikingos supieron entender mejor a los **ABATONS**. Quizá por eso fueron de las tribus que más visitaron y es fácil encontrar las siluetas de sus **TÓTEMES** en medio de las tallas de madera o los grabados en piedra por los que los vikingos son famosos. ¿Por qué? Porque los antiguos vikingos y los **SKANDIVIKIS** tenían la misma pasión por los desafíos: si alguno lanzaba un reto... ¡allí estaban todos los demás, vikingos y **ABATONS** para conseguirlo!

SVERRI

JOVEN

Todo lo que Sverri realmente quiere hacer es snowboard. Ha comenzado a ganar algunas medallas en las competiciones de deportes extremos.

72

SNORRI

FILÓSOFO

Un brillante matemático de mente increíble que puede resolver cualquier ecuación y probar cualquier fórmula. Ha ganado partidas de ajedrez a los superordenadores más rápidos.

73

SAXEL

MÚSICO

Saxel es una megaestrella del rock. Famoso por sus vídeos musicales, donde aparecen algunos Skandivikis amigos suyos.

74

SMAGNAR

GUERRERO

Smagnar siempre se ha enorgulecido de ser el más duro de todos los Abatons. Para demostrar su fuerza, Smagnar se golpea a sí mismo en la cabeza con su propio palo, aunque lleva el casco puesto... Los Abatons piensan que está un poco loco.

76

SNILS

DOCTOR

Ningún Abaton debe temer ir al dentista, ya que Snils es el mejor que existe.

75

SONJA

MAESTRA

La maestra favorita de todos, le gusta viajar por el mundo en busca de experiencias y aprender de las diversas culturas que encuentra.

77

78

79

SVANA & SVENNIE

BEBÉS

Básicamente, lo que uno siente hace reaccionar al otro y viceversa. Por ejemplo, si le haces cosquillas a Svana, Svennie se reirá. Si Svennie tiene dolor de barriga, Svana tendrá calambres y llorará. Si haces una cara graciosa a uno, el otro va a sonreír.

80

JUEGOS

¡ABATONS EN ACCIÓN!

En cuanto tengas unos cuantos Abatons, ya puedes jugar con ellos. Aquí están los siete juegos oficiales de Abatons, pero recuerda: el único límite lo pondrá tu imaginación... ¡y tu habilidad!

LA TORRE LOCA

PARA EMPEZAR... Entre todos los jugadores, construid en el suelo y cerca de una pared una TORRE LOCA, poniendo 1 ABATON cada uno.

¡LANZA!



- Decidid quién empieza a jugar tirando un DADO ABATON.



¡SUBE!



- Por turnos, cada jugador lanza un ABATON (sin deslizarlo) y trata de derribar la TORRE LOCA.

¡DERRIBA!



- Gana el jugador que finalmente derriba la TORRE LOCA y se queda con todos los ABATONS que hayan caído.

10 ¡NIVEL CAMPEÓN!

7 NIVEL EXPERTO

5 NIVEL NOVATO



LA TORRE LOCA ES EL JUEGO BÁSICO DE ABATONS. ¡SOLO CONSTRUIRLA YA PUEDE SER UNA AVENTURA.

EL COMBATE DE LOS ABATONS

PARA EMPEZAR... Los jugadores pactan el número de ABATONS que participarán en la batalla (la misma cantidad cada jugador).

● Los jugadores colocan sus ABATONS en dos líneas paralelas separadas por unos dos metros. Decidid quién empieza a jugar tirando un DADO ABATON.

● Por turnos, cada jugador lanza un ABATON, haciéndolo deslizar por el suelo, contra la línea de ABATONS de su rival.

● La partida se acaba cuando uno de los jugadores ha perdido todos sus ABATONS.

● Los ABATONS que consiga desplazar con ese lanzamiento serán su premio.

CUANTO MÁS SEPARES LAS HILERAS, MÁS DIFÍCIL SERÁ EL DESAFO.



¡IMPACTO!



LAS DOS PUNTAS

PARA EMPEZAR... Cada jugador coloca horizontalmente en el suelo 3 ABATONS.

● Por turnos, cada jugador usa los dedos índices de cada mano para apretar a ambos lados de su hilera, levantarla y aguantarla suspendida en el aire durante tres segundos.

¿TE PARECE FÁCIL? PUES INTENTA AGUANTAR LA HILERA DURANTE CINCO SEGUNDOS: UNO... DOS... TRES... CUATRO...

