

# Summoner WATS

Mistrzowie Przywołań

## PRZYMIERZA

MASTER SET

Instrukcja

Wersja 3.0

## Frakcje Przymierza

Przymierza Master Set wprowadza Frakcje Przymierza do Summoner Wars: Mistrzowie Przywołań. Jednostki należące do Frakcji Przymierza traktowane są, jako należące do obu frakcji tworzących przymierze. Na przykład: karta odnosząca się do Jednostek Upadłego Królestwa, odnosi się również do Jednostek Upadłych Feniksów. Karty odnoszące się do Elfów Feniksa, też działają na karty Upadłych Feniksów. I w końcu karty, które odnoszą się do Upadłych Feniksów, działają zarówno na karty Upadłego Królestwa, jak i Elfów Feniksa. W ogromny sposób wpływa to na budowę własnych talii. Więcej szczegółów dotyczących budowy talii znajdziecie na stronie 20.

**Ten zestaw zawiera następujące Frakcje Przymierza:**

### *Upadłe Feniksy*

Jest to przymierze pomiędzy Upadłym Królestwem i Elfami Feniksa.



### *Płaszczki Piasków*

Jest to przymierze pomiędzy Piaskowymi Goblinami i Płaszczkami.



### *Cienie Dżungli*

Jest to przymierze pomiędzy Elfami Dżungli i Elfami Cienia.



### *Jaskiniowe Plugastwo*

Jest to przymierze pomiędzy Jaskiniowymi Goblinami i Plugastwem.



### *Tundrowa Gildia*

Jest to przymierze pomiędzy Tundrowymi Orkami i Krasnoludami Gildii.



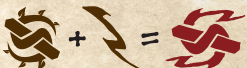
### *Straż Górską*

Jest to przymierze pomiędzy Górskimi Vargatami i Strażą Przednią.



### *Najemnicy z Bagien*

Jest to przymierze pomiędzy Bagiennymi Orkami i Najemnikami.



### *Władcy Głębiny*

Jest to przymierze pomiędzy Głębinyymi Krasnoludami i Władcami Umysłów.





## Tabela pomocy dla Frakcji Przymierza

Efekty kart, które odnoszą się do Jednostek tej frakcji...	...odnoszą się także do Jednostek tych frakcji.
Bagienne Orki	Najemnicy z Bagien
Cienie Dżungli	Elfy Dżungli • Elfy Cienia
Elfy Cienia	Cienie Dżungli
Elfy Dżungli	Cienie Dżungli
Elfy Feniksa	Upadłe Feniksy
Górcy Vargaci	Straż Górska
Jaskiniowe Gobliny	Jaskiniowe Plugastwo
Jaskiniowe Plugastwo	Jaskiniowe Gobliny • Plugastwo
Krasnoludy Gildii	Tundrowa Gildia
Krasnoludy Głębinowe	Władcy Głębin
Najemnicy	Najemnicy z Bagien
Najemnicy z Bagien	Najemnicy • Bagienne Orki
Piaskowe Gobliny	Płaszcz Piasków
Płaszcz	Płaszcz Piasków
Płaszcz Piasków	Płaszcz • Piaskowe Gobliny
Plugastwo	Jaskiniowe Plugastwo
Straż Górska	Górcy Vargaci • Straż Przednia
Straż Przednia	Straż Górska
Tundrowa Gildia	Krasnoludy Gildii • Tundrowe Orki
Tundrowe Orki	Tundrowa Gildia
Upadłe Feniksy	Upadłe Królestwo • Elfy Feniksa
Upadłe Królestwo	Upadłe Feniksy
Władcy Głębin	Władcy Umysłów • Krasnoludy Głębinowe
Władcy Umysłów	Władcy Głębin

## Cel gry

W grze Summoner Wars wcielasz się w postać Mistrza Przywołań. Oznacza to, że przy użyciu potężnych Kamieni Przywołań potrafisz wezwać do walki wojowników oraz rzucać niszczycielskie czary. Te umiejętności pomogą ci pokonać w epickich bitwach pozostałych Mistrzów. Twoim celem w grze jest wyeliminować innych Mistrzów Przywołań. Zwycięży ten, kto pozostanie ostatnim, żywym Mistrzem Przywołań na Polu Bitwy.

