

Summoner Wars

Války Vyvolavačů

Pravidla hry

MISTROVSKÁ SADA

překlad verze 2.0



Byl to Ret-Talus, pán Padlého království, kdo našel první Kámen vyvolávání. Síla Kamene vstoupila do srdce tohoto temného krále a on se stal prvním Vyvolavačem. Po tisíc let trvala jeho hrůzovláda, kdy pomocí vyvolaných stvůr terorizoval celý svět Itharie a nikdo mu v tom nedokázal zabránit.

I když do boje proti němu vytáhly celé armády, síla Kamene byla tak velká, že Ret-Talus zůstal neporažen.

Teprve když Dane Lightbringer našel druhý Kámen vyvolávání, octlo se panování Ret-Tala v ohrožení. Nález druhého kamene znamenal novou naději pro utlačovaný lid Itharie, protože teprve teď se s Ret-Talem mohl někdo utkat jako rovný s rovným, a také se tím ukázalo, že první Kámen nebyl jediný svého druhu. Byly-li totiž nalezeny kameny dva, mohly by existovat i další. Každý národ Itharie vrhl všechny své síly a zdroje do hledání Kamene vyvolávání, který by mohl prohlásit za svůj vlastní.

Kamenů se skutečně našlo více a s nimi povstalo i více Vyvolavačů. Národy Itharie se však nedokázaly sjednotit v boji proti společnému nepříteli. Nové nálezy jen posílily stará nepřátelství a rozpory mezi nimi a vyvolaly snahu najít kameny další a další... Začaly tak pouze vzájemné boje a války jednoho národa proti druhému, ...

... začaly Války Vyvolavačů!

Cíl hry

V této hře budete vystupovat v roli Vyvolavače. Kámen vyvolávání vás obdaril schopností vyvolávat mocné válečníky a sesílat účinná kouzla, která vám pomohou v boji proti soupeřícímu Vyvolavači. Vaším úkolem je zničit soupeřova Vyvolavače. Hráč, jehož Vyvolavač zůstane ve hře nejdéle, zvítězí.

Herní materiál

- pravidla
- 5 hracích kostek
- 225 karet (6 různých balíčků národů)
- herní plán na pevném kartónu
- 20 žetonů zranění

Karty jednotek

Karty jednotek představují jednotky, z nichž se skládá vaše armáda. Každá jednotka, od nejdůležitější a nejvyšší – samotného Vyvolavače po posledního zvěda, je představována jednou kartou.

Popis karty jednotky



1. **Útočné číslo** – udává počet kostek, jimiž budete házet v útoku touto jednotkou.
2. **Náklady vyvolání** – udává počet bodů magie, jež za vyvolání jednotky na bojiště utratíte.
3. **Zvláštní schopnost** – Zde je popsána zvláštní schopnost jednotky.

4. **Typ útoku** – rozeznáváme útok na dálku (luk) nebo na blízko (meč).

Jednotky útočící na dálku mohou zasáhnout nepřítele vzdáleného v přímém směru maximálně o tři volná pole, jednotky útočící na blízko mohou útočit jen na nepřítele na sousedním poli (viz podrobněji dále).



5. **Název jednotky** – Vyvolavači a hrdinové (viz dále) mají svoje konkrétní jméno (např. Lun, Krusk). Běžné jednotky mají obecný název jako třeba šamani nebo válečníci. Určité zvláštní schopnosti nebo karty událostí se mohou odvolávat na název konkrétní jednotky.

6. **Druh jednotky** – existují tři druhy jednotek – Vyvolavači, hrdinové a běžné jednotky. Některá pravidla, zvláštní schopnosti a karty událostí se vztahují jen na určitý druh jednotek.

7. **Počet životů** – každý vybarvený bod představuje jeden život. Při útoku položíte na kartu jeden žeton zranění za každý zásah či zranění, které jednotka utrpí. Jakmile počet utrpěných zásahů dosáhne počtu životů uvedeného na kartě nebo ho převýší, je jednotka zničena.

8. **Ilustrace** – představuje vyobrazení dané jednotky, nemá na průběh hry žádný vliv.

Karty událostí

Karty událostí představují určité zvláštní události, jako je seslání nějakého kouzla nebo posílení či povzbuzení vašich vojsk. Na kartách událostí najdete vždy pouze název karty a popis efektu, jak ve hře působí.

Karty událostí můžete hrát ve svém tahu ve fázi Hraní karet událostí, jak se dozvíte dále.



Karty zdi

Karty zdi jsou zvláštním druhem karet událostí. Nemají žádný název ani popis působení, je na nich jen obrázek zdi a vyznačené životy. Nejsou to jednotky, ale lze na ně útočit.



poškozovat je a ničit jako jednotky. Nepůsobí na ně však žádná pravidla či události, které působí jen na jednotky. Karty zdi je možné hrát ve fázi hraní karet událostí, a to tak, že je prostě položíte na nějaké prázdné pole na svoji polovině bojiště.

