

Summoner WATS

Regras

Versão 2.2



Foi Ret-Talus, o Lorde do Reino dos Mortos, quem encontrou a primeira Pedra de Invocação. A pedra concedeu seus poderes ao rei de coração amargo, transformando-o no primeiro dos Summoners. Por mil anos, Ret-Talus permaneceu incontestável enquanto ele e seus guerreiros provocavam estragos no mundo de Itharia.

○ poder da pedra era tão grande que, mesmo com o desafio de exércitos inteiros de todo o mundo, Ret-Talus permanecia invencível.

Foi só quando Dane Lightbringer descobriu a segunda Pedra de Invocação, que o reinado de Ret-Talus foi posto em cheque. A descoberta de uma segunda pedra trouxe esperança ao povo de Itharia, não só porque agora o poder de Ret-Talus poderia ser contra-atacado, mas também porque isso provava que a Pedra de Invocação não era única.

Se havia duas, com certeza existiriam mais. Todas as facções de Itharia voltaram suas forças à busca de sua própria Pedra de Invocação.

Mais pedras foram descobertas, e mais Summoners surgiram, mas os Summoners de Itharia não foram capazes de se unir contra o inimigo comum e deixaram que rivalidades antigas e o desejo pelo poder das pedras os corrompessem, jogando-os uns contra os outros. E assim se iniciaram....

The Summoner Wars!

Objetivo do Jogo

Em **Summoner Wars**, você assume o papel de um Summoner. Você tem em sua posse uma Pedra de Invocação com a habilidade de invocar temidos guerreiros e de lançar poderosos feitiços que lhe ajudarão em sua batalha contra o Summoner inimigo. O Objetivo do jogo é destruir a carta de Summoner de seu oponente. Quando você for o único jogador com uma carta de Summoner em jogo, você ganha.

Components

1 Livro de Regras ♦ 1 Campo de Batalha ♦ 5 Dados ♦ 20 Marcadores de Ferimento ♦ 225 Cartas

Cartas de Unidade

As Cartas de Unidade representam os guerreiros que compõem o seu exército (desde seu Summoner até a mais simples Unidade).

Anatomia de uma Carta

1. **Força de Ataque:** quando atacar com uma Unidade, role um número de dados iguais à Força de Ataque daquela Unidade.



2. **Custo de Invocação:** este é o número de Pontos de Magia que você deve gastar para trazer a Unidade ao Campo de Batalha.

3. **Habilidade Especial:** regras especiais pertencentes àquela Unidade.

4. **Símbolo de Alcance:** Cartas de Unidade com um símbolo de arco podem atacar outras cartas que estejam a até 3 espaços livres de distância em linha reta. Cartas de Unidade com o símbolo de uma espada devem estar adjacentes à carta atacada.



5. **Nome de Unidade:** Campeões e Summoners tem nomes únicos como Gyor ou Sneeks. Unidades Comuns tem nomes genéricos, como Arqueiro ou Guerreiro. Algumas Habilidades Especiais e Eventos podem se referir às Unidades pelos seus nomes.

6. **Tipo de Unidade:** existem 3 tipos de Cartas de Unidade: Summoners, Campeões e Comuns. Algumas regras, Habilidades Especiais e Eventos vão se aplicar somente a algum tipo de Carta de Unidade.

7. **Pontos de Vida:** cada ponto colorido representa 1 Ponto de Vida. Quando atacar com sucesso, você colocará um Marcador de Ferimento na Carta de Unidade para cada Dano rolado contra aquela Unidade. Quando uma Unidade tem um número de Marcadores de Ferimento igual aos seus Pontos de Vida, aquela Unidade é destruída.

8. **Arte do Personagem:** uma representação artística da Unidade. Não possui qualquer efeito no jogo.

Cartas de Evento

Cartas de Evento representam eventos especiais como o lançamento de um feitiço ou a reunificação de forças. Cartas de Evento possuem 2 informações: o nome da carta e seu efeito no jogo.

Cartas de Evento podem ser jogadas em seu turno, durante a Fase de Jogar Cartas de Evento.

Muralhas

Uma Carta de Muralha é um tipo especial de Carta de Evento. Muralhas não possuem nome ou efeito indicado nelas, apenas a imagem de um muralha e uma quantidade de Pontos de Vida.

Muralhas não são Unidades, mas podem ser atacadas e destruídas.

Muralhas não são afetadas por Habilidades ou poderes que afetam somente Unidades. Durante a Fase de Cartas de Evento, você pode jogar uma carta de Muralha simplesmente colocando-a em um espaço livre do seu lado do Campo de Batalha.