## Zawartość pudełka

1 instrukcja • 1 dwuczściowa mata do gry • 5 sześciociennych kości  
• 20 Znaczników Obrażeń • 12 Znaczników Trucizny • 12 Znaczników Wzmocnienia • 315 kart • 56 przegródek

## Karty Jednostek

Karty Jednostek reprezentują siły, z których składać się będzie twoja armia. Większość kart pojawiających się w grze – zaczynając od mocarnego Mistrza Przywołań, a kończąc na mizernych Zwiadowcach – to właśnie Jednostki.

## Wygląd kart Jednostek



1. **Wartość Ataku:** Kiedy atakujesz wybraną Jednostkę, rzucaś tyloma kośćmi, ile wynosi Wartość Ataku tej Jednostki (przykład: jeśli Wartość Ataku wynosi 3 - używasz do ataku 3 kości).
2. **Koszt Przywołania:** To liczba Punktów Magii, jakie należy wydać, aby wyłożyć daną Jednostkę na Pole Bitwy.
3. **Zdolność Specjalna (także: Zdolność):** Specjalna umiejętność, unikalna dla każdej Jednostki.
4. **Symbol Zasięgu:** Określa odległość z jakiej dana Jednostka może zaatakować. Jednostki oznaczone





symbolem łuku mogą atakować przeciwnika oddalonego do trzech pustych pól od nich (w linii prostej). Jednostki oznaczone mieczem mogą atakować tylko na bezpośrednio sąsiadujące z nimi pola.

5. **Nazwa Jednostki:** Mistrzowie Przywołań i Czempioni mają unikalne imiona, takie jak Baldar, czy Ragnar. Jednostki Podstawowe nazywane są ogólnie, jak na przykład: Szaman czy Wojownik. Niektóre Zdolności Specjalne czy Karty Wydarzeń będą odnosić się do konkretnych nazw Jednostek.
6. **Typ Jednostki:** Istnieje 5 odmiennych typów Kart Jednostek: Mistrzowie Przywołań, Czempioni, Jednostki Podstawowe, Mutacje oraz Wezwania. Niektóre zasady, Specjalne Zdolności czy Karty Wydarzeń będą odnosić się do konkretnych typów.
7. **Punkty Wytrzymałości:** Każda wypełniona kropka oznacza jeden Punkt Wytrzymałości. Podczas ataku, na Karcie Jednostki kładziesz jeden Znacznik Obrażeń za każde Trafienie wyrzucone przeciw tej Jednostce. Kiedy suma Obrażeń jest równa lub wyższa od Wytrzymałości – Jednostka zostaje zniszczona.
8. **Ilustracja Jednostki:** Graficzne przedstawienie Jednostki. Ilustracje nie mają żadnego wpływu na rozgrywkę.

## Karty Wydarzeń

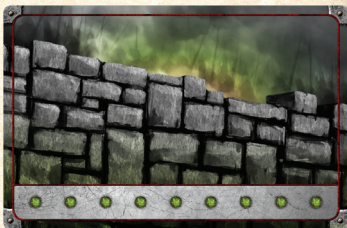
Karty Wydarzeń reprezentują specjalne wydarzenia, takie jak rzucanie czarów, czy wydawanie specjalnych rozkazów podczas bitwy. Karty Wydarzeń składają się z dwóch części: Nazwy Karty oraz Specjalnego Efektu.



Karty Wydarzeń zagrywać można tylko w swojej turze, podczas Fazy Zagrywania Kart Wydarzeń (Fazy Wydarzeń).

## Karty Murów

Mury są specjalnym rodzajem Kart Wydarzeń. Nie posiadają nazwy, ani Specjalnego Efektu. Mają natomiast określoną Wytrzymałość. Mury NIE SĄ Jednostkami, ale mogą być zaatakowane i zniszczone, tak, jak Jednostki. Z zastrzeżeniem, że nie działają na nie Zdolności ani Efekty odnoszące się wyłącznie do Kart Jednostek. Podczas Fazy Zagrywania Kart Wydarzeń możesz zwyczajnie położyć Kartę Muru na pustym polu, po swojej stronie Pola Bitwy.