Zdi slouží dvěma účelům. Jednak je to ochrana – vaše jednotky se za ně mohou schovat, zatímco pohyb jednotek soupeře zdi blokují, a jednak zdi představují místa vyvolání (bude popsáno dále). Vyvoláváte-li novou jednotku, musíte ji nasadit na pole sousedící s nějakou zdí, kterou kontrolujete. Dejte proto pozor – jakmile nemáte pod kontrolou žádnou zeď, nemůžete vyvolávat nové jednotky.

Živé ploty

Národ Orků z bažin může stavět zvláštní druh zdi – živé ploty. Na rubu těchto karet najdete stručný výťah nejdůležitějších pravidel jejich použití, plné znění najdete v tomto odstavci.



Karty živých plotů nemíchejte do doplňovacího balíčku. Přehledová karta příslušného Vyvolavače vždy udává, na kolik jich máte nárok – odpovídající počet karet živých plotů si připravte na začátku hry k ruce. Nejsou-li živé ploty uvedeny na vaší přehledové kartě, nemůžete je na bojiště umístit ani tehdy, pokud se nějakým způsobem zmocníte karty události, která by to umožňovala. Kdykoliv budete v průběhu hry vyzváni k umístění živého plotu na bojiště, umístěte ho dle pokynu. Živé ploty se považují za zdi pro všechny účely s následujícími úpravami:

1. Živé ploty mají 2 životy.
2. Je možné je umístit na jakékoli pole neobsazené zdí jakéhokoliv typu kdekoli na bojišti (tedy i na pole obsazené jednotkou, pak se plot umístí pod ní, nebo i na soupeřovu polovinu bojiště).
3. Jednotky se mohou pohybovat na živé ploty nebo být na ně umístovány, ale ne vyvolávány (v sousedství plotu však ano jako u jiných zdí). Jednotka na živém plotu se považuje za sousedící s ním. Opouští-li jednotka živý plot, hoďte nejprve kostkou. Padne-li 1–3, taková jednotka utrpí zranění a nesmí živý plot opustit. Je-li jednotka tímto zničena, umístí její kartu do svého magického balíčku majitel živého plotu. Padne-li 4 a více, pohybuje se jednotka z živého plotu normálně. Každá jednotka má v jednom tahu jen jeden pokus na opuštění živého plotu a i v případě neúspěchu se počítá do limitu počtu pro pohyb jednotek. Schopnosti či události umožňující pohyb

skrz jednotky nelze použít na jednotky umístěné na živém plotu.

4. Na živý plot je možno útočit i tehdy, je-li na něm zrovna nějaká jednotka. Útočící hráč musí vždy před zahájením útoku oznámit, zda útočí na jednotku, nebo na živý plot. Jednotky útočící na více polí současně (např. Hydrak) útočí na jednotku i živý plot na témže poli současně. Jednotka na živém plotu se považuje za sousedící s plotem a může na něj útočit. Živý plot neblokuje výhled na jednotku na něm ani jednotce na plotě výhled z něj. Jednotky na živém plotu mohou útočit a lze je napadat ze všech směrů, pokud není výhled blokován jinou kartou (např. dalším živým plotem) dle obvyklých pravidel.

5. Je-li živý plot zničen, příslušnou kartu vraťte jeho majiteli do zásoby, nikoliv do jakéhokoli balíčku.

Má-li některá jednotka možnost využít nějakou svou schopnost po pohybu (např. Lun), může tak učinit i v případě, že se nepokusí živý plot opustit (a nebude si tak házet kostkou), ale i tak se počítá do limitu počtu pro pohyb jednotek.

Bojiště



Veškeré bojové akce se odehrávají na bojišti. Je rozdělena na dvě poloviny světlou čarou oddělující stranu vaši od strany vašeho soupeře. Bojiště je dále rozděleno na obdélníková pole velikosti karet. Sem budete umisťovat karty jednotek a pomocí těchto polí budete také měřit vzdálenosti. Na okraji každé strany bojiště je vyznačeno po třech polích, kam umístíte jednotlivé balíčky karet: dobírací balíček, magický balíček a odhazovací balíček.

