



Summoner WARS

Rulebook



It was Ret-Talus, the lord of the Fallen Kingdom, who found the first Summoning Stone. The stone bestowed its power onto the dark-hearted king, changing him into the first of the Summoners. For a thousand years Ret-Talus went unchallenged as he and his summonings wrought havoc upon the world of Itharia. The power of the stone was so great, that though the world sent entire armies to fight against him, none could defeat the vile ruler.

It was not until Dane Lightbringer discovered a second Summoning Stone, that Ret-Talus' reign was put in check. The discovery of a second stone gave a new hope to the people of Itharia, for not only did it mean that Ret-Talus' power might be countered, but it also meant that the Summoning Stone was not unique, if there were two, surely there were more. Every faction of Itharia began pouring their resources into scouring the world for a Summoning Stone to claim as their own.

More stones were revealed, and more Summoners emerged, but the Summoners of Itharia have failed to unite against their common threat and have instead let old faction rivalries and the desire for the power of more Summoning Stones turn them against one another.

*The Summoner Wars
have begun!*

Obiettivo del Gioco

In *Summoner Wars* tu rivestirai il ruolo di un Evocatore (*Summoner*). Sei stato dotato da una pietra di Evocazione con la possibilità di evocare potenti guerrieri e lanciare potenti incantesimi di aiuto per voi nella vostra battaglia contro un altro Evocatore. L'obiettivo del gioco è distruggere la carta rappresentante il *Summoner* avversario. Nel momento in cui sei l'unico Giocatore con la propria carta *Summoner* in gioco, vinci lo scontro.

Componenti

1 Libro delle Regole
1 Campo di Gioco
5 Dadi a 6 facce
20 Segnalini Ferita
70 Carte

Carte Unità

Le carte Unità rappresentano le Truppe che compongono il tuo esercito, dal fondamentale *Summoner* al più insignificante *Scout*.

Anatomia di una Carta Unità



1. **Valore di Attacco:** Quando attacchi con un'Unità, lancia un numero di dadi pari al suo Valore di Attacco.

2. **Costo di Evocazione:** Questo è il numero di *Magic Point* che devi spendere per mettere un'Unità sul Campo di Battaglia.
3. **Abilità Speciale:** Regole Speciali uniche dell'Unità.
4. **Raggio d'Azione:** le carte Unità con il simbolo del Arco possono attaccare carte sino a 3 spazi liberi di distanza.
Le Carte Unità con il simbolo della Spada devono essere adiacenti ad un'altra carta per poterla attaccare.
5. **Nome dell'Unità:** *Champions* e *Summoners* hanno nomi propri come *Gror* o *Sneeks*. Le Unità *Common* hanno nomi generici come *Archer* o *Fighter*. Molte Abilità Speciali nonché alcune carte Evento fanno riferimento ai nomi delle Unità.
6. **Tipo di Unità:** vi sono tre tipi differenti di Unità: *Summoner*, *Champion* e *Common*. Molte Abilità Speciali nonché alcune carte Evento fanno riferimento a specifici tipi di Unità.
7. **Punti Vita:** ognuno di quelli colorati rappresenta 1 Punto Vita. Quando attacchi, piazzerai 1 Segnalino Ferita sulla carta Unità per ogni colpo a segno ottenuto durante l'attacco. Quando una carta Unità ha un numero di Ferite uguale o superiore al proprio valore di Punti Vita, viene distrutta.
8. **Immagine:** rappresentazione artistica dell'Unità. Non ha effetti sul gioco.



Carte Evento

Le Carte Evento rappresentano dinamiche particolari come lanciare incantesimi o riorganizzare le tue truppe. Le Carte Evento sono composte da due parti: il Nome della Carta e il suo effetto sul gioco.



