

CILJ IGRE

V tej igri vsak igralec prevzeme vlogo Summonerja (nekakšen čarovnik, ki priklicuje enote / živali). Cilj igre je, da premagaš nasprotnikovega Summonerja in si edini summoner na bojišču (nasprotnik nima več življenjskih točk ~ to so pike pod imenom karte, maksimalno 9).

PRIPRAVA IGRE

Igralca začneta igro brez kart v rokah. Vsak igralec izbere željen kupček. Na reference karti ima vsak igralec označeno začetno postavitev njegovih kart na bojišču, postavi jih na označena mesta na bojišču (vsak kupček ima drugačno).

Ostale karte vsak igralec premeša in jih postavi navzdol na prostor za »draw« kup. Igralca vržeta kocko, tisti z višjim rezultatom izbere ali bo prvi.

Prvi igralec mora preskočiti prve 3 faze zaporedja runde in med movement fazo lahko premakne samo 2 enoti. To velja samo za to prvo rundo.

ZAPOREDJE RUNDE (6 faz)

1. Draw faza :

Pobiraš karte dokler jih nimaš v rokah 5. Če je draw kup prazen ne pobiraš več kart, igra pa se nadaljuje.

2. Summon faza:

Na bojišče lahko prikličeš enote tako, da plačaš njihovo summon ceno (številka levo od meča/loka) z magic točkami. Da plačaš magic točko premakni vrhnjo karto svojega magic kup na svoj discard kup (obnjeno navzgor).

Enoto moraš položiti na prazno polje zraven zida, ki ga nadzoruješ (ne diagonalno, samo v »križ«). Enot ne moreš priklicati, če ne moreš plačati summon cene ali nimaš ustreznega prostora. Nekatere enote nimajo summon cene.

3. Igranje event kart faza:

Igraš lahko poljubno število event kart, vključno z zid kartami (razen Swamp orc Vine zid, ki ima svoja pravila). Event karte se igrajo ena na enkrat in so takoj razrešene in nato poslone navzgor na discard kup. Zid karte so položene na poljubno prazno polje na tvoji strani bojišča.

4. Movement faza:

Premakneš lahko do 3 svoje enote za do 2 polja vsako (tudi če se premakneš za 0 je t lahko še vedno premik). Karte se ne morejo premikati diagonalno ali skozi zasedena mesta. Nobena enota se ne

more premakniti več kot enkrat na rundo razen, če tako dovoljuje Event karta ali posebna sposobnost karte.

5. Attack faza:

Napadeš lahko z do 3 različnimi enotami, ki jih nadzoruješ na bojišču. Enote ne potrebujejo biti iste kot si jih prej premaknil. Napadeš lahko poljubne karte (lahko tudi isto). Vsak napad razrešiš posebej. Napadaš ali uničiš lahko tudi svoje karte vendar se karta ne more/ne sme napasti sama sebe.

Nobena enota ne more napadati več kot enkrat na rundo razen, če tako dovoljuje Event karta ali posebna sposobnost karte.

Simbol meč: te karte lahko napadajo samo enote, ki so zraven njih (ne diagonalno).

Simbol lok: te karte lahko napadajo karte, ki so do 3 polja v ravni liniji oddaljena od njih in jih ne blokirajo druge karte (ne diagonalno).

Razreševanje napada: Igralec vrže toliko kock kot je attack vrednost napadajoče enote (velika bela številka v štečtu na karti). Rezultat 3+ je uspešen in 2 ali manj je neuspešen.

Za vsak uspešen zadetek dodaj 1 wound marker na ciljano karto. Ko ima nasprotnikova karta enako število wound markerjev kot življenskih točk je uničena in poslana obrnjena navzdol na tvoj magic kup (isto velja če uničiš svoje karte, karte uničene z efekti/eventi gredo tudi v magic kup).

6. Build magic faza

Na vrh magic kupa lahko daš poljubno število kart iz svojih rok (obrnjene navzdol). Svoj Magic kup lahko pregleduješ vendar ne smeš menjati zaporednja kart. Po končani build magic fazi je na vrsti nasprotnik, ki začne svojo rundo z draw fazo.

POSEBNE SPOSOBNOSTI (efekti) KART

Vsaka enota v Summoner wars ima posebno sposobnost. Te sposobnosti imajo prednost pred običajnimi pravili. Če se več sposobnosti (ali eventov) sproži istočasno, potem igralec čigar je runda določi vrstni red razrešitve. Nekateri eventi dajo enotam začasno sposobnost. **Enota ima lahko več različnih sposobnosti, vendar pa se začasne sesposobnosti z istim imenom ne seštevajo skupaj ~ 1+1 <> 2**. Efekti iz večih Event kart se lahko skladajo skupaj, najprej igraj enega nato še drugega itd.

ZID KARTE

So posebna vrsta event kart, ki nimajo imena karte ali efekta ampak samo življenske točke (pike spodan na karti). Zidovi niso enote vendar pa so lahko napadeni in uničeni kot enote. Sposobnosti, ki vplivajo na enote nimajo vpliva na zidove. Zidovi se uporabljajo za priklic enot v summon fazi, uporabni so za skrivanje tvojih enot za njimi in predstavljajo nasprotniku oviro pri premikanju. Ko je zid uničen gre ravno tako v magic kup. Če ne nadzoruješ nobenega zida ne moreš priklicati novih enot!