Mury zagrywasz w dwóch celach: po pierwsze, ochrona. Mury dają twoim Jednostkom coś, za czym mogą się schować oraz blokują ruch przeciwnika. Po drugie, są punktami przywołań. Jeśli chcesz przywołać Jednostkę na Pole Bitwy, musisz ją przywołać w miejsce sąsiadujące z Murem, który w danym momencie kontrolujesz. Uwaga! Jeśli stracisz wszystkie Mury, nie będziesz mógł przywoływać już więcej Jednostek na Pole Bitwy.

## Oplecione Mury

Najemnicy z Bagien dysponują specjalnym rodzajem Murów – Oplecionymi Murami. W talii Najemników z Bagien znajdziesz kartę podstawowych zasad dotyczących Oplecionych Murów. Ich pełne zasady znajdziesz poniżej.



*(Tekst zapisany kursywą opuszciliśmy na karcie Zasad Oplecionych Murów, żeby nie burzyć ich czytelności.)*

Oplecionych murów nie wtasowuje się w talię. Zamiast tego, każdy gracz, który dysponuje Oplecionymi Murami na Karcie Pomocy swojego Mistrza Przywołań, na początku gry układa wyszczególnioną tam liczbę Oplecionych Murów w Stosie Oplecionych Murów leżącym obok Pola Bitwy. Kiedykolwiek karta instruuje gracza, żeby położył Opleciony Mur, usuń go z wierzchu Stosu Oplecionych Murów i połóż zgodnie z instrukcją. Oplecione Mury traktowane są jak inne karty Murów z następującymi wyjątkami:

- 1. Wytrzymałość:** Oplecione Mury mają 2 Punkty Wytrzymałości.
- 2. Zagrywanie:** Oplecione Mury można kłaść na dowolnym polu Pola Bitwy – włączając w to stronę należącą do przeciwnika! *Opleciony Mur można położyć na polu, na którym jest już Jednostka. Zwyczajnie połóż go pod tą Jednostką. Jednakże nigdy nie wolno położyć Opleczonego Muru na polu, na którym znajduje się już inny Mur (w tym Opleciony Mur). Jednostka nie może zostać przywołana na pole, na którym znajduje się Opleciony Mur, ale może być przywołana na polu z nim sąsiadującym.*
- 3. Ruch:** Jednostki mogą poruszać się bądź zostać umieszczone na polu zawierającym Opleciony Mur. Kiedy Jednostka zamierza zejść z pola zawierającego Opleciony Mur, rzuci kością. Wynik 3 lub niższy oznacza, że Jednostka ta otrzymuje 1 Znacznik Obrażeń i nie może opuścić pola z Oplecionym Murem. Wynik 4 lub wyższy oznacza, że może się ona poruszyć normalnie i nie otrzymuje obrażenia. *Jednostka nigdy nie może użyć Wydarzenia bądź Specjalnej Zdolności, aby przejść przez Jednostkę, która stoi na Oplecionym Murze.*
- 4. Atak:** Opleciony Mur może być zaatakowany, nawet jeśli stoi na nim jakaś Jednostka. Gracz musi zadeklarować czy atakuje Mur, czy stojącą



na nim Jednostkę zanim rozpocznie atak. *Jednostki znajdujące się na Oplecionym Murze, traktowane są tak jakby z nim sąsiadowały, dlatego mogą go zaatakować. Opleciony Mur blokuje linię strzału tak, jak każdy inny, normalny Mur. Nawet jeśli znajduje się na nim Jednostka. Nie blokuje jednak linii strzału w kierunku oraz od Jednostki, która na nim stoi. Jednostka na Oplecionym Murze może atakować i być atakowana ze wszystkich kierunków tak długo, jak inne karty nie blokują linii strzału.*

5. **Niszczenie:** Kiedy Opleciony Mur zostaje zniszczony, zamiast na Stosie Magii gracza, który dokonał zniszczenia - połóż go na wierzchu Stosu Oplecionych Murów, poza Polem Bitwy.