Le Carte Evento possono essere giocate nel *tuo* Turno durante la tua Fase "Giocare Carte Evento"

Carte Wall

Le Carte *Wall* (Muro) sono un particolare tipo di Carte Evento. Non hanno un Nome o un Effetto scritto su di esse, solo l'immagine di un Muro ed un numero di Punti Vita. I *Walls* non sono Unità, ma possono essere attaccati e distrutti come le Unità. I *Walls* non



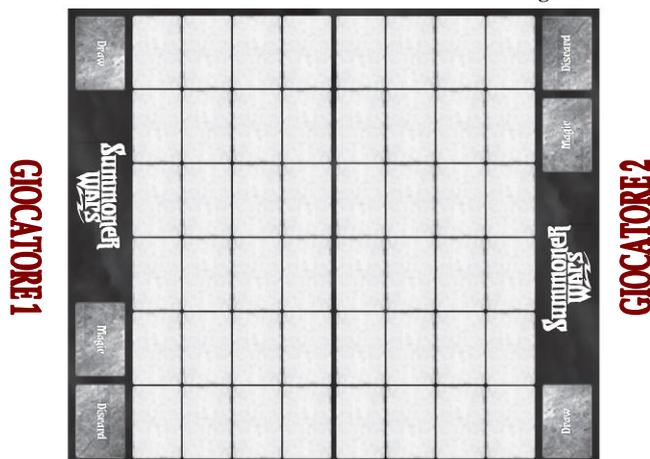
sono influenzati dalle abilità o i poteri che riguardano solamente le Unità. Durante la Fase Evento puoi giocare una carta *Wall* semplicemente piazzandola in gioco in uno spazio libero nel tuo lato del campo di battaglia.

Le carte *Walls* hanno 2 scopi: innanzitutto servono come protezione. Permettono alle tue Truppe di nascondersi dietro e bloccano i movimenti delle Truppe avversarie.

Secondo: sono dei Punti di Evocazione. Quando evochi le Unità sul campo di gioco, esse devono essere piazzate adiacenti ad una carta *Wall* che controlli. I *Walls* possono essere attaccati e distrutti come le Unità, di conseguenza se non possiedi carte *Walls* in gioco sotto il tuo controllo non puoi evocare ulteriori Unità.

Campo di Battaglia

Figura 1



Il Campo di Battaglia è dove avviene tutta l'azione. Le due parti del Campo sono divise da una spessa linea centrale. Inoltre, il Campo di Battaglia è diviso a sua volta in spazi. Questi spazi vengono usati per misurare le distanze e piazzare le carte. Sul bordo di entrambi i lati del Campo di Battaglia vi sono 3 Aree specifiche per le carte che userai durante il gioco: la *Draw Pile*, la *Magic Pile* e la *Discard Pile*.

Preparazione

1. Aprire il Campo di Battaglia e piazzarlo su di una superficie piana tra i Giocatori in modo che entrambi abbiano dinnanzi a loro il Campo di Battaglia come sopra (Figura 1).

2. Rimuovere i Dadi e i Segnalini Ferita e piazzarli fuori dal Campo di Battaglia a portata di mano di ogni Giocatore.
3. Ogni Giocatore sceglie un Mazzo di Gioco. Ogni Mazzo ha un univoco colore e simbolo che identifica l'appartenenza di una carta a quel Mazzo.
4. Ogni Mazzo include una carta Riferimento di aiuto per il Giocatore, da piazzare di fronte a sé.
5. Ogni Giocatore, in base a quanto stabilito dalla propria carta Riferimento, piazza sul Campo di Battaglia le proprie carte "Starting Setup", ovvero le carte con cui il Giocatore inizierà lo scontro, nonché la loro posizione in Campo.
6. Ogni Giocatore rimescola quindi le rimanenti carte e le piazza di fronte a sé coperte nell'Area *Draw Pile*.
7. Ogni Giocatore lancia 1 dado. Chi ottiene il risultato più alto decide chi svolgerà il primo Turno. Il Giocatore che svolge il primo Turno della Partita ha la "**Penalità Primo Giocatore**", ovvero dovrà saltare le Fasi da 1 a 3 della sua sequenza del Turno, cominciando il proprio Turno dalla Fase 4 - Movimento. Inoltre, durante questa prima Fase Movimento, il Giocatore potrà muovere solamente sino a 2 Unità anziché le normali 3. Completerà il resto del Turno normalmente.

