

## SUMMONER WARS

**A játék célja:** megsemmisíteni az ellenfél Summoner kártyáját. Ha csak az egyik játékosnak marad játékban Summoner kártyája, ő nyert.

**Tartozékok:** 1 szabálykönyv, 1 csatamező, 5 db 6 oldalú kocka, 20 sérülésjelző, 225 kártya (5 db 35 lapos pakli és egy 50 lapos pakli).

A seregek egységekből állnak, minden egységet egy egységkártya jelképez. Egy **egységkártya** felépítése:



1: **Támadó érték:** ha ez az egység támad, ennyi kockával kell dobni.

2: **Idézési költség:** ennyi Mágiapontot kell befizetni azért, hogy az egység a csatamezőre felkerüljön.

3: **Speciális képesség**

4: **Hatótávolság jele:** az íj jellel ellátott egységek hatótávolsága 3 mező (egyenesen, akadálymentesen). A kard jellel ellátott egységek a szomszédos kártyákat tudják megtámadni.  

5: **Egység neve:** a Champion-oknak és Summoner-eknek egyedi neveik vannak. Az átlagos egységeknek általános neveik, mint pl. Warrior (harcos). Néhány speciális képesség ill. eseménykártya az egységekre a nevük alapján hivatkozik.

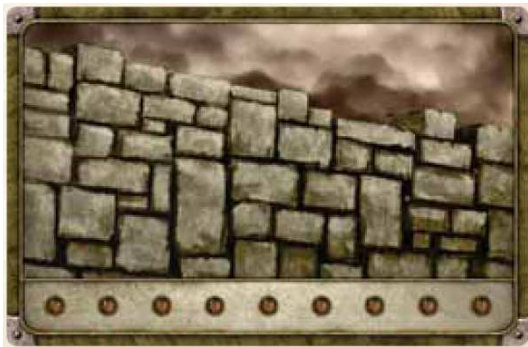
6: **Egység típusa:** Champion, Summoner, Common. Néhány speciális képesség ill. eseménykártya az egységekre a típusuk alapján hivatkozik.

7: **Életpontok:** Minden színes pont egy életpontot jelent. Amikor egy egységet megtámadnak, az minden egyes találatért egy sérülésjelzőt kap az egységkártyájára. Ha egy egység legalább annyi sérülésjelzőt kap, mint amennyi az életpontja, akkor megsemmisül.

8: **Karakter ábra:** nincs hatása a játékmenetre.



**Eseménykártyák:** speciális eseményeket tartalmaznak. Két részük van: felül a kártya neve, alul a játékra gyakorolt hatása. Ezeket a fordulók során az *Eseménykártyák kijátszása fázisban* játszhatjátok ki.



**Fal kártyák:** Speciális eseménykártyák, amelyek csak egy fal képét tartalmazzák, és bizonyos számú életpontot. A falak nem egységek, de az egységekhez hasonlóan támadhatók és semmisíthetők meg. (Nem támadhatók olyan képességekkel, amelyek csak egységek ellen használhatók.) Egy fal kártya az *Eseménykártyák kijátszása*

*fázisban* játszható ki oly módon, hogy egyszerűen csak le kell tenni egy üres helyre a csatamezőn a saját térfeleletekre. Egyrészt védelmet jelent az egységek számára, másrészt blokkolja a mozgásukat, harmadrészt új egységek beidézése a játékba csak az általatok ellenőrzött fal kártyák szomszédságába történhet!



**Benőtt fal (Vine wall):** A Swamp (Mocsári) orkoknak speciális fala van, melyet benőtt falnak hívunk. A benőtt fal kártyák hátlapjára a benőtt falak alapszabálya van nyomtatva. A teljes szabályuk a következő:

A benőtt fal kártyákat nem kell bekeverni a játékos saját paklijába. Ehelyett, ha az adott faj segédlet kártyáján szerepelnek benőtt falak, akkor azokat az előírt számban egy külön pakliban kell tartani. Ha

egy játékosnak fel kell tennie a csatamezőre benőtt falat, vagy le kell szednie onnan, akkor ezeket közvetlenül ebből a külön pakliból kell elvennie, illetve oda kell visszatennie. A benőtt falak normális falként működnek a legtöbb szempontból, kivéve a következőket:

1: Csak 2 életpontjuk van.