Příprava hry

1. Rozložte herní plán a položte ho na vhodnou rovnou plochu mezi oba hráče tak, aby okraje bojiště s poli pro balíčky karet směřovaly k hráčům.
2. Poblíž herního plánu připravte zásobu žetonů zranění a hrací kostky, abyste na ně oba pohodlně dosáhli.
3. Každý hráč si zvolí balíček karet. Každý balíček má svou barvu a symbol, aby bylo možné snadno určit, která karta patří do kterého balíčku.
4. Každý balíček také obsahuje přehledovou kartu – vezměte si ji k ruce.
5. Rozmístěte na bojiště své karty podle úvodního rozestavení uvedeného na přehledové kartě. Karty umísťujte na herní plán tak, aby text na nich byl čitelný z vaší strany. Tak budete mít dobrý přehled, které jednotky jsou vaše a které patří soupeři.
6. Zbylé karty si zamíchejte, vytvořte každý svůj doplňovací balíček a položte jej lícem dolů na vyznačené místo herního plánu. Hru začnete s prázdnými rukama.
7. Hoďte kostkou. Komu padne vyšší číslo, určí, kdo bude ve hře začínat. V případě shody hoďte znovu. Začínající hráč vynechá v prvním tahu fáze 1 až 3 svého tahu (viz níže) a začne až fází pohyb jednotek. V prvním tahu může začínající hráč pohnout jen dvěma jednotkami místo obvyklých tří. Poté začínající hráč dokončí svůj první tah podle obvyklých pravidel.

Průběh tahu hráče

Tah hráče ve hře se dělí na následujících 6 fází, které je třeba provádět ve stanoveném pořadí.

- Dobrání karet
- Vyvolání jednotek
- Hraní karet událostí
- Pohyb jednotek
- Útok
- Doplnění magického balíčku

Po dokončení všech fází tahu je na řadě protihráč.

Fáze 1 - Dobrání karet

Doberte si do ruky z dobíracího balíčku tolik karet, abyste jich měli 5 (Příklad: máte-li v ruce na začátku svého tahu 3 karty v ruce, doberete si 2). Je-li váš doplňovací balíček prázdný, nemůžete si žádné karty dobrat a musíte hru dokončit s jednotkami na herním plánu (včetně karet v magickém balíčku) a v ruce.

Fáze 2 - Vyvolání jednotek

V této fázi můžete na bojiště vyvolat nové jednotky. Při tom je zapotřebí zaplatit požadovaný obnos v bodech magie, což se provádí tak, že za každý utracený bod magie vezmete jednu (horní) kartu ze svého magického balíčku a odložíte ji lícem nahoru na svůj odhazovací balíček. Za dva body magie tedy odhodíte dvě karty z magického balíčku atd. (Příklad: Máte v úmyslu vyvolat hrdinu Písečných Goblinů Kreepa, jehož náklady vyvolání jsou 4. Vezmete tedy nejprve 4 horní karty ze svého magického balíčku a odložíte je na svůj odhazovací balíček.) Poté umístíte vyvolanou jednotku z ruky na bojiště, na volné pole sousedící s nějakou zdí, kterou kontrolujete. Nemáte-li v magickém balíčku dost karet nebo není-li na bojišti žádné volné pole, které by sousedilo s nějakou vámi kontrolovanou zdí, nemůžete příslušnou jednotku vyvolat. Při dodržení těchto podmínek můžete vyvolat libovolný počet jednotek ze své ruky.

Sousedící pole

Karty a pole považujeme za sousedící pouze tehdy, sousedí-li některou ze čtyř stran. Dotýkají-li se pole pouze rohem – diagonálně, za sousedící je nepovažujeme.

Fáze 3 - Hraní karet událostí

V této fázi můžete hrát karty událostí, včetně karet zdí. Ve svém tahu můžete zahrát libovolný počet karet událostí. Hrajete je však vždy postupně po jedné a příslušný efekt vždy hned provedete. Po odehrání odhodíte kartu události (jako obvykle lícem nahoru) na svůj odhazovací balíček. Poznámka: některé karty událostí lze zahrát, jen pokud jsou splněny předepsané podmínky. Je-li na kartě uvedeno podmínek více, je třeba, aby byly splněny všechny, jinak nelze kartu události zahrát. Při hraní karty zdi ji prostě umístíte na nějaké volné pole na své polovině bojiště.

Fáze 4 - Pohyb jednotek

V této fázi můžete přemístit až 3 své jednotky. Každá se může pohnout až o 2 pole. Jednotky se nemohou pohybovat diagonálně a nemohou

procházet poli obsazenými jinými kartami. Jednotky také musejí vždy ukončit svůj pohyb na volném poli. Každá jednotka se smí v jednom tahu pohybovat jen jednou, pokud nějaká událost či zvláštní schopnost neumožňuje pohybů více. Je možné, že pohybem jednotky dojde k aktivaci určité zvláštní schopnosti. Je také možné aktivovat jednotku a provést s ní pohyb o 0 polí s cílem jen aktivovat příslušnou zvláštní schopnost. Tato jednotka se ovšem počítá do limitu jednotek, s nimiž lze v jednom tahu pohnout.