Sequenza del Turno

Ogni Turno in *Summoners Wars* è suddiviso in 6 Fasi, da svolgere nell'ordine indicato:

1. Pescare
2. Evocazione
3. Giocare Carte Evento
4. Movimento
3. Attacco
4. Incremento Magico

Dopo che un Giocatore ha completato tutte le 6 Fasi, il gioco passa all'avversario.

Fase 1: Pescare

Pesca le carte dalla tua *Draw Pile* sino a quando non ne hai 5 nella tua mano (*Es. se cominci il Turno con 3 carte in mano, devi pescare 2 carte*). Se la tua *Draw Pile* è vuota, non potrai più pescare carte e dovrai finire il gioco con le carte che hai in gioco (incluse quelle della *Magic Pile*) e quelle che ti rimangono in mano.

Fase 2: Evocazione

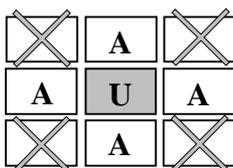
Durante questa Fase puoi evocare Unità dalla tua mano sul Campo di Battaglia. Per evocare un'Unità devi pagare il suo Costo di Evocazione spendendo *Magic Point*. Per spendere un *Magic Point*, rimuovi una carta coperta dalla tua *Magic Pile* e piazzala scoperta nella tua *Discard Pile*. Per spendere 2 *Magic Point*, rimuovi 2 carte coperte dalla tua *Magic Pile* e piazzale scoperte nella tua *Discard Pile* etc. Subito dopo, devi piazzare l'Unità Evocata in uno spazio libero adiacente ad un Wall che controlli. Se non hai abbastanza carte nella tua *Magic Pile* o non ci sono spazi liberi adiacenti ad un Wall che controlli, non puoi evocare l'Unità.

Adiacente

Una carta è considerata adiacente ad un'altra quando occupa uno dei suoi 4 spazi sui punti cardinali. Spazi connessi diagonalmente non sono considerati adiacenti.

U: Unità

A: Adiacente



Fase 3: Giocare Carte Evento

Durante questa Fase puoi giocare le Carte Evento, incluse le Carte Walls. Non vi è limite al numero di Carte Evento che puoi giocare in un singolo Turno. Le Carte Evento vengono giocate una alla volta e risolte immediatamente. Dopo aver giocato una Carta Evento, piazzala scoperta nella tua *Discard Pile*. Note: alcune Carte Evento necessitano di alcuni requisiti affinché possano essere giocate, e devono sempre essere tutti soddisfatti, mentre per le carte Walls devi semplicemente metterle in gioco in un qualsiasi spazio libero nel tuo lato del Campo di Battaglia.

Fase 4: Movimento

Durante questa Fase, puoi muovere sino a 3 Unità sotto il tuo controllo. Puoi muovere ciascuna di esse sino ad un massimo di 2 spazi. Non possono essere mosse diagonalmente né attraverso spazi occupati da altre carte, e devono sempre concludere il proprio movimento in uno spazio libero. Nessuna Unità può essere mossa per più di una volta per Fase di Movimento, salvo che una Carta Evento o un'Abilità Speciale lo permetta.

Esempi di movimento corretto



Fase 5: Attacco

Durante questa Fase, puoi attaccare con un massimo di 3 Unità diverse che controlli sul Campo di Battaglia. Le Unità che scegli di far attaccare non devono essere le stesse che hai mosso durante la precedente Fase. Nessuna Unità può attaccare per più di una volta per Fase di Attacco, salvo che una Carta Evento o un'Abilità Speciale lo permetta. Risolvere ogni attacco prima di passare al successivo. Quando attacchi un'unità, se la distruggi, metti quella carta in cima alla tua *Magic Pile* coperta. Non solo elimini il nemico: trai da esso potere aggiuntivo.