As Muralhas possuem 2 propósitos:

O primeiro é a proteção. Muralhas podem ajudar suas unidades a se proteger de ataques e bloquear a movimentação de seu oponente. Segundo, as Muralhas são locais de invocação. Quando você invocar Unidades novas para o jogo, elas devem sempre ser colocadas adjacentes a uma Carta de Muralha que você comanda. Tenha cuidado: se você não tiver mais Muralhas em jogo, você não poderá invocar mais Unidades para lhe ajudar.

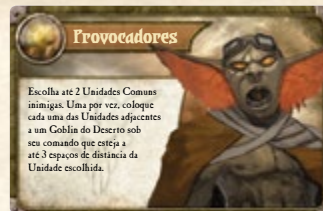
Muralha de Cipó

Os Orcs do Pantano tem um tipo especial de Muralha chamada Muralha de Cipó. Toda carta de Muralha de Cipó tem impresso em sua parte traseira as regras básicas para o uso das Muralhas de Cipó. As regras completas para as Muralhas de Cipó são as seguintes. *(O texto em itálico apresentado nas regras abaixo foi omitido das regras básicas da Muralha de Cipó para fins de concisão.)*

Cartas de Muralha de Cipó não são embaralhadas em seu deck. Em vez disso, cada jogador que tenha Muralhas de Cipó listadas em sua Carta de Referência de Summoner começa o jogo com aquela quantidade de Muralhas de Cipó em uma Pilha fora do Campo de Batalha. Sempre que uma carta instruir ao jogador para que ele coloque uma Muralha de Cipó, remova uma Muralha de Cipó desta Pilha do jogador e a posicione de acordo com as instruções.

Para todos os efeitos Muralhas de Cipó são consideradas cartas de Muralha, com as seguintes exceções:

- 1. Vida:** Muralhas de Cipó tem 2 Pontos de Vida.
- 2. Localização:** Muralhas de Cipó podem ser colocadas em qualquer espaço do Campo de Batalha, incluindo no lado do seu oponente! *Uma Muralha de Cipó pode ser colocada em um espaço que já contém uma Unidade, coloque a Muralha de Cipó embaixo da Unidade existente. No entanto, você nunca pode colocar uma Muralha de Cipó em um espaço que já contenha uma Muralha (incluindo uma Muralha de Cipó). Uma Unidade não pode ser invocada em um espaço que contenha uma Muralha de Cipó, mas elas podem ser invocadas em um espaço adjacente como qualquer outra Muralha.*
- 3. Movimento:** Unidades podem mover-se ou serem colocadas sobre um espaço que contenha uma Muralha de Cipó. Quando uma Unidade deseja sair de um espaço contendo uma Muralha de Cipó, role um dado. Se o resultado for 3 ou menos, a Unidade recebe 1 Marcador de Ferimento e não



pode sair do espaço da Muralha de Cipó. Se o resultado for 4 ou mais, a Unidade se move normalmente. *Uma Unidade nunca pode usar um Evento ou Habilidade Especial para se mover através de uma Unidade que esteja em uma Muralha de Cipó.*

4. Atacando: Uma Muralha de Cipó pode ser atacada mesmo se houver uma Unidade compartilhando seu espaço. Um jogador deve declarar se está atacando a Unidade ou a Muralha de Cipó antes do ataque. *Unidades compartilhando espaço com uma Muralha de Cipó são consideradas adjacentes a esta Muralha de Cipó e podem atacá-la. A Muralha de Cipó bloqueia a linha de visão da mesma maneira que uma Muralha normal, mesmo que contenha uma Unidade. No entanto, a Muralha de Cipó não bloqueia a linha de visão da Unidade que contém ou de outras Unidades para ela. As Unidades que compartilham o espaço com Muralha de Cipó podem atacar e ser atacadas por qualquer lado, a não ser que sejam bloqueadas por outra carta.*

5. Destraindo: Quando uma Muralha de Cipó é destruída, é colocada de volta na Pilha de Muralha de Cipó ao invés de na Pilha de Magia.

Algumas Habilidades Especiais, como a Habilidade Adaptação do Blerg, se referem a cartas colocadas embaixo da Unidade que a afetam de forma específica. Para que seja possível interpretar as regras que envolvem estas Habilidades, Muralha de Cipó NÃO é considerada como uma carta embaixo dessas Unidades. Lembre-se que uma Unidade que compartilha um espaço com a Muralha de Cipó é considerada adjacente a Muralha de Cipó, mesmo que estejam dividindo o espaço.

Campo de Batalha

O Campo de Batalha é o local onde a ação acontece. As duas metades do Campo de Batalha são divididas por uma linha grossa no centro. O Campo de Batalha é também dividido em espaços do tamanho de uma carta. Estes espaços são utilizados para se medir distâncias e para posicionar as cartas. Em cada lado do Campo de Batalha existem três áreas marcadas para cartas que você usará durante o jogo: a Pilha de Compras, a Pilha de Magia e a Pilha de Descartes.



