The logo for 'Summoner Wars' is rendered in a bold, red, stylized font with a metallic, embossed appearance. The letters are set against a background of three overlapping, glowing circular frames that resemble a Venn diagram. The background of the entire cover is a dark, textured wood grain, transitioning from a tealish-brown on the left to a deep red on the right. The entire design is framed by a decorative border with ornate corners and small circular accents in the corners.

SUMMONER WARS

Játékszabály
MÁSODIK KIADÁS



Az első idézőkövet Ret-Talus, a Bukott Királyság ura találta. A kő a hatalmát a sötétszívű királynak adományozta, ezzel megteremtve az első idézőt.

Ret-Talus egy teljes évezreden át nem lelt kihívóra, és megidézett szolgálival hatalmas pusztítást vitt végbe Ithária földjén. A kő oly' hatalmas erőt kölcsönzött neki, hogy a világ többi tájáról hiába küldtek seregeket ellene, senki sem tudta legyőzni a hitvány uralkodót.

Am egy napon Fényhozó Dane felfedezte a második idézőkövet, amelyet Ret-Talus őrzött birodalmában. A második kő felfedezése új reményt töltött Ithária népének szívébe - ez nemcsak azt jelentette, hogy Ret-Talus hatalma megtörhető, hanem azt is, hogy több idézőkő is létezik. Ha már kettőt felfedeztek, biztosan több is lesz még! Ithária földjének minden népe nagy erővel vetette bele magát a többi idézőkő felkutatásába, magának remélve a kő hordozta hatalmat.

Ahogy egyre több kő találtatott meg, egyre több idéző emeltetett fel, ám Ithária idézői elbuktak a közös ellenség elleni összefogásban. Helyette az ősi frakciók közti viszályokat felszítva, illetve az idézőkövek iránti vágytól hajtva, egymás ellen fordultak.

A háború elkezdődött!

A játék célja

A Summoner Wars egy bővíthető, kétszemélyes kártyajáték, amelyben a játékosok idézők bőrébe bújva küzdenek meg egymással. Csatába vezetik harcosaikat, és nagy horderejű eseményeket lendítenek mozgásba, mindezt azért, hogy legyőzzék ellenfelüket.

Játékelemek

Dobókocka



⚡ = Közelharc találat ⚡✳ = Különleges

⚡ = Távolsági találat

Egységkártya



1. Név
2. Osztály
3. Frakció
4. Erő
5. Élet
6. Költség
7. Képesség
8. Pakliszimbólum
9. ⚡/⚡ szimbólum

Eseménykártya



1. Név
2. Osztály
3. Költség
4. Kijátszás fázisa
5. Pakliszimbólum
6. Hatás

Építménykártya



1. Név
2. Osztály
3. Költség
4. Élet

Jelzők



1. Töltetjelző
2. Sérülésjelző
3. Mágia pontjelző

A játék menete

A játékosok felváltva játsszák le köreiket egészen addig, míg az egyik játékos meg nem nyeri a játékot, ellenfele időzójének legyőzésével. Egy játékos, köre során, a következő fázisokat játssza végig, sorrendben:

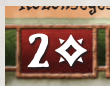
1: Idézés 2: Mozgás 3: Építkezés 4: Támadás 5: Mágia 6: Húzás

Miután a játékos lejátszotta mind a hat fázist, köre véget ér, és a másik játékos következik.

1. fázis: Idézés

Idézz bármennyi egységet kezedből a csataterre.

Egy egység megidézéséhez költs el az egység költségével megegyező számú mágiapontot, majd tedd egy általad irányított kapuval szomszédos, üres mezőre.



Költség

Mágiapont

Amikor 1 vagy több mágiapontot kapsz vagy költesz, mozgasd a mágiapontjelződet a mágiasávon a megfelelő számú mezővel.



Mágiasáv

Szomszédosság

Egy kártya vagy mező szomszédos egy másikkal, amennyiben van közös élük. Az átlósan elhelyezkedő mezők nem számítanak szomszédosnak.



Példa: Egy egység megidézése



1. Donát elkölt 2 mágiapontot, hogy megidézzen egy Élőhalott íjászt a kezéből.
2. Az egységet egy kapujával szomszédos, üres mezőre helyezheti fel.
3. Úgy dönt, hogy a kapuja alatti mezőre helyezi.

2. fázis: Mozgás

Mozgasd legfeljebb 3 különböző egységedet 1 vagy 2 mező távolságra. Minden egység csak szomszédos, üres mezőre léphet rá, vagy mozoghat azon keresztül. Egy egység, ami építmény is egyben, nem mozoghat, hacsak egy hatás ezt lehetővé nem teszi.

Példa: Mozgás



Egy egység mozoghat vízszintesen vagy függőlegesen, 1 vagy 2 mezőt.



Egy egység mozoghat 1 mezőt függőlegesen, majd 1 mezőt vízszintesen, vagy mindezt fordítva.



Egy egység mozoghat 1 mezőt, majd visszaléphet oda, ahonnan jött. (Ez általában egy-egy képesség aktiválásához hasznos.)



Egy egység NEM mozoghat átloán.



Egy építmény NEM mozoghat. Egy egység NEM mozoghat más kártyán keresztül.

3. fázis: Építkezés

Építs akármennyi kaput vagy más építményt a kezedből a csatatérre. Egy építmény építéséhez fizess ki a költségét, majd helyezd egy üres mezőre, ami az idéződéssel szomszédos, vagy a térfeled hátsó három sorában van.

Példa: Építmény építése

Az ellenfeled térfele



A te térfeled

Egy építményt bármely üres mezőre felépíthetsz, a fenti ábrán zölddel jelölt mezők közül. (Térfeled hátsó három sora, és az idéződéssel szomszédos mezők.)