Puoi anche attaccare e distruggere le tue stesse carte, ma un'Unità non può attaccarsi da sola. Quando attacchi con un'Unità, devi lanciare i dadi usando l'intero Valore di Attacco, non inferiore, né superiore.

Attaccare con una Carta Unità con il simbolo SPADA: le Unità con il simbolo SPADA possono attaccare solamente le Unità adiacenti, non quelle connesse in diagonale.

Le Unità non possono attaccare diagonalmente



Attaccare con una Carta Unità con il simbolo ARCO: le Unità con il simbolo ARCO possono attaccare le Unità sino a 3 spazi di distanza. Puoi attaccare solamente un'Unità che si trovi su di una linea retta

senza ostacoli rispetto all'Unità attaccante, in orizzontale o in verticale: non puoi attaccare diagonalmente. Non puoi attaccare una carta se vi sono 1 o più altre carte sulla traiettoria.

Esempio di una carta che blocca un attacco a distanza



Le Unità con attacco a distanza attaccano in linea retta



Risolvere un Attacco e incrementare la propria Magic Pile

Per attaccare, lancia un numero di dadi pari al Valore di Attacco dell'Unità.

Ci sono 2 tipi di risultato:

- ◆ 3 o superiore è un Colpo a Segno;
- ◆ 2 o inferiore è un Colpo Mancato.

Per ogni risultato di Colpo a Segno ottenuto, aggiungi un Segnalino Ferita alla carta che ha subito l'attacco.

Se il tuo attacco porta un numero sufficiente di Ferite tale da distruggere la carta, prendi l'Unità distrutta e piazzala coperta in cima alla tua *Magic Pile*, in modo che possa essere utilizzata come *Magic Point* aggiuntiva durante la tua prossima Fase Evocazione.

Esempio di un Attacco

Un *Eater* attacca un *Defender*, lanciando 3 dadi (il Valore di Attacco dell'*Eater* è 3). Ottiene un 2, un 4 e un 6. L'*Eater* ha quindi ottenuto 2 Colpi a Segno (4 e 6), e mette 2 Segnalini Ferita sulla carta *Defender*. Poiché il *Defender* ha solo 2 Punti Vita, l'attacco è in grado di distruggerlo e la carta viene messa in cima alla *Magic Pile* del Giocatore che ha attaccato con l'*Eater*.

Fase 6: Incremento Magico

Durante questa Fase, puoi mettere un qualsiasi numero di carte dalla tua mano a faccia in giù nella tua *Magic Pile*. Questo crea la tua riserva magica, direttamente dalla tua mano, usando ad esempio carte che al momento non ti sembrano utili, pescando successivamente nuove carte durante il tuo prossimo Turno.

Abilità Speciali

Tutte le carte Unità in *Summoner Wars* hanno un'Abilità Speciale. Le Abilità Speciali "modificano" le regole del gioco in diversi modi. Le Abilità Speciali hanno la precedenza rispetto al regolamento. Per esempio: le regole stabiliscono che una carta Unità può muovere solamente sino a 2 spazi durante la sua Fase Movimento. Tuttavia, le Unità con l'Abilità Speciale "*Swift*" possono muovere di uno spazio aggiuntivo durante la loro Fase Movimento.

Condizioni di Vittoria

Quando sei l'unico Giocatore a controllare un *Summoner* sul Campo di Battaglia, vieni dichiarato vincitore.

Terminologia di Gioco

Scartare: ogniqualvolta il termine “scarta” o “scartare dal Campo di Battaglia” vengono usate, la carta che viene scartata è sempre piazzata scoperta in cima alla *Discard Pile* del Giocatore che ha scartato la carta, e non necessariamente coincide con il Proprietario.