Preparação

1. Desdobre o Campo de Batalha e coloque-o em uma superfície plana entre os 2 jogadores com as áreas de Compra, Magia e Descarte voltadas para cada um dos jogadores.
2. Coloque os dados e os Marcadores de Ferimento em pilhas separadas ao lado do Campo de Batalha ao alcance de todos os jogadores.
3. Cada jogador escolhe um deck de cartas. Cada deck tem uma cor única e um símbolo que indica qual carta pertence a qual deck.
4. Cada deck possui uma Carta de Referência para auxiliar o jogador. Mantenha esta carta em mãos.
5. Cada jogador confere sua Carta de Referência e monta seu “Setup Inicial” de cartas no Campo de Batalha. Cada jogador deve colocar suas cartas de modo que o texto delas fique orientado para seu lado do Campo de Batalha. Isso vai ajudar a identificar quais cartas cada jogador comanda durante o jogo.
6. Os jogadores embaralham suas cartas restantes e colocam-nas viradas para baixo no espaço “Compra”, formando uma Pilha de Compras.
7. Cada jogador rola um dado. O jogador que obteve o maior valor escolhe quem vai começar jogando. Em caso de empate, role o dado novamente. O jogador que iniciar o jogo deve pular as Fases 1, 2 e 3 de seu turno, e começará pela Fase de Movimentação. Durante esta Fase, poderá mover somente 2 Unidades, ao invés das 3 Unidades normais. O jogador deve então completar o restante de seu turno normalmente.

Sequência do Turno

Cada turno de **Summoner Wars** é dividido em 6 fases, que devem ser jogadas em ordem:

1. Comprar
2. Invocar
3. Jogar Cartas de Evento
4. Movimentar
5. Atacar
6. Acumular Magia

Após um jogador completar suas 6 fases, começa o turno de seu oponente.

Fase 1: Comprar

Compre cartas, da Pilha de Compras, até completar 5 cartas em sua mão (*Exemplo: se você inicia seu turno com 3 cartas em sua mão, você comprará 2 cartas*). Se sua Pilha de Compras estiver vazia, você não pode mais comprar cartas e deverá terminar o jogo com as cartas restantes no Campo de Batalha (*incluindo Pilha de Magia*) e em sua mão.

Fase 2: Invocar

Durante esta Fase, você pode invocar Unidades para o Campo de Batalha. Para invocar uma Unidade, você deve pagar seu Custo de Invocação gastando Pontos de Magia. Para gastar um Ponto de Magia, remova 1 carta do topo de sua Pilha de Magia e coloque-a virada para cima em sua Pilha de Descartes. Para gastar 2 Pontos de Magia, remova 2 cartas do topo de sua Pilha de Magia e coloque-as viradas para cima em sua Pilha de Descartes etc.. (*Por exemplo: você deseja invocar o Campeão dos Goblins, Mook, para o Campo de Batalha. Mook tem um Custo de Invocação de 5, então para invocar Mook, você deve remover 5 cartas do topo de sua Pilha de Magia e colocá-las viradas para cima em sua Pilha de Descartes*).

Após pagar o Custo de Invocação, você deve colocar a Unidade Invocada em um espaço adjacente a uma Carta de Muralha que você comanda. Se você não tem cartas suficientes em sua Pilha de Magia para pagar o Custo de Invocação de uma Unidade ou se não existem espaços livres adjacentes a uma Carta de Muralha que você comanda, você não pode invocar aquela Unidade. Você pode invocar quantas Unidades desejar, desde que estas Unidades estejam em sua mão, que você consiga pagar os Pontos de Magia necessários, e que existam espaços disponíveis ao lado de suas Muralhas.

Adjacência

Uma carta só é considerada adjacente a outra carta quando ela ocupa um dos 4 espaços diretamente próximos àquela carta. Espaços que estão diagonalmente conectados a outros espaços não são considerados adjacentes.

Fase 3: Jogar Cartas de Evento

Durante esta Fase, você pode jogar Cartas de Evento, incluindo Cartas de Muralha. Não existe limite para o número de Cartas de Evento que você pode jogar em um turno. Cartas de Evento são jogadas uma por vez e são resolvidas imediatamente. Após jogar uma Carta de Evento, coloque a carta virada para cima em sua Pilha de Descartes.

Nota: Algumas Cartas de Evento indicam que uma certa condição deve ser satisfeita antes que ela possa ser jogada. Você deve completar

todas as condições antes de jogar esta carta.

Nota: para jogar uma Carta de Muralha, você deve simplesmente colocá-la em um espaço vazio em seu lado do Campo de Batalha.

Fase 4: Movimentação

Durante esta Fase, você pode mover até 3 Unidades sob seu comando. Cada Unidade pode mover até 2 espaços. Cartas não se movem diagonalmente. Duas cartas (Unidades) não podem ocupar simultaneamente o mesmo espaço em nenhum momento do jogo, nem durante sua movimentação. Nenhuma Unidade pode ser movimentada mais de uma vez durante a Fase de Movimentação, a não ser que um Evento ou Habilidade Especial diga o contrário.

