Játékszabály

MÁSODIK KIADÁS

2021.04.27.
PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 1 2021. 05. 03. 10:33:01

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD_.indd 2 2021. 05. 03. 10:33:02

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 szolgáival 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.

Ám 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!

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 3 2021. 05. 03. 10:33:02

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

= Közelharci 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. Mágiapontjelző

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 4 2021. 05. 03. 10:33:04

Előkészületek

A játék előkészítéséhez kövessétek a következő lépéseket:

1. Tegyétek a játéktáblát a játékosok közé.
2. Tegyétek a sérülés- és töltetjelzők készletét egy mindkét játékos által kényelmesen elérhető helyre.
3. Mindkét játékos válasszon egy frakciópaklit, vagy építsen egy egyedi paklit.
4. Mindkét játékos helyezze az idézőjét, két induló egységét és induló kapuját a csatatérre, az idéző kártyájának hátlapján látható módon.

   Megjegyzés: Az induló kapuk 10 élettel rendelkeznek.
5. Mindkét játékos keverje meg a többi kártyáját, tegye képpel lefelé egy húzópakliba, és húzzon 5 kártyát.
6. Sorsoljatok kezdőjátékost. A kezdőjátékos tegye mágiapont-jelzőjét a mágiasávja 2-es, a másik játékos pedig a 3-as mezőjére.

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 5 2021. 05. 03. 10:33:08

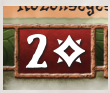
A játék menete

A játékosok felváltva játsszák le köreiket egészen addig, míg az egyik játékos meg nem nyeri a játékot, ellenfele idézőjének 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



Költség

Idézz bármennyi egységet kezedből a csatatérre.
Egy egység megidézéséhez költs el az egység költségével megegyező számú mágiapontot, majd tedd egy általad irányított kapuval szomszédos, üres mezőre.

Mágiapont

Amikor 1 vagy több mágiapontot kapsz vagy költesz, mozgasd a mágiapont-jelződet 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 elköl 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.

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 6 2021. 05. 03. 10:33:15

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 átlósan.

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 fizesd ki a költségét, majd helyezd egy üres mezőre, ami az idéződdel 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 idéződdel szomszédos mezők.)

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 7 2021. 05. 03. 10:33:20

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 közelharci egységek (🗡) szomszédos kártyákat tudnak megcélozni. A távolsági egységek (🏹) egyenes vonalban, legfeljebb 3 akadálymentes mező távolságra álló kártyákat tudnak megcélozni.

Közelharci egységek 3-as erővel

Távolsági egységek 2-es erővel

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

3. Sebzés megállapítása: A célpont 1 sérülést szenved el minden, a támadó egység típusával megegyező, kidobott szimbólum (🗡/🏹) után. A ➘ szimbólumokat hagyd 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 dobd el, ezek a kártyák nem minősülnek elpusztított kártyáknak.

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

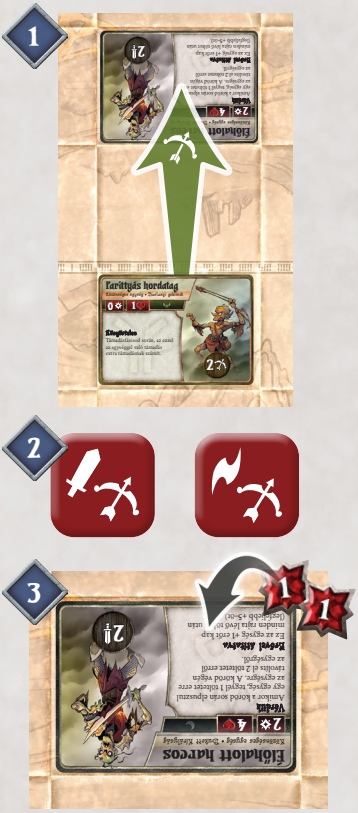
Kártyák eldobása

Egy kártya eldobásához távolíts 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. Dávid Parittyás hordatagjával távolsági támadást hajt végre Donát 2 mező távolságra álló, Élőhalott harcosa ellen.