Příklady pohybu jednotek



Fáze 5 - Útok

V této fázi můžete zaútočit až třemi vlastními jednotkami. Nemusejí to být jednotky, které prováděly pohyb v předchozí fázi. Žádná jednotka nemůže v jednom tahu útočit vícekrát, pokud to neumožňuje nějaká událost nebo zvláštní schopnost. Jednotka se pro účely limitu útočících jednotek stále počítá jako jedna, i když má díky nějaké události či zvláštní schopnosti možnost provést během téhož tahu více útoků. Útoky vyhodnocujete postupně jeden po druhém. Zničíte-li během útoku nějakou jednotku (či zeď), umístěte její kartu do SVĚHO magického balíčku lícem dolů. Můžete útočit i na své vlastní jednotky, ale žádná jednotka nemůže útočit sama na sebe. Při útoku musíte házet vždy tolika kostkami, jaké je útočné číslo útočící jednotky, i kdyby pro vás z nějakého důvodu bylo výhodnější házet menším počtem kostek (např. při útoku na vlastní jednotky).

Útok jednotky útočící na blízko: Jednotkou tohoto typu můžete útočit jen na sousedící jednotky. Připomínáme, že jednotky, jejichž karty se dotýkají pouze rohem, za sousedící **NEPOV AŽUJEME**.

Na diagonálně sousedící jednotky nelze útočit



Útok jednotky útočící na dálku: Jednotkou tohoto typu můžete útočit na jednotky až do vzdálenosti tří polí v přímém směru – vodorovně nebo svisle. Útočit diagonálně opět možné není. Nemůžete také útočit na jednotky, na něž je výhled blokován jednou nebo více jinými kartami.

Příklad jednotky blokující útok na dálku



Útok na dálku lze vést pouze v přímém směru



Vyhodnocení útoku a rozšíření magického balíčku

Při útoku házíte tolika kostkami, kolik odpovídá útočnému číslu útočící jednotky.

Každá kostka, na které padne 3 a více, znamená zásah.

Za každý dosažený zásah přidejte napadené jednotce či zdi jeden žeton zranění (pozor, ne vždy musí zásah způsobit zranění, přesto i takový výsledek hodu považujeme za zásah – viz dále str. 12). Žetony zranění jsou oboustranné, strana s vyznačenou číslicí 3 znamená tři zásahy – používá se pro ušetření místa na kartách.

Pokud po útoku dosahuje počet žetonů zranění napadené jednotky či zdi počtu jejích životů nebo ho převyšuje, je zničena (útok vždy proběhne celý, takže jednotka i zeď může utřít i více zranění, než je její počet životů, a také v případě současného útoku na více jednotek se nejprve přidělí všechny žetony zranění a teprve poté se případně odstraní zničené jednotky či zdi). Vezměte si její kartu a položte ji na svůj magický balíček. Tím získáte novou energii pro vyvolávání dalších jednotek v budoucnu.

Příklad útoku

Ork z bažin Splub s útočným číslem 3 útočí na havíře Trpaslíků z hlubin. Útočník hází třemi kostkami, padne 2, 4 a 6, což znamená 2 zásahy. Havíři obdrží 2 žetony zranění. Vzhledem k tomu, že tato jednotka má na začátku hry jen 2 životy, je těmito zásahy eliminována.

Fáze 6 - Doplnění magického balíčku

V této fázi můžete odložit do svého magického balíčku libovolný počet karet z ruky. Tím si magický balíček doplňujete a zároveň uvolňujete místo v ruce, takže si v příštím tahu můžete dobrat více karet z doplňovacího balíčku. Do magického balíčku můžete kdykoliv nahlížet, ale nesmíte měnit pořadí karet v něm. Všichni však mají vždy právo vědět, kdo má kolik karet ve svém magickém balíčku. Počet karet v dobíracím balíčku však nikdy nemusíte soupeřům sdělovat.

Zvláštní schopnosti

Každá karta jednotky má nějakou zvláštní schopnost. Zvláštní schopnost vždy umožňuje pozměnit určité všeobecně platící pravidlo – v případě rozporu má přednost zvláštní schopnost. Například základní pravidlo říká, že každá jednotka se může ve fázi pohybu jednotek pohnout o maximálně 2 pole. Jednotky se zvláštní schopností svižný pohyb se však mohou pohnout až o 3 pole.

Působení zvláštních schopností je automatické s výjimkou těch, které platí při útoku. Zvláštní schopnosti nahrazující běžný útok jsou vždy volitelné, stejně jako ty, v jejichž formulaci je užito slovesa “moci” nebo “smět” (Příklad: Jednotka se může pohnout až o 2 pole dále). Použije-li jednotka své zvláštní schopnosti místo běžného útoku, počítá se tato jednotka do limitu tří jednotek, jež lze ve fázi útoku jednoho tahu aktivovat.

Dosažení vítězství ve hře

Ve hře zvítězíte, pokud jste jediným hráčem, jehož Vyvolavač je na bojišti.

Upřesnění pojmů

Jednotky, karty: Pojem “karty” zahrnuje všechny karty na bojišti, včetně zdi. Pojem “jednotky” zdi nezahrnuje.