4. fázis: Támadás

Hajts végre egy-egy támadást legfeljebb 3 különböző, általad irányított egységgel. (Ezek az egységek nem kell, hogy megegyezzenek azokkal, amelyekkel mozogtál ebben a körben.) Egy támadás végrehajtásához kövesd sorrendben az alábbi lépéseket:

1. Célpont kijelölése:

A közelharcú egységek (♣) szomszédos kártyákat tudnak megcélozni. A távolsági egységek (♠) egyenes vonalban, legfeljebb 3 akadálymentes mező távolságra álló kártyákat tudnak megcélozni.



*Közelharcú egységek
3-as erővel*

2. Kockadobás: Dobj a támadó egység erejével megegyező számú kockával.



*Távolsági egységek
2-es erővel*

3. Sebzés megállapítása:

A célpont 1 sérülést szenved el minden, a támadó egység típusával megegyező, kidobott szimbólum (♣/♠) után. A ♠ szimbólumokat hagyj figyelmen kívül, hacsak valamilyen hatás vagy képesség másra nem utasít.

Kártyák sérülése és elpusztítása

Amikor egy kártya sérülést szenved el, tegyetek rá az elszenvedett sérülések számával megegyező számú sérülésjelzőt. Egy kártya élete a rajta lévő sérülésjelzők számával csökken. Ha egy kártya élete nullára csökken, a kártya elpusztul. Dobd el a kártyát. Az elpusztított kártya alatti kártyákat is dob el, ezek a kártyák nem minősülnek elpusztított kártyáknak.

Minden alkalommal, amikor egy általad irányított kártya elpusztít egy ELLENSÉGES kártyát, kapsz 1 mágiapontot.

Kártyák eldobása

Egy kártya eldobásához távolítsd el róla minden jelzőt, és tedd képpel lefelé a kártya tulajdonosának dobópaklijára. Dobd el az összes kártyát is, ami alatta volt.

A tétlenség ára

Támadásfázisod végén, ha köröd során ellenfeled egy kártyáját sem céloztad meg támadással, az idéződ 1 sérülést szenved el.

Példa: Távolsági támadás

1

2

3

1. Dávid Parit்யas hordatagjával távolsági támadást hajts végre Donát 2 mező távolságra álló, Élőhalott barcosa ellen.

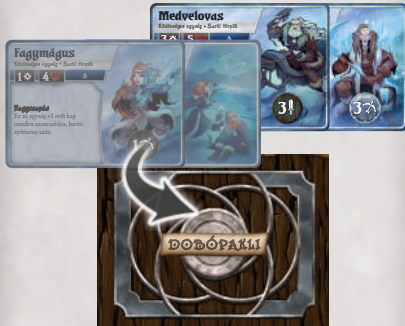
2. A Parit்யas hordatag ereje 2, ezért Dávid 2 kockával dob.

3. Mivel ez egy távolsági támadás, és a dobott kockákon 2 távolsági szimbólum is látható, az Élőhalott barcosa 2 sérülésjelző kerül.

5. fázis: Mágia

Dobj el a kezedből (képpel lefelé) bármennyi kártyát. Minden így eldobott kártyáért 1 mágiapontot kapsz.

Példa: kártya eldobása mágiáért



Bori eldob 2 kártyát a kezéből, majd kap 2 mágiapontot.

6. fázis: Húzás

Ha kevesebb, mint 5 kártya van a kezekben, húzz annyit, hogy 5 kártyád legyen.

Példa: Kártyák húzása



Borinak 2 kártya maradt a kezében a húzásfázisa kezdetén, ezért 3 kártyát húz. Így 5 kártya lesz a kezében.

Üres húzópakli

Ha a húzópaklid elfogyott, NE keverd újra a dobópaklidat. Ha a húzópaklid üres, nem húzhatsz kártyát.

Eseménykártyák

Eseménykártyáidat saját köröd során, a rajtok feltüntetett fázisban játszhatod ki. Egy eseménykártya kijátszásához fizesd ki a költségét, hajtsd végre a kártya hatását, majd dobd el. Nem játszhat ki eseménykártyát, miközben épp egy másik hatást hajtasz végre. (Például idézés, építkezés, mozgás, támadás, vagy eseménykártya, képesség végrehajtása, vagy más hatás.)

Aktív eseményhatások

Amikor egy AKTÍV kulcsszóval rendelkező eseménykártyát játszol ki, akkor ahelyett, hogy eldobnád, tedd az aktív események felirat mellé. Ez az aktív játéktér. Következő köröd kezdetén dobd el az összes eseménykártyát az aktív játéktérből.

Példa: Aktív események



Az Áldozati máglya egy AKTÍV hatás, ezért kijátszásakor az aktív játéktérbe kell tenni.

A játék vége

Amint egyetlen játékos idézője marad a csatatéren, a játékos győz.

Név

Amikor egy hatás név szerint hivatkozik egy kártyára, minden olyan kártyára hivatkozik, amelynek neve tartalmazza a hivatkozott szót vagy szavakat.

Példa: Ha egy hatás egy élőhalott egységre hivatkozik, az értendő az Élőhalott harcosra és Élőhalott bordonőre is, mivel mindkét kártya neve tartalmazza az élőhalott szót. Ha egy hatás egy íjásra hivatkozik, akkor az értendő a Fellegvárí íjásra és a Szélfáró íjásra is.

Töltet

A töltetjelzők a játékban lévő kártyáktól függően, eltérő hatásokkal bírnak. Nincs felső korlát arra vonatkozóan, hogy egyszerre hány töltetjelző lehet egy kártyán. Ha egy kártya hatása arra utasít, hogy költs el 1 vagy több töltetjelzőt, távolíts el a költséggel megegyező számú töltetjelzőt a kártyáról. (A hatás végrehajtása előtt a kártyán legalább a költséggel megegyező számú töltetjelző kell, hogy legyen.)