Algumas Habilidades Especiais são ativadas quando a Unidade se move. Um jogador pode anunciar que está movendo uma Unidade zero espaços para ativar tal Habilidade sem ter que mover a Unidade de seu espaço atual. Essa ação conta como 1 dos 3 movimentos de Unidade permitidos durante a Fase de Movimentação.

Exemplos de movimentação correta:



Fase 5: Ataque

Durante esta Fase, você pode atacar com até 3 Unidades diferentes que estão sob seu comando no Campo de Batalha. As Unidades que você escolhe para atacar não precisam ser as mesmas Unidades que você movimentou na Fase anterior. Nenhuma Unidade pode atacar mais de uma vez durante a Fase de Ataque, a não ser que um Evento ou Habilidade Especial diga o contrário. Resolva cada ataque antes de partir para o próximo. Quando atacar uma Unidade, se você destruir a Unidade alvo, coloque a carta desta Unidade destruída em SUA Pilha de Magia. Além de eliminar um oponente, você também ganha Pontos de Magia.

Você pode atacar e destruir suas próprias cartas, mas uma Unidade não pode atacar a si mesma. Quando atacar com uma Unidade, você deve rolar a quantidade de dados indicada na Força de Ataque daquela Unidade.



Atacar com uma Unidade com símbolo de Espada: Cartas de Unidade com um símbolo de Espada podem atacar somente cartas adjacentes. Espaços que são diagonalmente conectados a outros espaços NÃO são considerados adjacentes.

Unidades não podem atacar na diagonal:



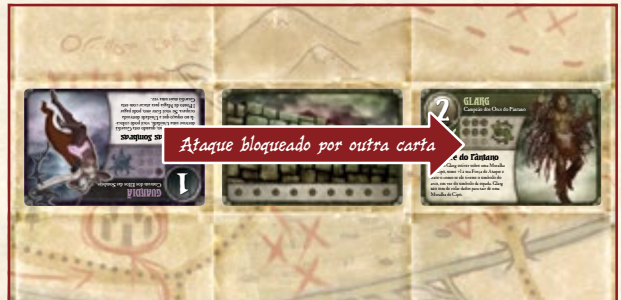
Arco

Atacar com uma Unidade com símbolo de Arco: Cartas de Unidade com um símbolo de Arco podem atacar cartas que estão a até 3 espaços de distância. Você pode atacar somente uma Carta de Unidade que esteja em uma linha reta em relação à Unidade que está atacando, na vertical ou horizontal. Você não pode atacar diagonalmente. Você não pode atacar uma Carta de Unidade que está bloqueada por uma ou mais cartas (sejam cartas de Unidade ou Muralhas).

Ataques à distância devem ser feitos em linha reta:



Exemplo de uma carta bloqueando um ataque à distância:



Resolvendo um Ataque e criando sua Pilha de Magia

Para atacar, role um número de dados iguais à Força de Ataque da Unidade que está atacando.

Existem 2 tipos de resultados no dado:

- ♦ Rolar um 3 ou mais, é igual a um Dano.
- ♦ Rolar um 2 ou menos, é igual a um Erro.

Para cada Dano rolado, adicione 1 Marcador de Ferimento à Carta de Unidade que está sendo atacada. Marcadores de Ferimento possuem 2 lados. Se você posicioná-lo com o lado SEM o “3” voltado para cima, ele representa 1 Ferimento. Se você posicioná-lo utilizando o lado COM o “3” voltado para cima, ele representa 3 Ferimentos.

Se o seu ataque adicionou Marcadores de Ferimento suficientes para destruir a Carta de Unidade alvo, você coloca a carta destruída virada para baixo em sua Pilha de Magia, aumentando sua capacidade de invocar Unidades para o Campo de Batalha durante sua próxima Fase de Invocação.

Exemplo de ataque

O Devorador ataca o Defensor, rolando 3 dados (*A Força de Ataque do Devorador é 3*). Os resultados nos dados são: 2, 4 e 6, então o Devorador rolou 2 Danos (*o 4 e o 6*) no Defensor, adicionando 2 Marcadores de Ferimento à carta do Defensor. Como o Defensor começa o jogo com apenas 2 Pontos de Vida, o ataque é suficiente para destruí-lo, então a carta do Defensor é posicionada no topo da Pilha de Magia do jogador que atacou com o Devorador.

Fase 6: Acumular Magia

Durante esta Fase, você pode pegar qualquer número de cartas de sua mão e colocá-las voltadas para baixo no topo de sua Pilha de Magia. Isso aumenta sua Pilha de Magia e libera espaço em sua mão para que você compre mais cartas no próximo turno. Você pode olhar as cartas que estão em sua Pilha de Magia, porém não pode alterar a ordem em que estão posicionadas.