¡COLOCA!

● Si todos los jugadores lo consiguen, se suma otro ABATON a cada hilera, aumentando así la dificultad en cada turno.



¡AGUANTA!



● El primero a quien se le caiga su hilera paga 1 ABATON a cada uno de los demás jugadores.



PARA EMPEZAR... Pacta con los demás jugadores la cantidad de ABATONS a lanzar en cada turno.

JUEGO DE DADOS

- Decidid quién empieza a jugar tirando un DADO ABATON.

¡ELIGE!



¡TIRA!



¡SUMA!



¡SUMA RÁPIDO PARA QUE NO TE TOMEN EL PELO!



- Se lanzan los ABATONS, a modo de dados, y se suman los puntos que se obtienen en cada uno de ellos.

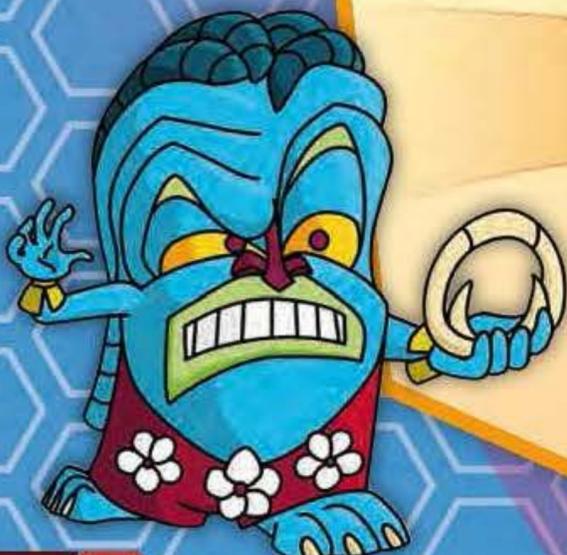
LOS PUNTOS DEL 1 AL 6 ESTÁN EN EL REMATE DE CADA ABATON

- Gana quien más puntos consigue y se queda con los ABATONS que haya lanzado el jugador que ha obtenido menor puntuación.

LOS DOS PILARES

PARA EMPEZAR... Todos los jugadores ponen cada uno la misma cantidad de ABATONS para construir dos torres a dos palmos de distancia entre sí.

¡CONFORME LOS PILARES SE VAYAN ACERCANDO, TENDRÁS QUE AJUSTAR LA PUNTERÍA!



- Decidid quién empieza a jugar tirando un DADO ABATON.

- Por turnos, cada jugador intenta hacer pasar su ABATON entre los pilares sin tocarlos. Si todos los jugadores lo consiguen, se acercan los pilares, haciendo cada vez más pequeña la distancia entre ellos.

- Quien no consiga el reto y derribe o toque cualquiera de los pilares, paga 1 ABATON a cada uno de los demás jugadores.

LA PEONZA

PARA EMPEZAR... Cada jugador debe montar su peonza utilizando para ello las dos piezas conectoras.

- Todos los jugadores a la vez lanzan sus peonzas. Cuando se paren, quedarán apoyadas sobre un lado donde podrá leerse un número.
- ¡La peonza que más tiempo haya estado girando suma a ese número un punto más!
- Gana el jugador que obtenga el número más alto, y cobra 1 ABATON de los demás jugadores.
- En caso de empate, los jugadores que hayan obtenido el mismo número volverán a hacer girar de nuevo sus peonzas hasta que solo quede un vencedor.



EL LADO QUE VALE ES EL QUE TOCA EL SUELO, NO EL QUE QUEDA LEVANTADO.



EN LÍNEA

PARA EMPEZAR... Traza una línea recta en el suelo, a una distancia de unos dos metros del punto donde se colocarán los jugadores. Cada jugador selecciona 1 ABATON para tirar.

SI ERES TÍMIDO, TE QUEDARÁS CORTO, Y SI ERES AMBICIOSO, PUEDES PASARTE. ¿APUESTAS CONMIGO?



- Decidid quién empieza a jugar tirando un DADO ABATON.

- Cada jugador lanzará por turnos 1 ABATON. El reto es conseguir quedar lo más cerca posible de la línea trazada sin tocarla ni sobrepasarla.

- Quien consiga acercarse más a la línea marcada cobra 1 ABATON de cada uno de los demás jugadores.