Odhodit: Vždy, když máte odhodit nějakou kartu z ruky nebo z bojiště, umístí ji do svého odhazovacího balíčku lícem nahoru hráč, který odhození způsobil, což nemusí být vždy majitel karty.

Zničit nebo eliminovat: Je-li řeč o tom, že je nějaká jednotka nebo zeď zničena nebo eliminována, umístí příslušnou kartu zpravidla úspěšný útočník lícem dolů do svého magického balíčku. Většinou to není majitel zničené karty.

Pohyb skrz: Určité zvláštní schopnosti pohybu používají předložku “skrz”. Takový pohyb není skončen, dokud se příslušná jednotka nepřesune na volné pole mimo jednotku, skrze níž svůj pohyb provádí. Například Torodina schopnost pošlapání je je popsána takto: “Torodin se může pohybovat skrz běžné jednotky. Každá jednotka, skrze níž Torodin prošel, obdrží 1 zeton zranění. Pohyb Torodina musí skončit na volném poli.” Tento popis znamená, že příslušná jednotka dostane zmíněný zeton zranění teprve tehdy, až Torodin svůj pohyb na volném poli ukončí.

Umístit nebo vyměnit si místo: Některé zvláštní schopnosti pracují s výrazem "umístit" nebo "přemístit", například "... umístěte tuto jednotku na pole sousedící se zdí ...", nebo výrazy "vyměnit si místa", například "... tato jednotka si může vyměnit místo se sousedící jednotkou ...". Postup podle těchto instrukcí není pohybem ve smyslu pravidel hry. Žádný z těchto pojmů neznamená nasazení nové jednotky na bojiště – pro ně se používají pojmy "vyvolání" nebo "vyvolat".

Kontrolovat, ovládat, vlastní a přátelský: Mluvíme-li o jednotkách vlastních, těch, které ovládáte nebo kontrolujete, jsou to ty, které jste na bojiště vyvolali vy nebo nad nimiž jste v průběhu bitvy získali kontrolu díky nějaké události či použití zvláštní schopnosti. Každou jednotku může v jednom časovém okamžiku ovládat vždy jen jediný hráč, takže pokud nad nějakou jednotkou získáte kontrolu, soupeř kontrolu nad touto jednotkou musel ztratit. Hovoří-li se o jednotce přátelské, je to jednotka vaše nebo vašeho partnera při týmové hře (bude vysvětleno dále).

Zranění, zásahy: Dosáhnete-li zásahu, obvykle způsobíte zasažené jednotce či zdi zranění. Některé zvláštní schopnosti však umožňují výjimky z tohoto pravidla. Například schopnost révová stráž samanů Orků z bažin je popsána takto: "Sousedí-li tato jednotka s živým plotem v okamžiku, kdy je na ni veden útok, utrpí zranění jen při výsledku hodu 5 a více." Je tedy možné, že dosáhnete zásahu (výsledek 3 a více) všemi kostkami, ale zranění způsobíte jen některými. Jiné schopnosti umožní, že nemusíte házet kostkami vůbec, například v popisu vlastnosti přesný zásah jednotky stráž Fénixových Elfů (ze základní sady) se píše: "Tato jednotka způsobí napadené jednotce tolik zranění, kolika kostkami by se za útočící jednotku v tomto útoku házelo." V případě použití této vlastnosti tedy nedosáhnete fakticky žádných zásahů, ale přesto způsobíte napadené jednotce značné zranění. Podobně funguje i vlastnost neohrabanost hromotluků Orků z tundry (taktéž ze základní sady): "Je-li tato jednotka napadena, rovnou utrží tolik zranění, kolika kostkami by se v útoku proti ní házelo." Pokud by došlo k případu, že jednotka se schopností přesnost útočí na jednotku s vlastností neohrabanost, odpovídá počet zranění útočnému číslu útočníka. Nesčítá se za každou z obou schopností.

Jak už bylo uvedeno výše, odhozené karty se dávají lícem nahoru na odhazovací balíčky, eliminované karty lícem dolů do magických balíčků, pokud text události či nějaké schopnosti neuvádí něco jiného. V průběhu hry tak dojde ke smíchání karet obou hráčů. Na konci každé hry tak budete muset karty obou počátečních balíčků opět roztrždit.

Určité zvláštní schopnosti, například schopnost hrdiny Orků z bažin Blerga rostoucí zkušenost, velí umístit určité karty pod karty jednotek na bojišti. V této souvislosti platí následující pravidla:

- Kdykoliv se pohybuje jednotka, pod níž leží nějaké karty, přemísťují se tyto karty s ní.
- Je-li taková jednotka zničena, všechny karty ležící pod ní se také umístí do magického balíčku úspěšného útočnicka.
- Je-li taková karta odhozena, jsou s ní odhozeny i všechny karty ležící pod ní.
- Živé ploty se pro tyto účely nepovažují za karty ležící pod jednotkou, i když je jednotka na živém plotu.