Kényszerítés

Amikor egy kártyát 1 vagy több mező távolságra kényszerítesz, told a kártyát annyi mezőt, egyenes, akadálymentes vonalban, vízszintesen vagy függőlegesen. Egy kártya kényszerítése NEM számít mozgásnak.

Időzítés

Ha több hatást ugyanabban a pillanatban kellene végrehajtani, akkor a soron lévő játékos dönti el, hogy milyen sorrendben hajtják végre azokat.

Kártyák hatásai

A kártyákra írt képességek és hatások mindig felülbírálják a játékszabályokat. Ha kérdés merül fel egy-egy szó értelmezése kapcsán, nézzétek meg a szöszedetet.

Távolság számolása („Célozz meg” és „X mező távolságon belül”)

Amikor bármi okból távolságot kell számolnod, soha ne számolj átlósan, csak ha egy kártya kifejezetten erre utasít. Azoknál a képességeknél, amelyek „X mező távolságon belül” tesznek valamit, mindig a képességgel rendelkező kártyától kezdve kezdj számolni, és ne számold bele a hatást kiváltó kártyát. Tehát egy kártya nincsen 2 mező távolságon belül saját magához képest. A kártyák nem célozhatják meg saját magukat támadással vagy képességekkel.

Példa: Távolság számolása



Pakliépítés

A frakciópaklikat úgy állítottuk össze, hogy játékra készen álljanak. Am minden játékos számára nyitva áll a lehetőség, hogy más (külön megvásárolható) frakciópakliból kártyákat átemelve, összeállíthassa saját, egyedi pakliját. Egy egyedi, szabályos pakli az alábbi kártyákból áll:

- 1 idéző
- 1 kapu 10 étlettel
- 3 kapu 5 étlettel
- Az idéző kártyájának hátoldalán feltüntetett, 2 induló egység
- Az idéző kártyájának hátoldalán feltüntetett, 2 epikus esemény
- 6 általános esemény
- 3 bajnok egység
- 16 közönséges egység

Paklit érintő megkötések

- Minden, a pakliba tett egység- és eseménykártyán szerepelnie kell legalább egy pakliszimbólumnak az idéző kártyáján szereplő pakliszimbólumok közül.

Példa: Ha az idéző a pakliszimbólumokkal bír, akkor egy kártyát betehetsz a pakliba, de nem tehetsz be egy olyan kártyát, amelyen csak a szimbólum szerepel.

- A pakli nem tartalmazhat 2 példánynál többet egy adott általános eseményből, 1 példánynál többet egy adott bajnokból, és 4 példánynál többet egy adott közönséges egységből. (A két induló egység nem tartozik bele ebbe a korlátozásba.)

Példa: Pakliépítés

Jobb oldalon szerepel minden, ami az előre összeállított Sarki törpök frakciópakliban szerepel. Minden előre összeállított frakciópakli ugyanezen szabályokat és korlátozásokat követi.



1 idéző
Svara x 1

4 kapu
10 x 1
5 x 3

2 induló egység
(Az idéző kártyájának hátoldalán feltüntetve.)
Fagymágus x 1
Jéggólem x 1

2 epikus esemény
(Az idéző kártyájának hátoldalán feltüntetve.)
Jeges taszítás x 2

6 általános esemény
 Mellvéd x 2
 Szerkezetfagyasztás x 2
 Gleccsermozgás x 2

3 bajnok egység
 Nadiana x 1
 Ollag x 1
 Jarmund x 1

16 közönséges egység
 Fagymágus x 4
 Jéggólem x 4
 Medvelovas x 4
 Jégkovács x 4

Szószedet

ALAPERŐ: Az az erő érték, amely egy **egység** kártyájára van nyomtatva. (Más kártyák módosítói nélkül.) Ha egy hatás megváltoztatja egy egység alaperejét, akkor az új érték úgy kezelendő, mintha az lenne a kártyára nyomtatva. Ha több hatás változtatja meg egy egység alaperejét, akkor mindig a legutóbb érvénybe lépett hatás eredményeként kapott értéket kell figyelembe venni. Egy következő kártya által érvénybe lépő módosító a legutóbbi értéken módosít.

ALAPKÉPESSÉGEK: Azok a **képességek**, amelyek egy egység kártyájára vannak nyomtatva. Nem számítanak alapképességeknek a más kártyáktól kapott képességek.

ALATT: Bizonyos hatások arra utasítanak, hogy tegyél egy kártyát egy másik alá. Helyezd a kártyát a másik alá, ugyanarra a mezőre, ugyanolyan tájolással. (Ugyanazon játékos felé nézzen, mint aki a felső kártyát irányítja.) Amikor egy kártya **mozog**, vagy **kényszerítik**, vagy bármi más módon pozíciót vált a **csataterén**, minden alatta lévő kártya követi a pozícióját. Amikor egy játékos átveszi az irányítást egy másik kártya fölött, minden alatta lévő kártya fölött is átveszi az irányítást. Egy kártya alatt lévő kártya nem lehet célpontja semmilyen hatásnak, hacsak nincs ez kifejezetten leírva. Amikor egy kártya **visszjutul**, **eldobásra** kerül, vagy **valaki visszaveszi a kezébe**, minden alatta lévő kártyát el kell dobni. Megjegyzés: Mielőtt egy kártya **(A)** egy másik kártya **(B)** alá kerül, el kell dobni minden kártyát, ami A kártya alatt volt, és **el kell távolítani** minden jelzőt, ami A kártyán volt.

AKTÍV ESEMÉNY: Egy esemény, amely rendelkezik az **AKTÍV** kulcsszóval. Az **AKTÍV** szó után leírt hatás mindaddig érvényben marad, míg a kártya a játékos aktív játéktérében van. Az aktív eseményeidet **köröd kezdetén** el kell dobnod.

ÁLTALÁNOS: Az események egy osztálya. Minden pakliban 6 db van. Egy adott általános eseményből legfeljebb 2 példány lehet egy pakliban.