Habilidade Especiais

Toda Carta de Unidade em **Summoner Wars** tem uma Habilidade Especial. Habilidades Especiais ‘quebram’ as regras do jogo. Estas Habilidades são superiores às regras básicas. Por exemplo: as regras gerais indicam que Cartas de Unidade podem se mover somente até 2 espaços durante a Fase de Movimentação. Entretanto, Unidades com a Habilidade Especial “Rápido” podem mover um espaço adicional quando estão sendo movimentadas durante a Fase de Movimentação.

Habilidades Especiais não são uma opção, com exceção de Habilidades Especiais que substituem um ataque. Habilidades Especiais que substituem um ataque normal são sempre opcionais, assim como Habilidades Especiais que usam a palavra “pode”, como “Você pode mover até 2 espaços adicionais”. Utilizar uma Habilidade Especial que substituiu um ataque normal conta como utilizar uma das 3 Unidades que podem atacar durante sua Fase de Ataque.

Vitória

Você é vitorioso quando você é o único jogador no Campo de Batalha com um Summoner ainda vivo.

Glossário em Detalhes

Descarte: sempre que os termos “descarte” ou “descarte do Campo de Batalha” são utilizados, a carta sendo descartada é sempre colocada virada para cima na Pilha de Descartes do jogador que descartou a carta e não necessariamente do jogador que era dono da carta.

Destrua: quando uma carta é “destruída” ela é colocada virada para baixo no topo da Pilha de Magia do jogador que destruiu aquela carta e não necessariamente do jogador que era dono da carta.

Atropelar: algumas habilidades de movimentação usam o termo “atropelar”. Uma carta não atropelou a outra carta até que ela tenha se movido sobre e fora daquela carta. Por exemplo, no caso de *Torodin*, a habilidade diz: “*Torodin pode se mover por Unidades Comuns. Cada Unidade pela qual Torodin se mover, recebe um Marcador de Ferimento. Torodin deve terminar sua movimentação em um espaço vazio.*” No caso de Miti Mumway, a Unidade que ele atropela não recebe um Marcador de Ferimento até que que Miti Mumway tenha se movido sobre e fora daquela carta.

Colocar ou Trocar de Lugar: algumas habilidades especiais usam o termo “colocar” como em “...coloque esta Unidade adjacente a uma Carta de Muralha...” ou “trocar de lugar” como em “...esta unidade pode trocar de lugar com uma Unidade adjacente...”. Para propósito de regras, colocar uma unidade ou trocar ela de lugar com outra carta não é a mesma coisa que mover a Unidade.

Você Comanda e Amigos: quando uma carta faz referência a uma carta que “você comanda” significa que é uma carta no Campo de Batalha que foi colocada por você ou que você ganhou o comando através do uso de um Evento ou Habilidade Especial. Dois jogadores não podem comandar a mesma carta ao mesmo tempo. Então, se algum outro jogador, a qualquer momento, ganhar o comando de uma carta sua por um determinado período de tempo, você perde o comando desta carta por este determinado período de tempo. Quando uma carta faz referência a uma carta “Amiga”, significa uma carta no Campo de Batalha que ou você ou seu colega de time comandam.

Danos e Ferimentos: A maior parte das vezes, quando você causa um Dano em uma Unidade, isso resulta em um Ferimento, mas existem Habilidades Especiais que mudam esta regra. Uma habilidade pode dizer: “*Quando um oponente rola dados para atacar esta Unidade, esta Unidade só recebe Marcadores de Ferimento para resultados de 4 ou mais nos dados.*”. Então, é possível causar um Dano em uma Unidade com todos os dados rolados em um ataque, porém só alguns podem resultar em Ferimento. Outras Habilidades Especiais lhe permitem evitar a rolagem de dados e causar Danos diretamente. Por exemplo a habilidade Preciso: “*Quando atacar com esta Unidade, em vez de rolar os dados, conte o número de dados que seriam rolados. Coloque este número de Marcadores de Ferimento sobre a Unidade que está sendo atacada.*” Neste caso, a Unidade não recebeu Dano do combate, recebeu, diretamente, somente Marcadores de Ferimento.

Outras Habilidades funcionam de maneira semelhante: “*Quando esta Unidade é atacada, em vez de rolar os dados, conte o número de dados que seriam rolados. Coloque este número de Marcadores de Ferimento sobre esta Unidade.*”. Se estas Unidades se enfrentarem, você deverá contar os dados e colocar os Marcadores de Ferimento somente 1 vez.

Cartas descartadas são colocadas sempre viradas para cima na Pilha de Descartes, e cartas destruídas são colocadas sempre viradas para baixo na Pilha de Magia, a não ser que o texto da carta diga o contrário.