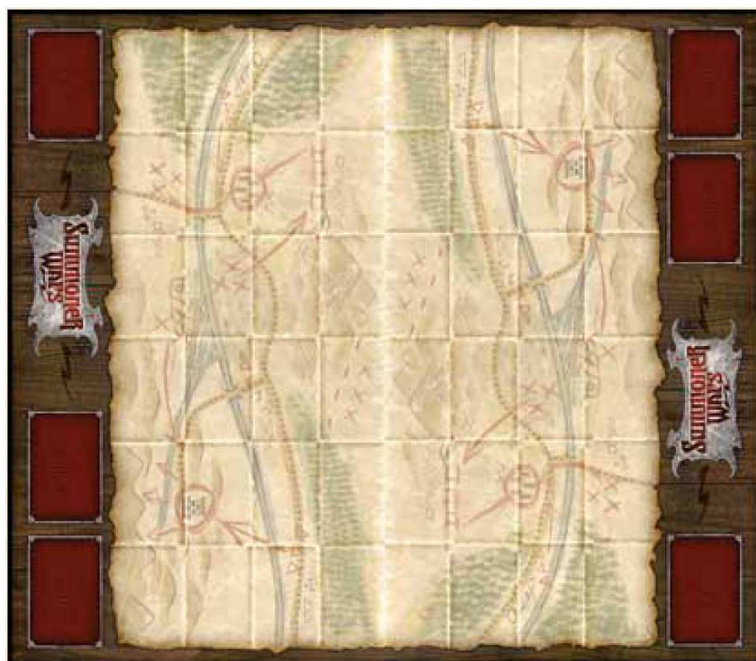
2: A csatamezőn bárhova tehető, az ellenfél térfelére is!

3: Egy egység letehető, vagy rámozgatható olyan helyre, amin van benőtt fal. Ha egy egység el akar hagyni egy benőtt falat, akkor dobni kell egy kockával. Ha 3 vagy kisebb az eredmény, az egység kap egy sérülésjelzőt, és nem tudja elhagyni a benőtt falat, ha 4 vagy nagyobb az eredmény, az egység normálisan elmozog.

4: Egy benőtt fal támadható akkor is, ha van ugyanazon a helyen egy egység is. A támadó játékosnak a támadás előtt meg kell mondania, hogy az egységet vagy a benőtt falat támadja-e.

5: Ha egy benőtt fal megsemmisül, nem a mágia pakliba kerül, hanem a tulajdonos benőtt fal paklijába.

Néhány egység speciális képessége hivatkozik az egység alatt lévő kártyákra. FONTOS, hogy az egységgel megegyező helyen lévő benőtt fal nem tekintendő az egység alatti kártyának, hanem úgy kell tekinteni, mintha az egységgel szomszédos lenne.



**Csatamező:** itt történnek az akciók. Két térfélre oszlik, melyek kártyaméretű mezőkre vannak felosztva. Kártyák lehelyezésekor és távolság mérésekor ezeket a mezőket kell használni. A tábla mindkét végén van 3 jelölt kártyahely: a húzópaklinak, a mágia paklinak és a dobópaklinak.

## Előkészületek:

1. Tábla elhelyezése értelemszerűen (kártyapakli helyek a játékosok előtt).
2. Dobókockák és sérülésjelzők jól elérhető közelségbe a tábla mellé.
3. Egy kártyapakli választása. Minden paklinak egyedi színe és jele van.
4. Minden pakliban van egy segédlet kártya, azt kézhez kell venni.
5. A segédlet kártya alapján fel kell tenni a kezdőállást a csatamezőre. A saját kártyáit mindenki tegye maga felé olvashatóan, így könnyebb lesz megkülönböztetni, hogy melyik kártyát ki ellenőrzi a csatamezőn.
6. A többi kártyát megkeverve a húzópakli helyre kell tenni. A játék elején a játékosoknak NINCS kártya a kezében.
7. Minden játékos dob egy kockával, a legmagasabbat dobó játékos dönti el, ki kezd az első fordulót. Döntetlennél újradozás. Annak a játékosnak, aki az első fordulóban kezd, ki kell hagynia az 1-3 fázisokat, és egyből a *mozgás fázissal* kezdeni, és ebben az első *mozgás fázisban* csak 2 egységet mozgathat 3 helyett. A többi fázist szokásos módon hajthatja végre.

## Egy forduló menete:

A játékosok sorban hajtják végre a következő 6 fázist. Miután egy játékos mind a 6 fázist végrehajtotta, az ellenfél fordulója következik.