ÁTLÓS: Egy kártya vagy mező átlósan érintkezik egy másik kártyával vagy mezővel, ha pontosan egy közös sarkuk van.

BAJNOK: Az **egységek** egy osztálya. Minden pakli 3 különböző bajnokkal rendelkezik.

BARÁTI: Egy játékos által **irányított** összes kártya baráti a játékos, és minden általa irányított kártya számára.

BÁRMENNYI: Nulla, vagy bármely pozitív egész szám.

CÉLPONT: Egy **támadás** védekező felét, vagy egy hatás végrehajtása során kiválasztott kártyát azonosít. Általában egy **támadó**, vagy **képességét** használó egységtől való távolság számolásakor használjuk. Egy kártya nem tudja megcélozni saját magát.

CSATATÉR: A játéktáblán lévő mezők összességét csataterének nevezzük.

DOBD EL: Lásd lapdobás.

DOBÓPAKLI: A játéktábla mindkét játékos felé eső oldalán van egy „Dobópakli” felirattal ellátott terület, ahová **eldobásuk** után a játékos **tulajdonát** képező kártyák kerülnek képpel lefelé. Egy dobópakliban lévő kártyák száma nyílt információ, ám a kártyákat csak annak tulajdonosa nézheti meg.

EGYENES VONAL: Szomszédos mezők csoportja, amelyek egy sorban vagy oszlopban helyezkednek el.

EGYENES VONALBAN, X AKADÁLYMENTES MEZŐ: Szomszédos, **éres** mezők csoportja, amelyek egy sorban vagy oszlopban helyezkednek el.



EGYSÉG: Egy kártyatípus, mely összefoglalja a közönséges, bajnok és idéző osztályú kártyákat. Az egységek az idézésfázis során, **idézés** útján kerülnek fel a csataterre. Az egységek képesek mozogni és támadni.

ELDOBNI: Lásd lapdobás.

ELLENSÉGES: Bármely kártya, amelyet ellenfeled **irányít**.

ELPUSZTUL: Egy kártya elpusztításához dobd el azt. (Tedd képpel lefelé a kártya tulajdonosának dobópaklijára.) Amikor egy kártya elpusztul, dobj el minden kártyát, ami alatta volt, és **távolíts el** minden jelzőt, ami rajta volt.

Kapsz 1 mágiapontot:

- » Ha egy általad **irányított egység** megtámadja ellenfeled egy kártyáját, és a célpont a támadás hatására elpusztul.
- » Ha egy általad irányított kártya hatására (**esemény** vagy **képesség**) egy ellenfeled által irányított kártya elpusztul.

NEM kapsz mágiapontot:

- » Ha egy általad irányított kártya hatására egy másik, általad irányított kártya elpusztul.
- » Olyan kártyáért, amely egy másik elpusztított, ellenséges kártya hatására pusztul el.
- » Olyan kártyáért, amely egy elpusztított kártya alatt volt.

ELTÁVOLÍTANI: Amikor sérülést vagy töltetet távolítasz el egy kártyáról, vedd le róla a meghatározott mennyiségű jelzőt, és tedd vissza a tartalékba. Amikor több jelzőt kellene eltávolítani egy kártyáról, mint amennyi rajta van, távolítsd el mindet.

EPIKUS: Az **események** egy osztálya. Minden pakliban az **idézőhöz** tartozó, 2 epikus esemény van.

ERŐ: Egy érték, amely minden **egység** kártyáján fel van tüntetve. Amikor egy egység támad, az azt irányító játékos az egység erejével megegyező számú kockával dob. Egy egység ereje egyes kártyák hatásai által módosítható (növelhető vagy csökkenthető). Lásd még: **alaperő**.

ESEMÉNY: Egy kártyatípus. Egy esemény csak **tulajdonosának körében** játszható ki, a kártyán feltüntetett **fázisban**. Egy esemény kijátszásához el kell **költeni** annak **költségét**, végre kell hajtani annak hatását, majd **el kell dobni**. Egy eseménykártya nem játszható ki, ha épp egy másik hatást hajtotok végre, például épp folyamatban lévő idézés, építés, mozgás, támadás, egy képesség vagy esemény végrehajtása. Egy esemény, amely rendelkezik az **épitmény** kulcsszóval, építés útján kerül játékba. Lásd még: **aktív esemény**.

EXTRA: A játékszabályban foglalt korlátokon túl. Példa: A támadásfázis során 3 **egység** támadhat, de egy extra támadással rendelkező egység lehet így a 4. támadó. (Összesen 4 támadás 4 egységgel.) Ha egy egység egy extra támadáshoz jut, akkor ez lehet a második támadása is a körben. (Összesen 4 támadás 3 egységgel.)

ÉLET: Egy érték, amely minden **egység** és **épitmény** kártyáján fel van tüntetve. Ha egy kártya élete bármikor 0-ra (vagy az alá) csökken (általában **sérülés** elszenvedése hatására), a kártya **elpusztul**.

ÉPÍTKEZÉS: Az építkezésfázisod során válassz ki a **kezedből** egy **kaput** vagy más **épitményt**, **fizesd ki** a költségét, és tedd egy **üres mezőre** a csataterén. Az építványeket általában egy **idéződdel** **szomszédos** mezőre, vagy a hátsó három sorod egy üres mezőjére kell helyezni. Bármely kártya, amely rendelkezik az **épitmény** **osztállyal**, megépíthető.

ÉPÍTMÉNY: Egy kártyatípus, amelyet az építkezésfázisban, **építkezés** útján lehet a **csataterre** helyezni. Egy építmény általában nem **mozoghat** vagy **támadhat**, de lehet **támadás célpontja**, és el lehet **pusztítani**. A **kapu** az építmények csoportjának egy különleges típusa.