Počítáte-li z jakéhokoliv důvodu vzdálenost, nikdy se nepočítá diagonálně. Jedinou výjimkou jsou některé zvláštní schopnosti, které výslovně umožňují útočit i diagonálně. V takovém případě se pak při počítání dostřelu se vzdálenost počítá stejně jako při pohybu jednotek (pokud text neuvádí, že se má počítat jen v přímém směru).

Některé události nebo zvláštní schopnosti mohou umožňovat pohyb nebo útok mimo příslušnou fázi tahu.

Příklad: Dravec na lovu

Lvice národa Pralesních elfů se nemohou pohybovat v normální fázi tahu pohyb jednotek. Bezprostředně poté, co tuto fázi svého tahu ukončíte, můžete pohnout všemi svými jednotkami lvice, které ovládáte.

Tyto jednotky se vám tak nepočítají do limitu jednotek, jimiž smíte pohnout během fáze tahu pohyb jednotek. Pohyb mimo příslušnou fázi tahu, stejně jako útok, je vždy pohybem či útokem zdarma nad předepsaný limit. V našem příkladu tak můžete ve fázi pohyb jednotek pohnout svými jinými třemi jednotkami a poté (po ukončení fáze pohyb jednotek) ještě navíc všemi svými jednotkami lvice.

Některé karty událostí propůjčují jednotkám dočasné schopnosti. Jednotka tak může mít v jednom okamžiku více zvláštních schopností, ale pokud jde o schopnost stejného názvu, jako je trvalá zvláštní schopnost dané jednotky, nekumulují se. Například zahrajete-li kartu Příkrčít a skrýt, která dá vašim Písečným Goblinům schopnost kamufláž, nestane se nic, protože tuto schopnost už mají jako svou specifickou zvláštní schopnost.

Naproti tomu je možné kumulovat efekty stejných karet událostí.

Například zahrajete-li kartu události Skrytý přesun, která vám umožní

přesunout všechny Stínové Elfy o 1 pole, můžete následně zahrát další kartu Skrytý přesun a Stínové Elfy posunout o další pole.

Zvláštní schopnost jednotky můžete využít jen ve svém tahu a jen u jednotky, kterou kontrolujete, není-li výslovně uvedeno něco jiného. (Např. nemůžete využít schopnosti vaší jednotky iniciované jejím přesunem, pokud vaši jednotku ve svém tahu přesunoval soupeř.)

Pokud mají dvě karty události nebo zvláštní schopnosti působit v přesně stejný okamžik, rozhodne hráč na tahu, v jakém pořadí se vyhodnotí. Podobně pokud nějaký útok zasáhne více jednotek současně, určí útočník, v jakém pořadí jsou jednotky zasaženy.

Udává-li nějaká zvláštní schopnost či karta události, že je možno ji použít kdykoliv, znamená to, že ji můžete použít kdykoliv během vlastního tahu nebo mezi kterýmikoliv fázemi tahu vašeho soupeře, tedy například i mezi jednotlivými kroky pohybu jednotek, nikoliv však třeba mezi hodem kostkami a vyhodnocením daného efektu.

Umožní-li vám nějaká událost nebo zvláštní schopnost ovládnout jednotku soupeře, natočte příslušnou kartu tak, aby text byl čitelný z vaší strany bojiště. Pokud soupeř později získá kontrolu nad touto jednotkou zpět, opět kartu otočte k soupeři, aby bylo vždy jasné, kdo kontroluje kterou jednotku.

Karta události Rebelů Špionáž: Má-li soupeř v dobiracím balíčku méně karet než 5, žádnou neodhazujte.

Rozšíření hry

Kromě této mistrovské sady existuje řada dalších doplňujících sad tří různých druhů.

Základní sady

Základní sady obsahují po dvou balíčcích národů, papírový herní plán, hrací kostky, žetony zranění a pravidla hry, tedy vše, co potřebujete pro bitvu ve dvou s dvěma balíčky karet připravenými ke hře.

Rozšiřující sady - balíčky národů

Každý balíček představuje kompletní sadu karet pro jeden národ. V tuto chvíli už jsou k dispozici dalších šest balíčků národů navíc k těm, které jsou obsaženy v této mistrovské sadě, a další dva jsou obsaženy v základní sadě Fénixovi Elfové versus Orkové z tundry.



Mistrovská sada

Mistrovská sada (jednu z nich právě držíte v ruce) je luxusní vydání hry, které obsahuje herní plán na silném kartónu, balíčky karet šesti národů, žetony zranění, kostky i pravidla, tedy vše, co potřebujete pro bitvy až šesti různých národů.

Balíčky posil

Tyto balíčky obsahují posilové jednotky pro různé národy a také jednotky žoldněrů (viz dále).

Stavba balíčku

Mistrovská sada obsahuje šest kompletních balíčků národů připravené ke hře. Pokud však časem svou sbírku obohatíte o další sady karet série *Summoner Wars*, budete si moci svůj balíček rozšířit a uzpůsobit podle svých potřeb a představ.