1. **Húzás:** 5 kártyára ki kell egészíteni a kezeteiket. Ha a húzópaklitok elfogyott, akkor a kezetekben és a csatamezőn lévő kártyákkal kell végigjátszanotok a játékot.
2. **Idézés:** Egységeket idézhetek a csatamezőre, amelyekért ki kell fizetnetek az idézési költséget. Minden egyes mágiapontért vegyétek el a mágia pakli legfelső lapját és tegyétek azt képpel felfelé a dobópaklira! Ezután helyezétek le a beidézett egységet egy általatok ellenőrzött fal kártya szomszédságában lévő üres mezőre (csak oldalirány jó, átlós mezők nem szomszédosak!!). Több egység is beidézhető egy *Idézés fázisban*, ha van elég mágia kártya és üres hely saját ellenőrzésű falak mellett. Viszont nem idézhető be egység, ha nincs elég mágia kártya, vagy megfelelő üres hely.
3. **Eseménykártyák kijátszása:** Kijátszhattok eseménykártyákat, beleértve a fal kártyákat is. Tetszőleges számú eseménykártya kijátszható egy fordulóban, de kijátszásuk csak egyesével történhet, és mindet azonnal meg kell oldani a kijátszása után, majd képpel felfelé a dobópaklira kell helyezni. Ha egy eseménykártya kijátszásának vannak előírt

követelményei, akkor azok mindegyikét teljesíteni kell, mielőtt kijátszanátok a kártyát. Egy fal kártya kijátszása csak annyiból áll, hogy le kell azt tennetek egy üres helyre a csatamezőn a saját térfeleletekre.

4. **Mozgás:** Legfeljebb 3 egység mozgatható, mindegyik legfeljebb 2 mezőnyit. Átlós mozgás nem szabályos. Más kártyákon átmozogni nem lehet, a kártyáknak egy el nem foglalt mezőn kell befejezniük a mozgást. Egy egység sem mozgatható többször egy fázison belül, hacsak egy esemény vagy speciális képesség máshogy nem rendelkezik!

Bizonyos speciális képességek akkor aktiválódnak, amikor egy egység mozog. Egy játékos megteheti azt, hogy bejelenti, hogy az egysége 0 mezőt mozog, csak azért, hogy aktiváljon egy ilyen képességet. Ilyenkor az egységnek nem kell elhagynia a jelenlegi helyét, de ettől még beleszámít abba a 3 egységbe, ami mozgatható egy *mozgás fázisban*.

Példák a mozgásra:





5. **Támadás:** Legfeljebb 3 különböző, általatok ellenőrzött egységgel támadhattok. Ezeknek nem muszáj ugyanannak a 3 egységnek lenni, mint amiket mozgattatok az előző fázisban. Egy egység sem támadhat többször egy fázison belül, hacsak egy esemény vagy speciális képesség máshogy nem rendelkezik! Ha egy speciális képesség vagy esemény lehetővé teszi egy egységnek a többszörös támadást, ez az egység ettől még 1-nek számít a fázison belül engedélyezett legfeljebb 3 egység tekintetében. Egy támadást meg kell oldani, mielőtt a következőt elkezditek! Ha támadtok egy egységet és az megsemmisül, helyezétek az egységkártyáját képpel lefelé a SAJÁT mágia paklitokra!

Támadhatjátok és megsemmisíthetitek a saját kártyáitokat is, de egyik egység sem támadhatja meg önmagát.

Ha a támadó egységkártyáján kard szimbólum található, akkor csak szomszédos kártyákat támadhat, és csak az oldalukkal érintkező mezők tekinthetők egymással szomszédosnak. A következő ábrán látható egy példa arra, hogy átlósan nem lehet támadni:



Ha a támadó egységkártyáján íj szimbólum látható, 3 távolságra támadhat, egyenes vonalban horizontálisan, vagy vertikálisan, de átlósan nem. Nem támadhattok egy kártyát, amit 1 vagy több más kártya blokkol. Egy példa arra, ha egy kártya blokkolja a távolsági támadást:



A távolsági támadás egyenes vonalban történhet:



### A támadás kiértékelése és a mágia paklitok építése.

Támadáskor a támadó egység támadó értékének megfelelő számú kockával kell dobni. Kétféle eredmény lehet:

- 3 vagy nagyobb dobás: találat
- 2 vagy kisebb dobás: mellé

Minden találatért egy sérülésjelzőt kell tenni a megtámadott kártyára. A sérülésjelzők kétoldalasak. Amelyik oldalon nem szerepel a 3, az az oldal 1 sérülésjelzőt jelent, a másik oldal, amelyiken a 3 szerepel, 3 sérülésjelzőnek felel meg.