FÁZIS: A játékos **körében** lévő 6 szakasz egyike. Sorrendben: idézésfázis, mozgásfázis, építkezésfázis, támadásfázis, mágiáfázis, húzásfázis.

FELÉ: Egy részleges vagy teljes **mozgást** vagy **kényszerítést** jelent, amely eredményeképpen csökken a távolság két kártya között.

FELHELYEZNI: Lásd: **helyezni**.

FIGYELMEN KÍVÜL HAGYÁS: Nem figyelembe venni egy szabályt vagy nem végrehajtani hatást.

FIZETNI: Egy kártya kijátszásához a játékosnak el kell költenie a kártya **költségével** megegyező számú **mágiapontot**.

FELTÉTELES MÓD: Ha egy hatás feltételes módban van megfogalmazva, akkor a játékos dönthet arról, hogy a hatás **érvénybe lép-e** vagy sem.

FRAKCIÓ: Egy tulajdonság, amely minden **egység** kártyáján szerepel. Egyes hatások csak egy meghatározott **frakció** egységeire fejtik ki hatásukat.

HÁTSÓ SOR: Egy játékos hátsó sora az a **sor** a **csataterren**, amely a legközelebb van a játékoshoz. Egy játékos hátsó két sora az a két sor, amely a legközelebb van a játékoshoz.



HELYET CSERÉL: Egy kártya (A) átkerül egy másik kártya (B), a helycsere pillanata előtt elfoglalt mezőjére, és B kártya átkerül A kártya, a helycsere pillanata előtt elfoglalt mezőjére. Ez nem minősül sem **mozgásnak**, sem **kényszerítésnek**.

HELYETT: Egy hatás, amelyet a játékosbályaiban leírtak helyett kell végrehajtani. Az eredeti hatás nem lép életbe. Például egy „**mozgás helyett**” létrejövő hatás végrehajtásával az **egység** nem mozgott, ezért nem is válthat ki olyan hatást, ami „egy egység mozgása után” lépne életbe. Ugyanígy, egy egység „**elpusztítása helyett**” létrejövő hatás végrehajtásával az egység nem pusztul el, ezért **mágiapont** sem jár érte. Fontos azonban, hogy egy hatás, ami „**mozgás helyett**” vagy „**támadás helyett**” lép életbe, beleszámít az adott **fázisban** megengedett 3 mozgás/támadás korlátozásába. Egy egység, ami használta „**mozgás/támadás helyett**” **képességét**, már nem mozoghat/támadhat az adott fázisban. Azok a hatások, amelyek „**mozgás helyett**” lépnek életbe, akkor is megtörténnek, ha az egység egyébként nem rendelkezik **szomszédos, üres** mezővel, és ezért mozogni sem képes. Ugyanígy, egy „**támadás helyett**” hatás is életbe léphet, ha az egység egyébként nem tudna megtámadni egy **célpontot** sem. Egy „**mozgás/támadás helyett**” hatás **NEM** történhet meg, ha a játék szabályai megtiltják a mozgást/támadást az egység számára.

HELYEZNI: Valamit egy meghatározott helyre tenni. Amikor egy kártyát egy játékos a **csataterre** helyez, akkor azt egy **üres** mezőre kell tennie, ha csak egy hatás másként nem fogalmaz.

HELYÉRE: Olyan helyre tenni egy kártyát, ahol egy másik kártya volt.

HÚZNI: Lásd: **laphúzás**.

HÚZÓPAKLI: A játéktábla mindkét játékos felé eső oldalán van egy „Húzópakli” felirattal ellátott terület, ahol a játékos kártyáinak nagy része kezd a játékot, képpel lefelé. Ez a terület és a területen található kártyák képezik a játékos húzópakliját. Egy húzópakliban lévő kártyák száma nyílt információ, ám az ott lévő kártyákat nem nézheti meg senki. Egy húzópakliban lévő kártyák sorrendjét az előkészületek után már nem szabad módosítani, kivéve, ha egy hatás felülírja ezt a szabályt. (Például, ha egy játékos kikereshet egy kártyát a húzópaklijából.) Ha egy húzópakli üres, NEM szabad újakeverni a hozzá tartozó dobópaklit. Egy játékos nem húzhat kártyát, ha a húzópaklija üres.

IDÉZÉS: Az idézésfázis során válassz ki egy egységet a kezedből, fizesd ki a költségét, majd helyezd a csatatér egy üres mezőjére. Egységeket rendszerint egy általad irányított kapuval szomszédos mezőre lehet idézni. Minden bajnok vagy közönséges osztályú egységet meg lehet idézni.

IDÉZŐ: Az egységek egy osztálya. Minden játékos 1 idézővel a csatatéren kezd a játékot. Ha egy játékos idézője elpusztult, elveszíti a játékot.

IRÁNYÍTÁS: Egy játékos irányít minden kártyát, amely a játék kezdetén a paklijában volt, és most a csatatéren, az aktív játékterében, vagy épp végrehajtás alatt van, kivéve, ha egy hatás átadta az irányítást a kártya fölött az ellenfelének. Minden kártya az öt irányító játékos felé kell, hogy nézzen. Ha egy hatás arra utasít egy játékos, hogy vegye át az irányítást egy kártya fölött, akkor forgassa meg a kártyát 180°-kal. (Így a kártya az új irányító játékos felé néz.) Ha az irányítást csak egy bizonyos időre kapta meg egy játékos, akkor miután a hatás véget ért, fordítsa vissza a kártyát 180°-kal (így a kártya ismét eredeti tulajdonosa felé néz).

JÁTÉKBAN LÉVŐ: A csatatéren, vagy az aktív játéktérben tartózkodó.

KAPU: Az építmények egy típusa. A játék kezdetén minden játékos rendelkezik 1 (10 étellel rendelkező) kapuval a csatatéren, valamint 3 (5 étellel rendelkező) kapuval a húzópaklijában. A kapuk elsődleges célja, hogy egységeket lehessen idézni melléjük: amikor egy játékos megidéz egy egységet, azt egy általa irányított kapuval szomszédos, üres mezőre helyezheti. Ha nincs ilyen mező (mert a játékos egy kaput sem irányít, vagy nincs kapuja melletti üres mező), akkor a játékos általában nem tud idézni.