CONSTRUYE

¡TÓTEMs ABATONS en ACCIÓN!



EL COHETE

¿Te imaginas jugar con él a la Torre Loca?

DIFICULTAD



ALTURA:

9 NIVELES

NÚMERO DE

ABATONS: 17

TRUCO DE

CONSTRUCTOR

¡Piensa en color! Puedes hacer cada nivel de una tribu, o construir el tótem con una sola tribu.



EL DIOS ALADO

¡Parece un homenaje a Zydecola! ¡Vivan los Zaztecaz!

DIFICULTAD



ALTURA:

8 NIVELES

NÚMERO DE

ABATONS: 11



¡VIVAN LOS ZAZTECAZ!



EL RODILLO

Máxima dimensión sobre mínima base.

DIFICULTAD



**ALTURA:
8 NIVELES**

**NÚMERO DE
ABATONS: 24**



¡Y ES IDEAL PARA AMASAR!



LOS CONECTORES

Puedes conseguir un set completo de conectores en cada Starter Pack. ¡Combínalos para construir tus tótems!



Los dos lados de cada conector son distintos: por ejemplo, los redondos tienen combinaciones para 5/4, para 4/3 y para 3/1 Abatons.



La pieza remate también sirve para la peonza.



Las alas se montan en el conector rectangular más pequeño.



LA ESPADA

Con el patrocinio de los Monglom.

DIFICULTAD



**ALTURA:
10 NIVELES**

**NÚMERO DE
ABATONS: 12**

ES MI FAVORITO.



TRUCO DE CONSTRUCTOR

Si construyes un tótem con tus amigos, que cada uno ponga Abatons de una tribu diferente para que sea fácil saber de quién son.

EL LÁTIGO

Lo más difícil es la parte del medio.

DIFICULTAD



**ALTURA:
10 NIVELES**

**NÚMERO DE
ABATONS: 12**

UN RETO PARA CUALQUIER SHAMÁN...



LA TORRE SAGRADA

Lo hagas como lo hagas... ¡hazlo despacito!

DIFICULTAD



ALTURA:

10 NIVELES

NÚMERO DE

ABATONS: 20

KAMAYAK
DICE: ¡ESTO
VA MUY EN
SERIO!



TRUCO DE CONSTRUCTOR

Construir un gran tótem es básicamente una cuestión de equilibrio, así que... hazlo crecer poco a poco y ten mucha paciencia.

¡MONTA TU PEONZA!

El conector remate sirve también para montar la peonza: necesitas el remate, la base, tu Abaton favorito... ¡y lista! Puedes usarla en el juego de la peonza o montarla con un Abaton dorado y deslumbrar a tus amigos.



SOLO PARA
CONSTRUCTORES
ENTRENADOS.



EL TRIplete

¡Lo más de lo más de lo mejor plus!

DIFICULTAD



**ALTURA:
12 NIVELES**

**NÚMERO DE
ABATONS: 70**

**¡CONSTRUYE
TU PROPIO
SÚPER
TÓTEM
ABATONS!**



DESAFÍO ABATONS

¿Tienes espíritu de constructor? Pues manos a la obra, desafía a tus amigos, junta tus Abatons, construye tu propio tótem Abatons y... ¡consigue tu premio!

¿QUÉ TIENES QUE HACER?

1. Construye tu propio Tótem Abaton. ¡Sé creativo!

2. ¡Hazle una foto!

3. Envía un mail a:
desafioabatons@abatonsworld.com

- con la foto (bien grande),
- un nombre chulo para tu diseño de tótem,
- tu nombre.

¡PARTICIPA YA Y CONSIGUE TU PREMIO ABATONS!

Las mejores fotos serán publicadas en la web de Abatons www.abatonsworld.com
 ¡Las propuestas más originales entrarán en el sorteo de importantes premios!



"RAINBOW POWER"



"¡EL MURO CONGELADO!"



"LA TORRE DORADA"

¿Qué no puedes hacer?
 ¡Salir en la foto!
 (sólo puede salir el tótem)

¿Qué puedo hacer?
 ¡Lo que quieras!
 ¡Ponle imaginación!

**CUANTO MÁS ALTA
LA TORRE...**

**¡MAYOR
SERÁ EL
PODER!**



ABATONS
totally totems



ppi Worldwide

WWW.ABATONSWORLD.COM



Publicación promocional. Prohibida su venta.