Distuggere: ogniqualvolta una carta viene “Distrutta”, questa viene piazzata coperta in cima alla *Magic Pile* del Giocatore che ha distrutto quella carta, e non necessariamente coincide con il Proprietario.

Le carte *Scartate* vengono sempre piazzate scoperte nella *Discard Pile* mentre le carte *Distutte* vengono sempre piazzate coperte nella *Magic Pile*, salvo che il testo delle carte in questione non indichi altrimenti. Durante il gioco succederà che le tue carte si mescolino con quelle del tuo Avversario.

Alla fine di ogni partita ricorda sempre di ricostituire i mazzi di gioco.

Alcune Abilità Speciali, come “*Blarf's Magic Augmentation*”, ti permette di piazzare una Carta Unità sotto un'altra Carta Unità che si trovi sul Campo di Battaglia.

- ◆ Ogniqualvolta muovi un'Unità con altre Unità sotto di essa, tutte le carte si muovono con l'Unità spostata.
- ◆ Quando un'Unità con altre Unità sotto di essa viene distrutta, quella carta e tutte quelle al di sotto di essa vengono piazzate coperte in cima alla *Magic Pile* del Giocatore che ha distrutto quell'Unità.
- ◆ Quando un'Unità con altre Unità sotto di essa viene scartata, quella carta e tutte quelle al di sotto di essa vengono piazzate scoperte in cima alla *Discard Pile* del Giocatore che ha scartato quell'Unità.

Quando si contano gli spazi per qualsiasi effetto, non bisogna mai contare in diagonale. L'unica eccezione a questa regola è un'Abilità Speciale che permette all'Unità di attaccare diagonalmente.

Quando un'abilità Speciale usa il termine “Invece di attaccare con...” usando quell'Abilità si sostituisce l'attacco per quell'Unità in quel Turno, ma viene comunque conteggiata come attacco ai fini del limite di attacchi per quella Fase di Attacco.

Alcune Carte Evento e Abilità Speciali ti permettono di muovere o attaccare con le tue Unità al di fuori della tua normale Fase di Movimento o Attacco. Per Esempio:

RELENTLESS (Spietato)

I *Goblin Fighters* non attaccano durante la tua Fase di Attacco. Invece, immediatamente dopo la tua normale Fase di Attacco, puoi far attaccare sino a 2 *Goblin Fighters* sotto il tuo controllo.

Nell'esempio precedente, i *Goblin Fighters*, sono un'Unità che non attacca durante la tua Fase di Attacco e pertanto non concorre per il limite di attacchi durante un Turno di Gioco. Movimenti e attacchi svolti al di fuori della tua fase corrispondente sono considerati gratis. Quindi, sempre in riferimento all'esempio di cui sopra, avrai sempre fino a 2 attacchi addizionali dei *Goblin Fighters* in aggiunta ai 3 attacchi della tua normale Fase di Attacco.

Alcune Carte Evento forniscono le Unità delle Abilità Speciali temporanee. Un Unità può acquisire molteplici Abilità Speciali in questo modo, ma molteplici abilità speciali con lo stesso nome non possono sovrapporsi. Per esempio: Se giochi la carta Evento "*GOBLIN HORDE ATTACK*", fornisci i tuoi Goblin dell'Abilità speciale "*GANG-UP*"; giocando un'altra "*GOBLIN HORDE ATTACK*" non sortisci alcun effetto in quanto i Goblin hanno già ottenuto l'abilità Speciale "*GANG-UP*".

Quando una Carta Evento o un'Abilità Speciale ti permette di prendere il controllo di una carta avversaria, assicurati di capovolgere quella carta in modo da poterla leggere. Se il controllo di quella carta ritorna al tuo avversario, deve essere ruotata nuovamente affinché possa leggerne il testo. Questo ti aiuta ad identificare subito quali siano le carte sotto il tuo controllo e quali sotto quello avversario.