KERESS KI: Lásd: kikeresni.

KERESZTÜL: Olyankor használjuk ezt a kifejezést, amikor egy kártyát úgy kezelünk, mintha nem lenne ott. Egy egység, amely képes mozogni közönséges egységeken keresztül, nem mozoghat keresztül más osztályú kártyákon, és nem fejezheti be mozgását közönséges egységen. Egy közelharci egység soha nem támadhat keresztül más kártyákon, mivel támadásával csak szomszédos kártyákat célozhat.

KEZDET: Hatások, amelyek egy fázis kezdetén történnek, még azelőtt történnek meg, hogy bármi más történt volna a fázis során. Azok a hatások, amelyek egy kör kezdetén történnek, az idézésfázis előtt fejtik ki hatásukat.

KÉNYSZERÍTÉS: Amikor egy kártyát 1 vagy több mező távolságra kényszerítesz, told a kártyát annyi mezőt, egyenes, akadálymentes vonalban, vízszintesen vagy függőlegesen. Egy kártya kényszerítése NEM számít mozgásnak.

KÉPESSÉG: Egy névvel ellátott hatás egy egység kártyáján. Egy egység képessége csak addig fejt ki hatását, míg a csatatéren tartózkodik, vagy amikor megidézik/megépítik, vagy közvetlen azután, hogy elpusztult. Nem érvényesül a hatása, amikor bármilyen más módon kerül játékba, vagy hagyja el a játékot. Hacsak másképp nincs leírva, egy képesség hatása nem lép életbe miközben egy másik hatást hajtotok végre.

(Folytatás a következő oldalon.)

KÉPESSÉG (*folytatás*): Ha egy kártya megkapja ugyanazt a képességet, amellyel már rendelkezik, a kártyát úgy kell kezelni, mintha csak egyszer rendelkezne a képességgel. Lásd még: **alapképességek**.

KÉZ: Azon kártyák összessége, amelyeket a játékos a kezében tart. A kézben tartott kártyák számának nincsen felső korlátja.

KIKERESNI: Átnézni kártyák egy csoportját, egy adott kártya után kutatva. Ha egy játékosnak ezzel meg kellett néznie a **húzópaklija** tartalmát, a kikeresés után újra kell kevernie azt.

KÖLTENI: 1 vagy több **mágiapont** költéséhez mozgassd vissza a mágiapontjelződet a költséggel megegyező számú mezővel a mágiasávon. 1 vagy több **töltet** elköltéséhez, **távolítsd el** a költséggel megegyező számú töltetjelzőt arról a kártyáról, amely elkölte a töltetet. Ha nincs elég mágiapontod vagy tölteted, nem **fizetheted** ki a költséget, vagy nem **aktiválhatod** a hatást.

KÖLTSÉG: Egy érték, amely az **idézőkön** kívül minden kártyán fel van tüntetve. A költség, ami lehet akár 0 is, az a szám, amellyel megegyező számú mágiapontot kell **elkölteni** ahhoz, hogy egy **egység megidézésre**, egy **építmény felépítésre**, egy **esemény** kijátszásra kerülhessen.

KÖR: Egy kör alatt az a szakasz értendő, amelyben egy játékos sorrendben végigjátssza a 6 fázist: idézésfázis, mozgásfázis, építkezésfázis, támadásfázis, mágiafázis, húzásfázis. Egy körbe tartoznak azok a hatások is, amelyeket egy játékos köre **kezdetén** vagy köre **végén** kell végrehajtani.

KÖZELHARCI EGYSÉG: Egy egység, amelynek kártyáján az **erő** érték mellett a **♣** szimbólum van feltüntetve.

KÖZÖNSÉGES: Az **egységek** egy **osztálya**. Minden pakliban 16 db van. Egy adott közönséges egységből legfeljebb 4 példány lehet egy pakliban. Az induló egységek nem számítanak bele a fenti korlátozásokba.

KÜLÖNBÖZŐ: Egy kártya különböző, ha a hozzá hasonlított kártyákhoz képest eltérő nevet visel. Különböző kártyák egy csoportjában minden kártya eltérő nevet visel.

LAPDOBÁS: Egy lap eldobásához tedd a lapot képpel lefelé a **tulajdonosa dobópaklijának** tetejére. Amikor egy kártya eldobásra kerül a **csataterőről**, minden kártya, ami **alatta** volt, szintén eldobásra kerül, valamint minden jelzőt, ami rajta volt, **el kell távolítani**. Ha egy eldobott lap később visszakerül a csataterre, új kártyának minősül.

LAPHÚZÁS: 1 vagy több kártya **kézbe** vétele a **húzópakli** tetejéről.

LEGFELJEBB: A legfeljebb fogalma magába foglalja a 0-t.

MÁGIAPONT: Erőforrás, amelyet el lehet **költeni** egy **költség** kifizetéséhez. Egy játékos a rendelkezésére álló mágiapontok számát a mágiapont-jelzőjével jelzi, a mágiasávján. Egy játékos legfeljebb 15 mágiaponttal rendelkezhet.

MÁSİK: Kártya vagy kártyák, amelyek eltérnek egy kártyától, amely már említésre került.

X MEZŐ TÁVOLSÁGON BELÜL: Egy kártya X mező távolságon belül áll egy másik kártyától, ha az egyik kártya a másiktól nincs X mezőnél messzebb. Ne feledjétek, hogy átlósan nem szabad számolni. A leszámolt mezők nem kell, hogy üresek legyenek, kivéve, ha egy hatás ezt külön állítja. (Például **egyenes vonalban**, **X akadálymentes mező távolságon belül**.) Azoknál a kártyáknál, ahol egy képesség X mező távolságon belül fejt ki hatását, a kártyától számoljátok a távolságot. Egy kártya **NINCSEN** X mező távolságon belül saját magához képest.