Durante o jogo, suas cartas serão misturadas com as cartas de seu adversário. Ao final de cada partida, você deve separar e organizar as cartas em seus decks originais.

Algumas Habilidades Especiais, como a “Força Mágica” de Blarf, permitem colocar cartas abaixo de uma Carta de Unidade que esteja no Campo de Batalha.

- ♦ Sempre que você move uma Unidade que contém cartas abaixo dela, todas estas cartas se movem junto com a Unidade.
- ♦ Quando uma Unidade com outras cartas abaixo dela é destruída, aquela Unidade e todas as cartas abaixo dela são colocadas viradas para baixo no topo da Pilha de Magia do jogador que as destruiu.
- ♦ Quando uma Unidade com outras cartas abaixo dela é descartada, aquela Unidade e todas as cartas abaixo dela são colocadas na Pilha de Descartes do jogador que descartou aquela Unidade.
- ♦ Muralhas de Cipó são uma exceção as regras acima. Uma Muralha de Cipó pode estar embaixo de uma carta de Unidade, mas para propósito de interpretação de regras, elas não são tratadas como cartas embaixo da carta de Unidade.

Quando contar espaços, por qualquer razão, nunca deve-se contar diagonalmente. A única exceção a esta regra são Habilidades Especiais que permitem que uma Unidade ataque diagonalmente. Isso significa que ao contar o alcance de uma Habilidade Especial, se a Habilidade Especial não especificar: “em uma só direção”, conte os espaços para a Unidade como se estivesse contando para Movimentação.

Alguns Eventos e Habilidades Especiais permitem que você mova ou ataque com Unidades fora de sua Fase de Movimentação e Fase de Ataque. Por exemplo:

IMPLACÁVEL - Goblins da Caverna Guerreiros não atacam durante sua Fase de Ataque. Porém, imediatamente após sua Fase de Ataque, você pode atacar com até 2 Goblins Guerreiros que você comanda.

No exemplo acima, os Goblins Guerreiros são uma Unidade que não ataca durante sua Fase de Ataque e, portanto, não contabilizam para o número total de Unidades que podem atacar durante sua Fase de Ataque de cada turno. Movimentações e Ataques que são realizados fora de suas Fases normais de Movimentação ou Ataque são considerados Movimentos e Ataques gratuitos. Portanto, no exemplo acima você pode sempre atacar com até 2 Goblins Guerreiros além dos 3 Ataques de outras Unidades que lhe são permitidos por turno.

Algumas cartas de Evento dão, às Unidades, Habilidades Especiais por um determinado tempo. A Unidade pode adquirir diversas Habilidades Especiais desta maneira, porém múltiplas Habilidades Especiais com o mesmo nome não se acumulam. Por exemplo: se você jogar a Carta de Evento **BUSCAR ABRIGO** que dá a Habilidade Especial **CAMUFLAGEM** a todas as suas unidades de Goblins do Deserto: “*Este Goblin do Deserto não pode ser atacado por Unidades não adjacentes.*”, e após isso jogar outra Carta de Evento **BUSCAR ABRIGO**, esta última não terá efeito, já que ela não melhora a Habilidade Especial **CAMUFLAGEM**, que já está valendo.

Os efeitos de diversas Cartas de Evento podem acumular, até se forem do mesmo tipo, porém Habilidades Especiais com o mesmo nome não se acumulam. Por exemplo: se você jogar a Carta de Evento **PERSEGUIÇÃO** para mover cada um de seus Elfos das Sombras até 1 espaço cada, você pode, após isso, jogar uma segunda Carta de Evento **PERSEGUIÇÃO** para movê-los novamente.

Se os efeitos de 2 Habilidades Especiais ou Cartas de Evento forem acionados ao mesmo instante, o jogador da vez determina qual será a ordem em que estes efeitos serão resolvidos. Da mesma maneira, se um ataque resultar em Dano a diversas Unidades de uma só vez, o jogador atacante decide em qual ordem isto ocorrerá.

Se um Evento ou Habilidade Especial diz que pode ser utilizado a qualquer momento, você pode utilizá-lo a qualquer momento de seu turno, ou entre as Fases do turno de seu oponente.

Quando uma Habilidade Especial ou Evento permite que você tome comando de uma Carta do oponente, gire esta carta imediatamente, de

forma que a leitura fique voltada para o seu lado do Campo de Batalha. Se o comando da Carta retornar ao seu adversário, gire a carta novamente para que a leitura fique voltada para o lado dele do Campo de Batalha. Isto ajuda a controlar quais cartas você comanda e quais seus oponente comanda.

Expandindo o Jogo

Além deste M aster Set, a Galápagos Jogos já publicou outros produtos da linha **Summoner Wars**.

Foram 2 Set Iniciais, contendo *Goblins da Caverna X Guilda dos Anões (+ Elfos da Selva)*, e *Elfos da Fênix X Orcs da Tundra* (+ Vanguarda).