Niektóre Specjalne Zdolności, takie jak Magiczne Wzmocnienie Barfa czy Adaptacja Blerga, odnoszą się do kart znajdujących się pod nimi i które to karty wpływają w jakiś sposób na te Jednostki. Na potrzeby zasad odnoszących się do tego typu Zdolności, Oplecione Mury NIE SĄ traktowane jako karty pod nimi. Pamiętaj, że Jednostka na Oplecionym Murze jest traktowana, jak Jednostka z nim sąsiadująca - nawet jeśli dzieli to samo pole.

## Pole Bitwy



Pole Bitwy to miejsce, gdzie toczy się właściwa gra. Dzieli się ono na dwie połowy – twoją i przeciwnika. Ponadto Pole Bitwy podzielone jest na pola o wielkości kart. Są one używane do układania kart i mierzenia odległości. Na obu końcach Pola Bitwy znajdują się trzy specjalne wyznaczone miejsca na stosy kart, z których korzystać będziecie w trakcie gry: Stos Doboru, Stos Magii oraz Cmentarzysko.



## Przygotowanie do gry



1. Rozłóżcie planszę Pola Bitwy na płaskiej powierzchni pomiędzy wami tak, żeby odpowiednie miejsca na stosy znalazły się przed każdym z was.
2. Połóżcie kostki oraz Znaczniki Obrażeń obok planszy, w zasięgu graczy.
3. Wybierzcie dla siebie talię kart. Każda talia ma swój unikalny kolor oraz symbol, które określają jakie karty należą do danej talii.
4. Każda talia dysponuje Kartą Pomocy. Połóżcie ją przed sobą.
5. Korzystając z Karty Pomocy ułóżcie odpowiednie karty na Polu Bitwy tak, jak wskazuje strona „Ustawienie Początkowe” na Karcie Pomocy. Każdy z graczy powinien układać swoje karty tekstem i ilustracją zwróconymi ku sobie. Tym sposobem łatwiej będzie rozpoznać, które karty należą do kogo.
6. Każdy tasuje swoje pozostałe karty i układa je zakryte (rewersami ku górze) na Stosie Doboru, po swojej stronie Pola Bitwy. Zaczynacie grę bez żadnych kart na ręce!
7. Oboje rzucacie kostką (w przypadku remisu ponawiacie rzut). Gracz z wyższym wynikiem wybiera, kto rozpocznie grę. Rozpoczynający pierwszą turę w grze omija pierwsze trzy fazy tury (1-3) i zaczyna od Fazy Ruchu. Podczas pierwszej Fazy Ruchu w grze, gracz rozpoczynający może poruszyć jedynie dwiema Jednostkami. Resztę tury rozgrywa na normalnych zasadach.



## Tura Graezy

Każda tura w Summoner Wars podzielona jest na sześć faz, które TRZEBA rozgrywać w odpowiedniej kolejności:

- ♦ Faza 1: Dobór kart
- ♦ Faza 2: Przywołanie
- ♦ Faza 3: Zagrywanie Kart Wydarzeń (Faza Wydarzeń)
- ♦ Faza 4: Ruch
- ♦ Faza 5: Atak
- ♦ Faza 6: Budowa Magii

Po rozegraniu wszystkich 6 faz, tura przechodzi na przeciwnika.

### Faza 1: Dobór kart

Dobierasz karty do ręki ze swojego Stosu Doboru. Tak długo, aż będziesz miał 5 kart. (*Przykład: Jeśli zaczynasz turę z trzema kartami, dobierz dwie*). Jeśli twój Stos Doboru jest pusty, nie możesz dobierać kart, musisz ukończyć grę z kartami pozostałymi na Polu Bitwy (*włączając w to Stos Magii*) oraz w ręce.