MOZGÁS: Egy **egység** 1 mező távolságra való mozgásához át kell tolni azt egy **szomszédos**, **üres mezőre**. Egy egység több mező távolságra való mozgásához, többször kell végrehajtani a fenti műveletet. Egy egység nem mozoghat 0 mezőre, de visszamazoghat arra a mezőre, amelyről indult.

MÖGÖTT: Egy kártya egy másik kártya mögött áll, ha a kártya egy olyan **sorban** van, amely közelebb van a másik kártyát irányító játékoshoz. Mivel a kártyák úgy vannak tájolva, hogy az azokat irányító játékos felől legyenek olvashatóak, úgy is fogalmazhatjuk, hogy egy kártya egy másik kártya mögött van, ha úgy látszik, mintha a másik kártya „alatt” helyezkedne el. Az alábbi példában B kártya A kártya mögött helyezkedik el.



NÉV: Amikor egy hatás egy kártya nevére hivatkozik, akkor bármely kártyára hivatkozik, amelynek neve tartalmazza a hivatkozott szót vagy szavakat.

OSZTÁLY: Az egységek háromféle osztályra oszthatóak: **közönséges**, **bajnok** és **idéző**. Az események kétféle osztályra oszthatóak: **általános** és **epikus**. Az építmények saját osztályt képeznek. Egyes hatások csak meghatározott osztályú kártyákra fejtik ki hatásukat.

Megjegyzés: Egy kártya osztályának minden szava egy-egy osztálynak számít együtt és külön-külön is. Tehát egy közönséges egység rendelkezik a közönséges, egység és közönséges egység osztályokkal.



PAKLI: Azon kártyák együttese, amelyekkel egy játékos szabályosan játszhat egy Summoner Wars játékot. Minden frakciópakli szabályos, játékra kész. Egyedi pakli felépítéséhez lásd a „Pakliépítés” fejezetet a játékszabály 11. oldalán.

SÉRTETLEN: Nincs rajta sérülésjelző.

SÉRÜLÉS ELSZENVEDÉSE: Amikor egy kártya 1 vagy több sérülést szenved el, tegyetek rá megfelelő összértékben sérülésjelzőket. Egy kártya által elszenvedett sérülések száma megegyezik a rajta lévő sérülésjelzők összértékével. Egy kártya elszenvedett sérülései csökkentik a kártya **életét**. (Minden sérülés 1-gyel csökkenti az életét.) Ha egy kártya élete 0-ra (vagy az alá) csökken, **elpusztul**. A sérülésjelző „3” felirattal rendelkező oldalára fordítva 3 sérülésnek számít.

SÉRÜLT: Van rajta 1 vagy több sérülésjelző.

SOR: A **csatater** egy vízszintes, 6 mezőből álló csoportja.

SZOMSZÉDOS: Egy kártya vagy mező szomszédos egy másik kártyával vagy mezővel, ha van közös élük. Az átlósan kapcsolódó kártyák és mezők nem számítanak szomszédosnak. Egy kártya vagy mező nem szomszédos saját magával.



TARTALÉK: Az a terület, ahol a használaton kívüli **sebzés-** és **töltetjelzők** vannak. Ha ezek a jelzők elfogynak, használjatosok bármilyen, jelzőnek alkalmas tárgyat.

TÁMADÁS: Egy **egység** úgy támad meg egy másik egységet, hogy bejelenti **célpontját**, kockákkal dob, majd (esetlegesen) **sérülést okoz** célpontjának. További részletek a játékszabály 8. oldalán, a „4. fázis: Támadás” fejezetben olvashatóak. Más **képességek** és **hatások**, amelyek sérülést okoznak, nem minősülnek támadásnak.

TÁVOLABB: Egy részleges vagy teljes **mozgás** vagy **kényszerítés**, amely növeli a távolságot két kártya között.

TÁVOLÍTS EL: Lásd: **eltávolítani**.

TÁVOLSÁGI EGYSÉG: Egy egység, amelynek kártyáján az erő érték mellett a ♠ szimbólum van feltüntetve.

TÉRFÉL: A **csataternek** két térfele van. A hozzád közelebb eső 4 sor, azaz te **hátsó 4 sorod** a te térfeled, a tőled legtávolabb eső 4 sor pedig **ellenfeled** térfele.

TÖLTET: A töltetjelzők eltérő hatást fejtenek ki attól függően, hogy melyik játékban lévő kártyán vannak. Nincs felső korlát arra vonatkozóan, hogy egyszerre hány töltetjelző lehet egy kártyán. Egy kártya tölteteinek száma egyenlő a kártyán lévő töltetjelzők számával. Ha egy kártya arra utasít, hogy költs el 1 vagy több töltetet, akkor a kártya tulajdonosának le kell vennie a meghatározott számú töltetjelzőt a kártyáról. Ha egy kártyán nincs elég töltetjelző ahhoz, hogy egy hatást aktiváljon, a hatást nem lehet végrehajtani. A töltetjelző „3” felirattal rendelkező oldalára fordítva 3 töltetjelzőnek számít.



TÖLTETTEL NEM RENDELKEZŐ:
Nincs rajta töltetjelző.

TÖLTETTEL RENDELKEZŐ: Van rajta 1 vagy több töltetjelző.

TULAJDONOS: Egy játékos tulajdonosa egy kártyának, ha a kártya a játékos **paklijában** kezdte a játékot.

UTÁN: Egy hatást (**B**), ami egy másik hatás (**A**) után történik, azonnal végre kell hajtani, miután A hatás végrehajtása befejeződött. (Kivéve, ha A hatás kiváltott egy újabb hatást, amit A után kell végrehajtani.)