Žoldněři

V dalších balíčcích karet najdete i nové jednotky zvláštního typu – žoldněře. Jsou šedé barvy a nemají žádný symbol národní příslušnosti. Je možné je přidat do balíčku JAKÉHOKOLI národa, pokud jejich počet v jednom balíčku nepřevyší 6. Pamatujte, že karty žoldněrů budou mít rub v jiné barvě než zbytek vašeho balíčku. To znamená, že soupeři budou schopni poznat, že nahoře ve vašem doplňovacím balíčku leží karta žoldněře nebo že ji držíte v ruce.

Způsob stavby vlastního balíčku

- Při stavbě vlastního balíčku začnete tím, že si vyberete Vyvolavače. Vyhledejte si příslušnou kartu i odpovídající přehledovou kartu.
- Na přehledové kartě příslušného Vyvolavače najdete seznam karet událostí. Všechny tyto uvedené karty musíte zahrnout do svého balíčku a zároveň do něj nepřidávat žádné jiné karty událostí.
- Na přehledové kartě také najdete úvodní rozestavení jednotek. Tím je určeno úvodní rozmístění karet na bojiště. Všechny uvedené karty musejí být rovněž součástí vašeho balíčku.
- Dále do balíčku přidejte další dvě karty zdí.

- Dále do balíčku doplňte tolik karet, abyste měli celkem 18 běžných jednotek a 3 karty hrdinů. Všechny karty v balíčku musejí náležet témuž národu s výjimkou karet žoldnérů, kterých, jak je uvedeno výše, smí být nejvýše 6. V balíčku nesmějí být dvě stejné karty hrdinů a smí v něm být nejvýše 10 stejných karet běžných jednotek.

Balíček tedy bude obsahovat celkem 1 Vyvolavače, 9 karet událostí, 3 karty zdí, 18 karet běžných jednotek a 3 karty hrdinů.

Hra ve více hráčích

Mistrovská sada hry obsahuje jeden herní plán, což umožňuje hru dvou hráčů - jeden proti jednomu. Složíte-li však dvě mistrovské sady dohromady, nebo mistrovskou sadu se základní sadou, nebo si seženete další herní plán, můžete si zahrát až ve čtyřech hráčích.

Hra tří a čtyř hráčů

- Při hře ve třech nebo čtyřech položte vedle sebe dva herní plány, jak vidíte na obrázku na str. 20.
- Rozdělte se na dva týmy. Každý hráč si vybere svůj balíček a podle příslušné přehledové karty provede úvodní rozestavení svých jednotek. Hrajete-li jen ve třech, jeden hráč bude hrát za dva. Dostane dva balíčky, které bude držet odděleně, a bude v každém kole hry provádět dva oddělené tahy. Pro všechny účely pravidel platí, že se považuje za tým o dvou jednotlivých hráčích. Partneři si však mohou ukazovat karty v ruce.
- Všichni hráči hodí kostkami, komu padne nejvyšší číslo, bude začínajícím hráčem. V případě shody házejte znovu.
- Hráči budou dále přicházet na řadu tak, že se střídají strany, jak vidíte na obrázku na str. 21.

Při hře ve více hráčích se může stát, že oba hráči téhož týmu hrají za stejný národ. Pro takový případ doporučujeme, abyste si karty nějakým vhodným způsobem označili, například použitím vhodných obalů na karty, abyste si udrželi přehled, či která karta je.

Pro turnajovou hru je ideální, když si seženete různobarevné obaly, abyste si svoje karty dobře poznali. Vůbec nebude vadit, když budou mít neprůhledný rub, čímž nebude poznat, které karty jsou žoldnéři. Nejen že to ničemu nevádí, naopak vám to doporučujeme.

Pravidla pro hru tři a čtyř hráčů

Pro hru ve více hráčích platí obvyklá pravidla s následujícími dodatky:

- Karty zdi můžete umísťovat kamkoli na polovinu bojiště vašeho týmu.
- Při pohybu jednotek můžete přecházet z jednoho herního plánu na druhý na obou stranách, jak v místě, kde spolu oba plány přímo sousedí, tak i na odlehklých okrajích, jak vidíte na obrázku na str. 20. Upozornujeme, že při hře ve dvou hráčích **není dovoleno** přecházet z jednoho okraje herního plánu na druhý.
- Výše uvedené pravidlo platí i pro útok – můžete z jednoho herního plánu útočit na jednotku na druhém herním plánu, viz obr. na str. 20.
- Dojde-li k eliminaci Vyvolavače některého hráče, je tento hráč ze hry vyřazen. Odstraní z herního plánu všechny své karty, karty z ruky, doplňovací balíček i odhazovací balíček rovněž odstraní ze hry. Svůj magický balíček vezme a položí nahoru na magický balíček svého spoluhráče z týmu.
- Ve fázi doplnění magického balíčku můžete kdykoliv vzít ze svého magického balíčku libovolný počet karet shora a položit je nahoru na magický balíček svého spoluhráče.