Ha a támadásokkal annyi sérülésjelző került egy kártyára, hogy az megsemmisült, képpel lefelé tegyék azt a saját mágia paklitokba, ezáltal több lehetőségek lesz egységeket idézni a csatába a következő *idézés fázisban*.



6. **Mágia pakli építése:** Tetszőleges számú kártyát tegyetek a kezetekből a mágia paklitokra képpel lefelé. Ezáltal építitek a mágia paklitokat, és helyet szabadítotok fel a kezetekben, így több kártyát húzhattok a következő fordulóban. Megnézhetitek a saját mágia paklitokban lévő kártyákat, de nem változtathatjátok meg a benne lévő lapok sorrendjét.

**Speciális képességek:** Minden egységkártyának van speciális képessége. Ezek a képességek felülírják a játék normál szabályait. A speciális képességek NEM opcionálisak, kivéve amelyik támadást helyettesít, illetve amelyik a „may” szót használja. Egy olyan speciális képesség használata, amelyik egy normál támadást helyettesít, 1 egységnek számít abban a tekintetben, hogy egy *támadás fázisban* legfeljebb 3 egység támadhat.

**Győzelem:** Ha valakinek egyedülként maradt Summoner kártyája a csatamezőn, megnyerte a játékot.

---

#### **Kifejezések tisztázása:**

1. Eldobás: az eldobott kártya mindig a kártyát eldobó játékos dobópaklijára kerül (mindig képpel felfelé), és nem feltétlenül a tulajdonoséra.
2. Megsemmisülés: a megsemmisített kártya mindig a kártyát megsemmisítő játékos mágia paklijára kerül (mindig képpel lefelé), és nem feltétlenül a tulajdonoséra.
3. Átmegy: bizonyos mozgási képességek kapcsán merülhet fel. Akkor érvényesül egy ilyen képesség, ha egy egység rálép egy másik kártyára, majd lelép róla (pl. Trample, taposás).
4. Lehelyezés, helycsere: ezeket fontos megkülönböztetni a mozgástól!
5. Ellenőrzés ill. baráti: akkor ellenőriztek egy kártyát, ha ti tettétek le, vagy ha egy speciális képesség hatásával megszereztétek fölötte az ellenőrzést. Egyidejűleg nem ellenőrizheti két játékos ugyanazt a kártyát. Baráti = saját (vagy csapattárs) ellenőrzése alatti.
6. Sérülés vs. találat: Legtöbb esetben minden találat sérülést eredményez, de vannak speciális képességek, amik ezt felülírják. Pl. van olyan képesség (Tough Ability), aminek hatására az egység csak 4 vagy annál nagyobb dobásra kap sérülésjelzőt. Más képesség (Precise

Ability) azt tudja, hogy kockadobás helyett annyi sérülést kap a megtámadott kártya, amennyi kockával kellett volna dobnia a támadó egységnek (vagyis minden kocka találatot eredményez!). Az ilyen képességek nem halmozhatók, tehát nem lehet egyszerre többféle képességgel is dobás nélküli találatokat bevinni egy egységre.

7. Bizonyos speciális képességek (pl. Blerg Adopt Ability-je) kártyák behelyezését írják elő egy a csatamezőn lévő kártya alá.
  - Amikor egy olyan egységetek mozog, ami alatt más kártyák is vannak, akkor együtt mozognak az egységgel az alatta lévő kártyák is.
  - Amikor egy olyan egységetek megsemmisül, ami alatt más kártyák is vannak, akkor az egységkártya és az alatta lévő összes kártya annak a játékosnak a mágia paklijára kerül, aki megsemmisítette az egységet.
  - Amikor egy olyan egységetek eldobásra kerül, ami alatt más kártyák is vannak, akkor az egységkártya és az alatta lévő összes kártya annak a játékosnak a dobópaklijára kerül, aki eldobta az egységet.
  - A fentiek alól a benőtt fal jelent kivételt. Egy benőtt fal lehet egy egység alatt, mégsem viselkedik úgy, mint egy egység alatt lévő más kártyák.
8. Semmilyen szempontból nem számolhatjuk átlósan a mezőket, az egyetlen kivétel, ha egy speciális képesség lehetővé teszi az átlós támadást.
9. Néhány speciális képesség lehetővé teszi, hogy a normál mozgás és támadás fázison kívül is mozogjatok vagy támadjatok egységeitekkel. PL. a Goblin harcosok Relentless (könyörtelen) képessége azt jelenti, hogy nem támadhattok velük a normál támadás fázisban, viszont közvetlenül a támadás fázis után legfeljebb 2 ellenőrzés után álló Goblin harcossal támadhattok. Ez a fajta mozgás vagy támadás ingyenes, vagyis nem számít bele a mozgás vagy támadás fázis legfeljebb 3 támadó egységébe.
10. Néhány esemény kártya ideiglenes speciális képességet ad egységeknek. Egy egység ezáltal több speciális képességgel is rendelkezhet, akár azonos típusú képességekkel is, de több azonos nevű speciális képességgel nem!
11. Ha 2 speciális képesség vagy esemény kártya pontosan ugyanabban az időpontban hajtódik végre, az épp aktív játékos (akinek a fordulója tart) dönti el a végrehajtás sorrendjét. Hasonlóképpen, ha egy