Goblin Fighter

Espandere il Gioco

Il modulo a 2 Giocatori che avete è soltanto la punta dell'Iceberg! E' attualmente disponibile in commercio un altro Start Set che introduce 2 altre Fazioni. In futuro verranno introdotte ulteriori Fazioni o Espansioni che accrescano quelle già esistenti.

Costruire il proprio Deck

In futuro *Summoner Wars* ti permetterà di acquistare nuove Unità appartenenti alle varie Fazioni del gioco. Queste Unità potranno essere usate per creare il proprio Deck personalizzato. Questo Deck potrà essere creato anche aggiungendo copie aggiuntive dello Starter Set.

Mercenari

Le future uscite di *Summoner Wars* conterranno speciali tipi di Unità chiamati Mercenari. Le carte Mercenari sono grigie e non hanno un simbolo di Fazione. Le carte Mercenari possono essere aggiunte in qualsiasi Deck, fino ad un massimo di 6 carte per mazzo di gioco.

Nota: le carte Mercenari avranno un colore diverso sul retro della carta rispetto alle carte presenti nel vostro Deck. Ciò significa che il vostro avversario sarà sempre in grado di sapere se avete una carta Mercenario in mano o in cima alla vostra *Draw Pile*.

Come costruire un Deck Personalizzato

- ◆ Per costruire un Deck personalizzato, devi innanzitutto scegliere il Summoner. Prendi di conseguenza anche la relativa carta *Reference*.
- ◆ Sulla carta *Reference* si trova la lista e la quantità delle carte Evento. Devi includere nel tuo Deck ognuna delle carte elencate, non una di più.
- ◆ Sull'altro lato della carta *Reference* si trova lo *Starting Set-Up*, usato per determinare quali carte inizieranno il gioco direttamente sul Campo di Battaglia nonché la loro posizione. Devi quindi includere nel tuo Deck ognuna delle carte indicate nello *Starting Set-Up*.
- ◆ Aggiungi quindi 2 carte Wall nel tuo Deck.
- ◆ Per finire, aggiungi abbastanza carte Unità al tuo Deck così da avere un totale di 18 Unità *Common* e 3 unità *Champion*. Tutte le Unità nel tuo Deck devono appartenere alla stessa Fazione del tuo Summoner, con l'eccezione delle carte Unità Mercenari. Non puoi avere più di 1 copia di una specifica unità *Champion* e non più di 10 copie di una specifica Unità *Common* nel tuo Deck.

In questo modo, il tuo Deck personalizzato dovrebbe avere un totale di 1 Summoner, 9 carte Evento, 3 carte Walls, 18 carte Unità *Common* e 3 carte Unità *Champion*.

Aggiungere altri Giocatori

Incluso in questo articolo vi sono abbastanza materiali di gioco per giocare la versione a 2 Giocatori di *Summoner Wars*.

Summoner Wars può essere giocato sino a 4 Giocatori quando acquisterai un altro *Starter Deck* come questo.

3 - 4 Giocatori

1. Per giocare con 3 – 4 Giocatori iniziate piazzando 2 Campi di Battaglia come illustrato nell'esempio a pag. 16 di questo Regolamento.
2. Successivamente dividete i Giocatori in 2 Squadre. Ogni Giocatore dovrà selezionare un Deck e piazzare le proprie carte dello *Starting Setup* sul Campo di Battaglia. Nel modulo a 3 Giocatori, un Giocatore formerà una Squadra da solo prendendo 2 Deck separati e giocandoli in separati Turni. Ai fini del regolamento, il Giocatore è trattato come se fosse 2 giocatori diversi che svolgono appunto diversi turni di gioco.
3. Ogni Giocatore lancia un Dado, chi ottiene il risultato più alto deve prendere il primo Turno. Rilanciare i pareggi.
4. L'ordine di gioco si svolge come rappresentato nell'esempio a pagina 17 di questo Regolamento.