Além dos Sets completos, prontos para jogar, já foram lançadas também facções avulsas como *Aberrações*, *Reino dos Mortos*, *Ladinos e Mercenários*.

Visite o site www.galapagosjogos.com.br e confira quais serão os próximos lançamentos. Reforços, novos Summoners, dados customizados... o mundo de **Summoner Wars** ainda tem muito a apresentar!



Montando seu Deck

Neste Set Inicial, todos os Decks de Facções vêm montados para você e prontos para jogar. Entretanto, quando você coleciona mais produtos de **Summoner Wars**, você poderá customizar seu deck, adaptando-o ao seu estilo de jogo.

Mercenários

Em alguns produtos de **Summoner Wars**, você achará um tipo especial de Unidade, chamada de Mercenário. Cartas de Mercenário são cinzas e não possuem um símbolo de facção. Cartas de Mercenário podem ser incluídas em QUALQUER deck, até um máximo de 6 Mercenários por deck. Nota: Mercenários terão um verso de Carta de cor diferente do resto de suas cartas. Isso significa que os jogadores saberão quando existe uma Carta de Mercenário no topo de sua Pilha de Compras ou em sua mão.

Como Montar seu Deck Customizado

- ♦ Para montar seu Deck de **Summoner Wars**, você deve começar escolhendo um Summoner. Separe a Carta de Unidade de Summoner e a Carta de Referência deste.
- ♦ Em sua Carta de Referência, consta uma lista de Cartas de Evento. Você deve incluir em seu deck cada umas das Cartas de Evento listadas e nada mais.
- ♦ Também em sua Carta de Referência existe um Setup Inicial. Este Setup Inicial é usado para determinar quais cartas vão começar o jogo no

Campo de Batalha, e onde elas serão posicionadas quando você jogar com este Summoner específico. Você deve incluir em seu deck cada uma das cartas que será utilizada no Setup Inicial.

- ♦ Após isso, adicione 2 Cartas de Muralha ao seu deck.
- ♦ Finalmente, adicione Cartas de Unidade suficientes para que seu deck tenha um total de 18 Unidades Comuns e 3 Unidades Campeãs. Todas as Unidades em seu deck devem pertencer à mesma facção que seu Summoner, com exceção das Cartas de Unidade de Mercenários. Você nunca pode ter mais de 1 cópia de uma determinada carta de Unidade Campeã em seu deck e você nunca pode ter mais de 10 cópias de uma determinada Unidade Comum em seu deck.

Isso significa que seu deck personalizado terá um total de 1 Summoner, 9 Cartas de Eventos, 3 Cartas de Muralha, 18 Unidades Comuns e 3 Unidades Campeãs.

Adicionando Mais Jogadores

Este set inicial do **Summoner Wars** conta com somente 1 Campo de Batalha, permitindo que 2 jogadores se enfrentem. Entretanto, com um total de 4 facções e 2 campos de batalha é possível jogar **Summoner Wars** em até 4 jogadores.

3-4 Jogadores

1. Para jogar uma partida com 3-4 jogadores, posicione 2 Campos de Batalha próximos um ao outro como mostrado no exemplo da página 20 deste livro de regras.
2. Depois, divida os jogadores em 2 times. Cada um escolhe um deck de facção e posiciona suas Unidades de acordo com o Setup Inicial. Em um jogo de 3 jogadores, um dos jogadores estará sozinho em um dos times e deverá escolher 2 decks. Este jogador jogará com cada um dos decks separadamente, em 2 turnos distintos.
3. Todos rolam um dado. O jogador que conseguir o maior número deve iniciar o jogo. Em caso de empate, role os dados novamente.
4. Os turnos são jogados como mostrado na figura da página 21.

Quando jogar uma partida com 3-4 jogadores, é possível que dois jogadores de um lado da mesa escolham jogar com um deck que contém Unidades que seu parceiro também esteja utilizando. Para ter certeza de quais cartas pertencem a qual jogador, você pode colocar protetores nelas, ajudando a identificá-las.

Quando você jogar torneios de **Summoner Wars**, coloque protetores com verso opaco nas cartas, para facilitar a identificação e separação das cartas caso seus adversários utilizem a mesma facção que você. Ao fazer isso, você cobrirá o verso das cartas de Mercenário. Não existe problema algum com relação a isso, inclusive é recomendado que o faça.

Regras para 3-4 Jogadores

As regras para 3 ou mais jogadores são iguais às regras para 2 jogadores com alguns detalhes a mais:

1. Quando posicionar suas Cartas de Muralha, você pode posicioná-las em qualquer espaço do lado do Campo de Batalha de seu time.
2. Quando movimentar uma Unidade, é permitido movê-la de um Campo de Batalha para o outro, seja atravessando de uma casa que está

lateralmente ligada à outra ou partindo do lado de uma casa onde termina o Campo de Batalha até o outro lado do outro Campo de Batalha, como mostrado na página 20 deste livro de regras. Nota: Movimentar e atacar de um lado do tabuleiro para o outro não é uma jogada válida na partida com 2 jogadores.