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

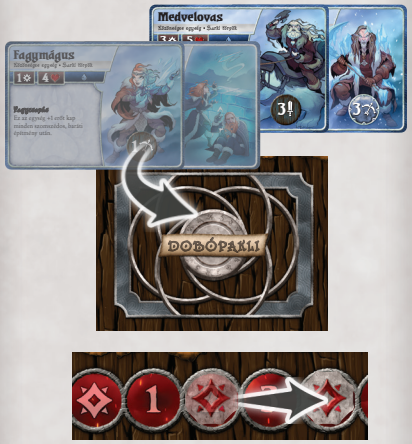
3. Mivel ez egy távolsági támadás, és a dobott kockákon 2 távolsági szimbólum is látható, az Élőhalott harcosra 2 sérülésjelző kerül.

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 8 2021. 05. 03. 10:33:24

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 kezedben, 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 rajtuk feltüntetett fázisban játszhatod ki. Egy eseménykártya kijátszásához fizesd ki a költségét, hajtsd végre a kártya hatását, majd dobd el. Nem játszhatsz 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 játéktered. Következő köröd kezdetén dobd el az összes eseménykártyát az aktív játékteredből.

Példa: Aktív események

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

A játék vége

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

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 9 2021. 05. 03. 10:33:34

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 hordozóra is, mivel mindkét kártya neve tartalmazza az* élőhalott *szót. Ha egy hatás egy íjászra hivatkozik, akkor az értendő a Fellegvári íjászra és a Széljáró íjászra 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 hajtjátok végre azokat.

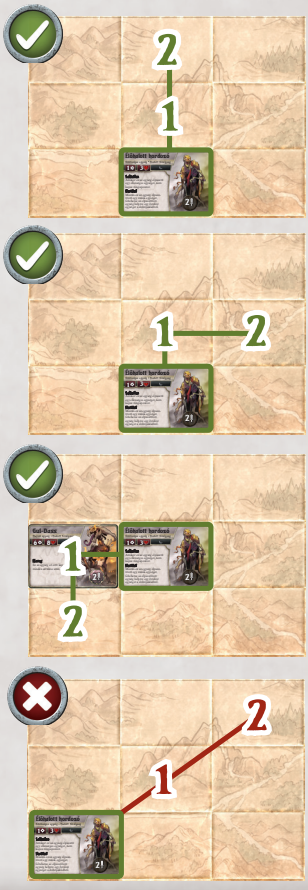
Kártyák hatásai

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

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



PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 10 2021. 05. 03. 10:33:35

Pakliépítés

A frakciópaklikat úgy állítottuk össze, hogy játékra készen álljanak. Ám 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 élettel
- 3 kapu 5 élettel
- 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 esemény-kártyán szerepelnie kell legalább egy pakliszimbólumnak az idéző kártyáján szereplő pakliszimbólumok közül.

  Példa: Ha az idéződ a ⚒ • ⚙ • 💧 pakli-szimbólumokkal bír, akkor egy ⚙ • 🔥 kártyát betehetsz a paklidba, 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 hátlapján feltüntetve.)
Fagymágus x 1
Jéggólem x 1

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

6 általános esemény
⚙ Mellvéd x 2
⚙ • 💧 Szerkezet-fagyasztás 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

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 11 2021. 05. 03. 10:33:37

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 csatatéren, 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 elpusztul, 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 játékterében 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 csatatérnek 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, üres mezők csoportja, amelyek egy sorban vagy oszlopban helyezkednek el.

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 12 2021. 05. 03. 10:33:39

EGYSÉG: Egy kártyatípus, mely összefoglalja a közönséges, bajnok és idéző osztályú kártyákat. Az egységek az idézésfázis során, idézés útján kerülnek fel a csatatérre. 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 építmény 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 építmény 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 építményt, fizesd ki a költségét, és tedd egy üres mezőre a csatatéren. Az építményeket általában egy idéződdel szomszédos mezőre, vagy a hátsó három sorod egy üres mezőjére kell helyezni. Bármely kártya, amely rendelkezik az építmény osztállyal, megépíthető.

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 13 2021. 05. 03. 10:33:39

ÉPÍTMÉNY: Egy kártyatípus, amelyet az építkezésfázisban, építkezés útján lehet a csatatérre 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, mágiafázis, 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 csatatéren, 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 játékszabályban 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 csatatérre 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.