Da tenere presente che, quando si gioca in 3 – 4 Giocatori, è possibile che alcuni Giocatori su di un lato possano scegliere contemporaneamente di giocare con un Deck che include Unità dello stesso tipo. In questo caso, cercate di segnare le carte in qualche modo al fine di non confondere le Unità in gioco.

Regole per 3 - 4 Giocatori

Le regole per 3 o più Giocatori sono le stesse del regolamento per 2 Giocatori, con alcune aggiunte:

1. Quando piazzate le carte Walls, le potete piazzare in qualsiasi spazio del Campo di Battaglia della Squadra.
2. Durante la Fase di Movimento, potete muovere da un Campo di Battaglia ad un altro, sia spostandovi attraverso i lati dei Campi di Battaglia adiacenti tra loro, sia muovendo attraverso il lato più esterno di un Campo di Battaglia per arrivare a quello più esterno dal lato opposto, come mostrato nell'esempio a pagina 16 di questo Regolamento.

Nota: muovere e attaccare dal lato più esterno a quello opposto non è un movimento legale nel modulo a 2 Giocatori.

3. L'Attacco funziona allo stesso modo del Movimento quando si hanno in gioco Campi di Battaglia multipli. Puoi attaccare sul Campo di Battaglia normalmente o attraverso due attingi, oppure attaccare da il lato più esterno a quello opposto, come mostrato nell'esempio a pagina 16 di questo Regolamento.
4. Durante la tua Fase di Incremento Magico, oltre a poter rimuovere carte dalla tua mano piazzandole nella tua *Magic Pile*, puoi anche rimuovere un qualsiasi numero di carte dalla tua *Magic Pile* e piazzarle invece coperte in cima ad una *Magic Pile* di Squadra, utilizzabile da entrambi i Giocatori.
5. Quando un *Summoner* di un Giocatore viene distrutto, quel giocatore deve scartare tutte le carte che ha in mano e deve rimuovere la sua *Card Pile* dal gioco e mettere la sua *Magic Pile* in cima alla *Magic Pile* di Squadra.
Il Giocatore è adesso fuori dal gioco.