3. Atacar funciona da mesma maneira que Movimentar, com relação ao posicionamento dos Campos de Batalha. Você pode atacar de um Campo de Batalha e atingir uma Unidade no outro Campo de Batalha, como mostrado no exemplo da página 20 deste livro de regras.
4. Quando o Summoner de um jogador é destruído, o jogador que o comanda deverá descartar todas as suas cartas, remover sua Pilha de Compras e sua Pilha de Descartes do Campo de Batalha. Depois, deverá colocar todas as cartas que estão em sua Pilha de Magia viradas para baixo no topo da Pilha de Magia de seu colega de time. O jogador que perdeu seu Summoner está agora eliminado.
5. Durante sua Fase de Criar Magia, além de poder remover cartas de sua mão para colocar em sua própria Pilha de Magia, o jogador pode também remover quantas cartas desejar de sua Pilha de Magia e colocá-las viradas para baixo no topo da Pilha de Magia de seu colega de time.

Créditos

Autor do Jogo

Colby Dauch • colby@plaidhatgames.com

Assistentes de Criação

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

Ilustrações

John Ariosa • ariosadesign@gmail.com

Gary Simpson • versusart@gmail.com

Design Gráfico

David Richards • dave@plaidhatgames.com

Revisão Gráfica

Chris Dupuis • chris@plaidhatgames.com

Líder de Playtests

James Sitz • james@plaidhatgames.com

Playtesters

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 Jordal, 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.

Tradução e Revisão de Texto

Fernando Cabuto • Renato Sasdelli • Eliane Gallucci •
Maurício Muniz

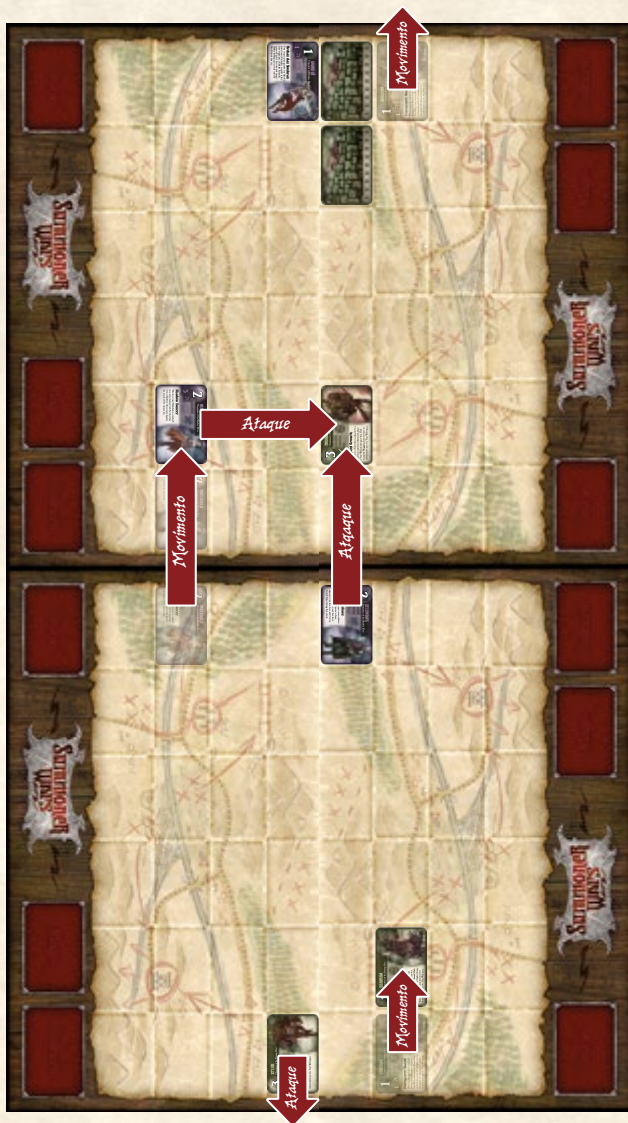
Revisão das Cartas

Yuri Fang • Rafael Amaro • Flavio Jun Kamiya

Galápagos Jogos®

Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e
Renato Sasdelli

Diversos exemplos de como se mover e atacar em uma partida de 3-4 jogadores:



Exemplo da sequência de turnos em um jogo de 3-4 jogadores:

- jogador 1 e o jogador 3 estão no mesmo time.
- jogador 2 e o jogador 4 estão no outro time.





www.galapagosjogos.com.br



www.plaidhatgames.com

Copyright © 2011, by Plaid Hat Games LLC.