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 14 2021. 05. 03. 10:33:41

HÚZÓPAKLI: A játéktábla mindkét játékos felé eső oldalán van egy „Húzópakli” felirattal ellátott terület, ahol a játékos kártyáinak nagy része kezdi 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 újrakeverni 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 kezdi 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 játéktérében, vagy épp végrehajtás alatt van, kivéve, ha egy hatás átadta az irányítást a kártya fölött az ellenfelének. Minden kártya az őt irányító játékos felé kell, hogy nézzen. Ha egy hatás arra utasít egy játékost, 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 élettel rendelkező) kapuval a csatatéren, valamint 3 (5 élettel 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 fejti 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.)

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 15 2021. 05. 03. 10:33:41

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 mozgasd vissza a mágiapontjelződet a költséggel megegyező számú mezővel a mágiasávon. 1 vagy több töltet elköltéséhez, távolíts el a költséggel megegyező számú töltetjelzőt arról a kártyáról, amely elkölti 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 csatatérről, minden kártya, ami alatta volt, szintén eldobásra kerül, valamint minden jelzőt, ami rajta volt, el kell távolítani.
Ha egy eldobott lap később visszakerül a csatatérre, 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.

MÁSIK: 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 fejti 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 mezőt, de visszamozoghat arra a mezőre, amelyről indult.

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 16 2021. 05. 03. 10:33:41

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 építéséhez 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 csatatér 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.

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 17 2021. 05. 03. 10:33:43

TARTALÉK: Az a terület, ahol a használaton kívüli sebzés- és töltetjelzők vannak. Ha ezek a jelzők elfogynak, használjatok 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 csatatérnek 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 annyi 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.

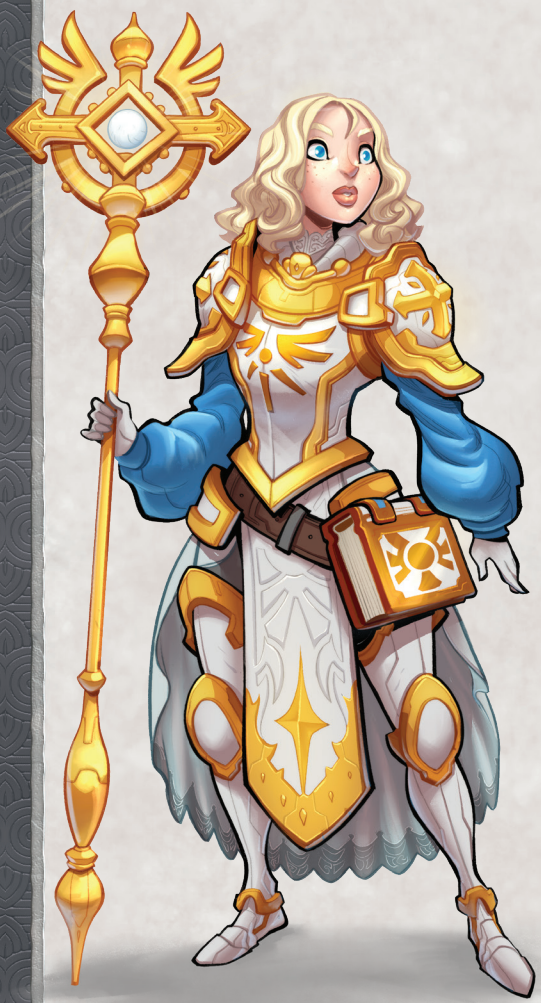
VÉGREHAJTANI: Egy hatás vagy játékszabály minden lépésének teljesítése.

VISSZAVENNI A KEZEDBE: Vegyél fel egy kártyát a csatatérről, és tedd a kézben tartott lapjaidhoz. Amikor egy kártyát visszaveszel a kezedbe, dobj el minden kártyát, ami alatta volt, és távolíts el minden jelzőt, ami rajta volt. Ha a visszavett kártya később ismét a csatatérre kerül, új kártyának minősül.

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 18 2021. 05. 03. 10:33:44

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 Scheuerman, 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, Luis Canela, 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

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 19 2021. 05. 03. 10:33:46

PH3600-Rulebook-Working_Small_HUN_20210428_BD_NL_HL_BD.indd 20 2021. 05. 03. 10:33:46