Credits

Lead Game Design

Colby Dauch • colby@plaidhatgames.com

Assistant Game Design

Jake Ollervides • jake@plaidhatgames.com

Illustration

John Ariosa • ariosadesign@gmail.com

Graphic Design

David Richards • dave@plaidhatgames.com

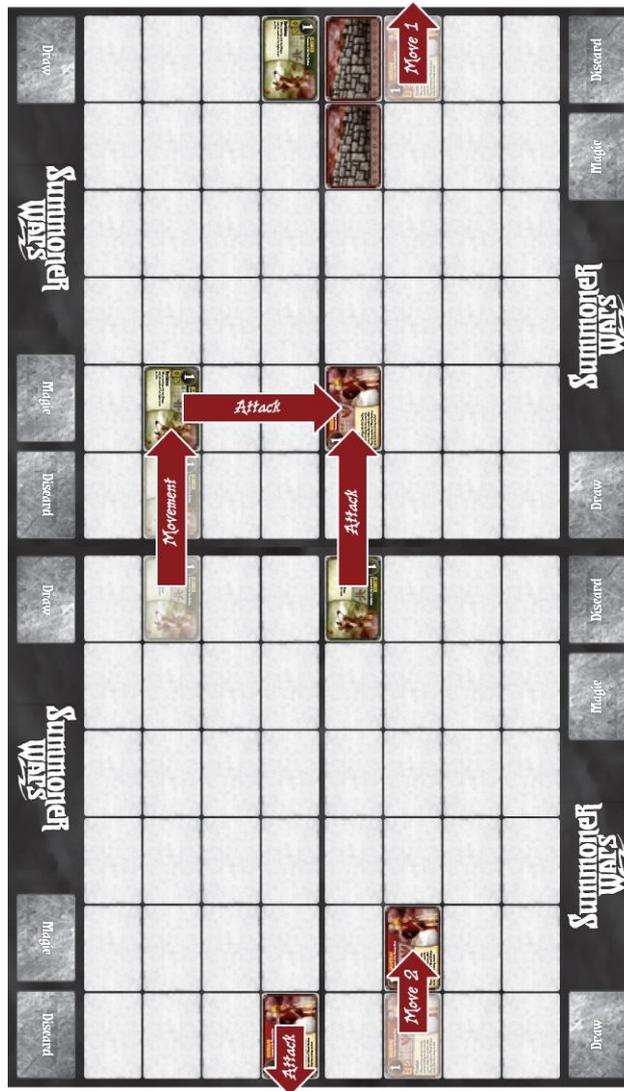
Lead Playtesters

Todd Carlson, Mr. Bistro, Jerry Hawthorne, Leo Hoffman, Mike Jeter,
Jimmy Johnson, Terry Knight, Fili Martinez, Jim McMahon,
W. Peter Miller, Rodney Phelps, Matt Robertson, Bryan Robles,
Josh Rios, Owen Sorg, James Snyder, Sam Vollmar

Translation

ORCONERO2007

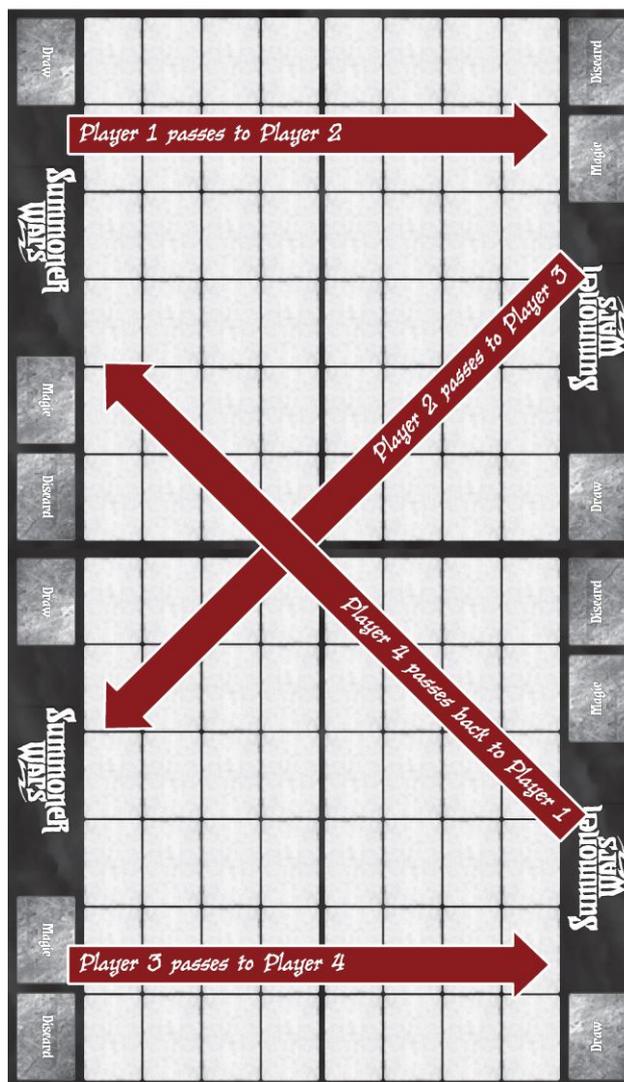
Esempi multipli di movimento e attacco in
3 - 4 Giocatori



Esempio di sequenza di Turni di gioco in 3 – 4 Giocatori:

Il Giocatore 1 e il Giocatore 3 formano una Squadra.

Il Giocatore 2 e il Giocatore 4 formano l'altra Squadra.





www.plaidhatgames.com

Copyright © 2009, by Plaid Hat Games LLC.