támadásban többszörös találat ér egy egységet, a támadó dönti el a találatok sorrendjét.

12. Amikor egy esemény vagy speciális képesség azt írja, hogy bármikor, akkor azt bármikor használhatjátok a saját vagy ellenfeletek fordulója során.

13. Amikor egy esemény vagy speciális képesség segítségével az ellenfél egy kártyája fölött ellenőrzést szereztek, fordítsátok a kártyát magatok felé olvashatóan. Ha az ellenfeletek visszaszerzi az ellenőrzést a kártya fölött, visszafordítja, és így tovább. Ez segít követhetővé tenni, hogy melyik kártyát melyik fél ellenőrzi.

### **Egyéb információk:**

A Master Set 6 paklit (6 frakciót) tartalmaz. A Starter Setek 2 paklit (2 frakciót) tartalmaznak (plusz táblát, kockákat, jelzőket...). Emellett kaphatók külön frakciók is, valamint erősítés paklik, amelyek több különböző frakcióhoz adnak egységeket.

Pakli építés: Ha valaki erősítés paklikat vesz, akkor különböző frakciókhoz plusz egységeket kap. Jellemzően minden erősítés pakli 2 frakciót erősít, frakciónként 10-10 Common és 3-3 Champion kártyával, emellett a Mercenaries frakciót minden pakli erősíti, általában 5 Common plusz 1 Champion kártyával. Ha egy frakcióban a szükségesnél több egységetek van (és/vagy van Mercenaries egységetek) az erősítés paklik révén, akkor lehetőségetek van önálló pakli építésére, a saját stílusotoknak megfelelően.

Mercenaries: Ez egy speciális frakció, szürke háttérrel és frakció szimbólum nélkül. Ebből a frakcióból bármilyen egyedileg épített pakli legfeljebb 6 kártyát tartalmazhat. Fontos, hogy a Mercenaries kártyák hátulja el fog ütni a pakli többi lapjától, így az ellenfél mindig tudni fogja, ha a kezetekben vagy a húzópaklitok tetején Mercenaries kártya van. (FONTOS: A Mercenaries is kezelhető önálló frakciónként! Ha egyedi Mercenaries paklit építetek, akkor abban csak Mercenaries kártyák lehetnek!)

### A pakli építésének menete:

- Először is ki kell választanotok egy frakciót, amiből megkapjátok a Summonert és a segédlet kártyát.
- A segédlet kártyán szereplő összes eseménykártyát tegyétek a paklitokba (9 kártya).
- A segédlet kártyán szereplő kezdőállás felállításához szükséges összes egység kártyát szintén tegyétek a paklitokba.
- Tegyetek még két falat a pakliba (a 3. már benne van).
- Végül tegyetek még annyi egység kártyát a paklitokba, hogy összesen 18 Common és 3 Champion egységetek legyen. Minden egységeteknek ugyanahhoz a frakcióhoz kell tartoznia, kivéve a Mercenaries egységeket. Sosem lehet a paklitokban 1-nél több ugyanabból a Champion egységből és 10-nél több ugyanabból a Common egységből.

Végül a paklitoknak 18 Common, 3 Champion, 1 Summoner, 9 esemény- és 3 fal kártyát kell tartalmaznia. (Megjegyzés: az eredeti frakció paklik általában pont ennyit tartalmaznak, kivétel a mocsári orkok: nekik 15 benőtt fal kártyájuk is van).

A játék 3-4 fővel is játszható, ehhez 2 táblára van szükség, részletesen lásd az angol szabályban...

*(A fordítással kapcsolatos észrevételeket a [balijan2@freemail.hu](mailto:balijan2@freemail.hu) címre várom. A szabályon tömörítettem, illetve a többszemélyes játékmódot teljes egészében kihagytam.)*