Tiráž

Autor hry:

Colby Dauch • colby@plaidhatgames.com

Spoluautoři:

Jake Ollervides • jake@plaidhatgames.com

Mr. Bistro • bistro@plaidhatgames.com

Jerry Hawthorne • jerry@plaidhatgames.com

James Sitz • james@plaidhatgames.com

Michael Faciane • mike@plaidhatgames.com

Ilustrace:

John Ariosa • ariosadesign@gmail.com

Gary Simpson • versusart@gmail.com

Grafické zpracování:

David Richards • dave@plaidhatgames.com

Redakce anglického textu pravidel:

Chris Dupuis • chris@plaidhatgames.com

Vedoucí testování hry:

James Sitz • james@plaidhatgames.com

Na testování se dále podíleli:

Josh Rios, Joe Knapper, Curtis Adams, Cory Bullock, Brad Minnigh, Cody Stevens, Jose Negron, Andrew Taylor, Mark Failor, Alex Metz, Mike Maloney, Tony Imholte, Michael Jorda, Cole Busse, Jay Key, Pascal "Phoenixio" Lefebvre, Brian Failla, Dustin Wen, Taylor Kowbel, Eddie Feeley, Tysen Streib, Matt West, Todd Carlson, Leo Hoffman, Mike Jeter, Jimmy Johnson, Terry Knight, Fili Martinez, Jim McMahon, W. Peter Miller, Rodney Phelps, Matt Robertson, Bryan Robles, Owen Sorg, James Snyder, Sam Vollmar, Spoon Dupuis, Aaron Pearsons, Nathan Bradley, Nathaniel Lewis, George Martinez Jr., Nathan Stephens

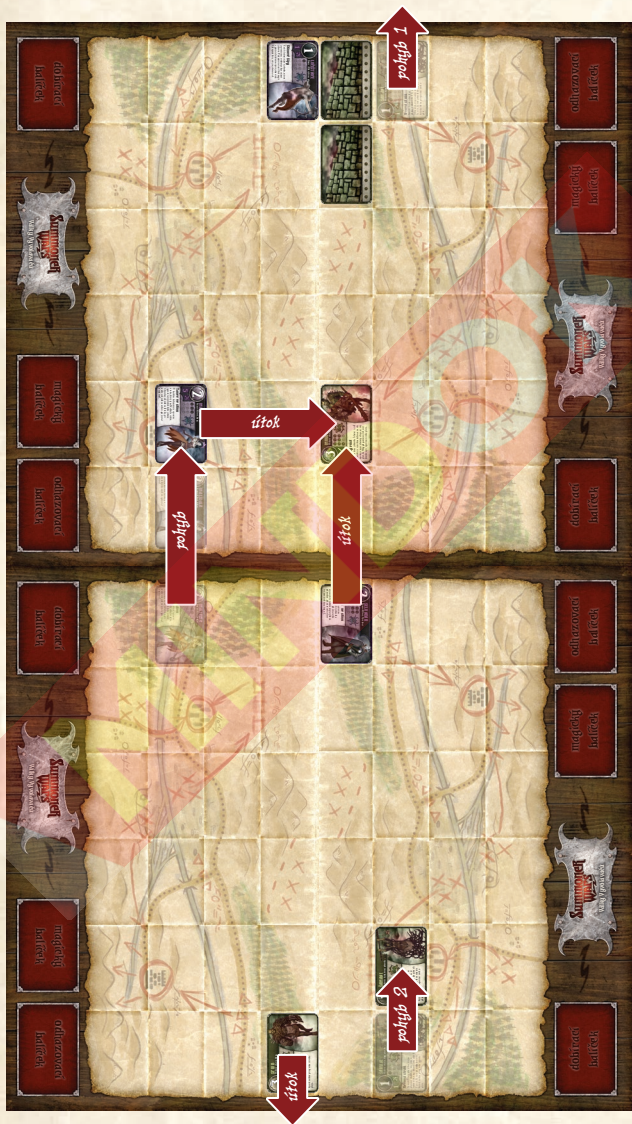
Český překlad:

Karel Vlasák

Korektury a odborné poradenství:

Václav Hájíček

Příklady pohybu a útoku při hře více hráčů



Pořadí hráčů na tahu při hře více hráčů
Týmy tvoří hráč 1 s hráčem 3 a hráč 2 s hráčem 4.



Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104

Praha 10

www.mindok.cz

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky,
velmi rádi Vám odpovíme.

Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách
najdete na www.hrajeme.cz.

www.hrajeme.cz



www.plaidhatgames.com

Copyright © 2012, by Plaid Hat Games LLC.

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

Summer
Ways