Példák: Miután ez az egység mozgott: azonnal az után, hogy az egység annyit mezőt mozgott, amennyit akart aktivációja során.

Miután ez az egység támadott: azonnal az után, hogy az egység támadásának minden lépését végrehajtottátok, beleértve a sérülések kiosztását, illetve a célpont elpusztítását, amennyiben ez bekövetkezik.

ÚJRADOBÁS: Kockadobáskor, valamennyi kocka újra dobása, és az új eredmény figyelembevétele. Egy újradobott kocka újradobható.

ÜRES: Valami (egy mező, valamelyik játékos keze, húzópaklija, dobópaklija stb.) üres, ha nem tartalmaz semmit. Ha egy mezőn nincs kártya, akkor üres.

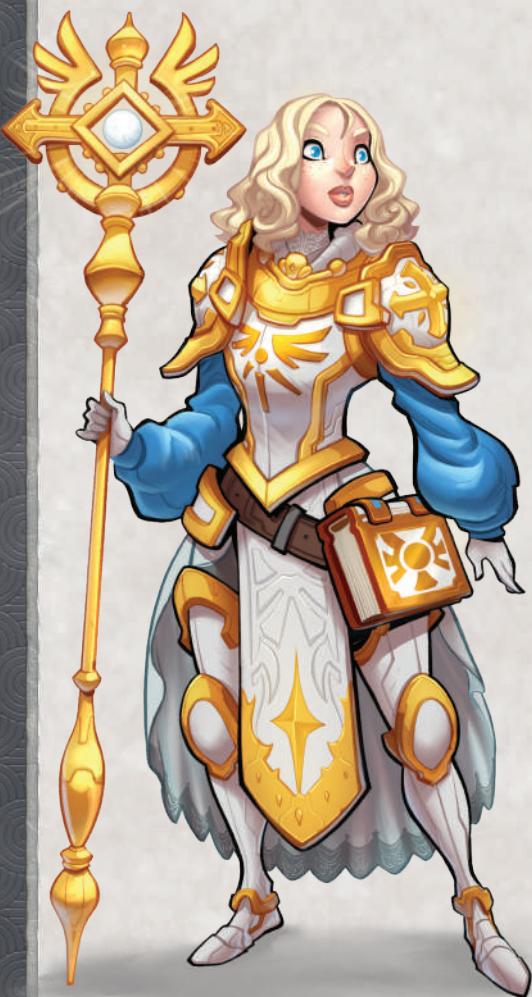
VÉGE: Hatások, amelyek egy **fázis** végén történnek, közvetlen az után történnek meg, hogy a fázis minden lépését végrehajtottátok. Azok a hatások, amelyek egy **kör** végén történnek, közvetlenül a húzásfázis után fejtik ki hatásukat.

VÉGREHAJTANI: Egy hatás vagy játékszabály minden lépésének teljesítése.

VISSZAVENNI A KEZEDBE: Vegyél fel egy kártyát a **csatateréről**, és tedd a **kézben** tartott lapjaidhoz. Amikor egy kártyát visszaveszel a kezvedbe, **dob** el minden kártyát, ami alatta volt, és **távolíts el** minden jelzőt, ami rajta volt. Ha a visszavett kártya később ismét a csataterre kerül, új kártyának minősül.

A játék bővítése

A játékhoz további frakciópaklik is elérhetők. Minden frakciópaklit játékra készen, előre összeállítottunk, valamint a benne lévő kártyákat egyedi pakli építéséhez is felhasználhatod.



Készítők

Játéktervezés

Colby Dauch

Játékfejlesztés

J. Arthur Ellis

Illusztrátorok

Martin Abel, Madison Johnson

Grafikai tervezés

David Richards, Kendall Wilkerson

Szerkesztő

Jonathan Liu

Magyar fordítás

Trásy Zsolt

Kulturális tanácsadók

Khary Bridgewater, Dandy Ren,
Calvin Wong, Jonathan Liu

Játéktesztelők

Adam Tarr, Adrian Han Shi, Andrei, Arthur Scheurman, Barnaby Alsop, Benjamin Winterscheidt, Blaze Nimmons, Brett Lowey, Bryan Lull, Chad Barbry, Corey Salem, Daniel Garcia-Rosas, Daniel Kenline, Daniel Kotačka, David Glandon, David West, Dustin Golden, Eric Wells, Ethan Fritz, Evan Pitts, Everett Zuras, Ezequiel Heyn, Francis Olit, Frank Balog, Gabriel Meyer, Genarch Bren Olit, Glen Gallik, Gordon Helle, Holden Zuras, Hope Gundlah, Jáchym Bajgar, James Sitz, Jan Trinkhaus, Jan Zalewski, Jason Spain, Jeffrey Berman, Jeffrey Joyce, Jon Merkle, Jon Stimson, Jonas Schmidt, Jonathan Davison, Jonathan Liu, Jonathan Marcantel, Jorge García de la Higuera, Joseph Perek, Joshua James Hardy, Joshua Koehn, JT Perek, Kaitlyn Sevits, Kyla Joy Hughes, Leila Mariela Nievas, Leo Meister, Lionel Kinkartz, Luisanela, Luke Muench, Martin Miguez, Matou Hofmeister, Matt Kaminsky, Matt Sherba, Matthew Messer, Matthew Pettigrew, Mohamad Samir Syed Ahmed, Nathan Fritz, Nathan Howell, Neal Burghardt, Ned Lauber, Nicholas White, Nick de Raet, Nick Trengove, Paco Estevez, Ray Sevits, Reinhold Daykin Schnell, Rick Heit, Robert Lawson, Rogerson Robin, Ryan De La Torre, Ryan James, Sean Faeth, Sophia Meister, Taylor Kowbel, Thomas Trengove, Tim Jones, Travis Schneider, Vasily Shipunov, Zander Galluppi