### Faza 2: Przywołanie

Podczas tej fazy możesz przywoływać Jednostki na Pole Bitwy. Aby przywołać Jednostkę, musisz najpierw zapłacić jej Koszt Przywołania w Punktach Magii. W tym celu usuwasz wierzchnie karty ze Stosu Magii (w liczbie równej Kosztowi Przywołania) i kładziesz je odkryte na Cmentarzysku. Aby wydać dwa Punkty Magii, musisz odrzucić w ten sposób dwie karty z wierzchu Stosu Magii itd. (*przykład: chcesz przywołać Kartosa na Pole Bitwy. Kartos ma Koszt Przywołania równy 5. Aby go przyzwać, musisz usunąć 5 kart z wierzchu Stosu Magii i odłożyć je odkryte na Cmentarzysku*). Następnie wykładasz przywołaną Jednostkę na pustym polu, sąsiadującym z Murem, który kontrolujesz. Jeśli nie dysponujesz odpowiednią liczbą kart w Stosie Magii, aby przywołać daną Jednostkę albo nie ma wolnych miejsc w pobliżu twoich Murów – nie możesz przywołać tej Jednostki. Możesz przywoływać dowolną liczbę Jednostek z ręki tak długo, jak długo masz Punkty Magii, żeby za nie „zapłacić” oraz wolne miejsca sąsiadujące z Murami, które kontrolujesz.

### Sąsiadujący/sąsiedni

Karta jest uznawana za sąsiadującą (sąsiednią) z inną kartą, jeśli znajduje się na jednym z czterech pól przylegających do tej karty w pionie i poziomie. Karty leżące w stosunku do siebie ukośnie – NIE SĄ uznawane za sąsiadujące (sąsiednie).



### Faza 3: Zagrywanie Kart Wydarzeń (Faza Wydarzeń)

W tej fazie można zagrywać Karty Wydarzeń (włącznie z Kartami Murów). Nie ma limitu kart, jakie można wyłożyć w tej fazie. Jedyne ograniczenie, to liczba Kart Wydarzeń w ręce. Karty Wydarzeń zagrywa się po kolei. Po wyłożeniu karty, od razu wprowadzasz w życie jej Specjalny Efekt, odkładasz ją odkrytą na Cmentarzysko i dopiero wtedy możesz zagrać kolejną kartę.

**UWAGA!** Niektóre Karty Wydarzeń można zagrać tylko po spełnieniu odpowiednich warunków. Zawsze musisz wypełnić wszystkie warunki, zanim będziesz mógł zagrać daną kartę.

**UWAGA!** Aby zagrać Mur, po prostu połóż go na pustym polu, po swojej stronie Pola Bitwy.

### Faza 4: Ruch

Podczas tej fazy możesz poruszyć maksymalnie 3 Jednostkami. Każda z tych Jednostek może poruszyć się o maksymalnie 2 pola. Jednostki poruszają się po linii prostej, nie mogą poruszać się na skos. Jednostki nie mogą poruszać się przez pola zajmowane przez inne karty. Musisz zakończyć ruch Jednostki na niezajętym polu. Żadna Jednostka nie może być poruszona więcej niż raz w trakcie tej samej Fazy Ruchu, chyba że Karta Wydarzeń bądź Specjalna Zdolność Jednostki wskaże inaczej.

Niektóre Specjalne Zdolności uaktywniają się, kiedy Jednostka się porusza. W takim wypadku możesz zapowiedzieć, że poruszasz Jednostkę o 0 pól i tym samym skorzystać z jej Zdolności, bez opuszczenia zajmowanego dotąd pola. Manewr taki jest wliczany oczywiście do limitu trzech Jednostek, które możesz poruszyć w danej Fazy Ruchu.

### Faza 5: Atak

Podczas tej fazy możesz zaatakować wroga. Atakować możesz maksymalnie trzema swoimi Jednostkami, znajdującymi się na Polu Bitwy. Jednostki, którymi zdecydowałeś się zaatakować **NIE MUSZĄ** być tymi samymi, które poruszyłeś w poprzedniej fazie swojej tury. Żadna Jednostka nie może zaatakować więcej niż raz na turę, chyba że Karta Wydarzeń bądź Specjalna Zdolność Jednostki mówi inaczej. Jeśli Karta Wydarzeń bądź Specjalna Zdolność pozwala danej Jednostce zaatakować kilka razy w ciągu tej samej tury, Jednostka ta wciąż liczy się jako jedna z trzech mogących zaatakować w tej turze (niezależnie od liczby wykonanych przez nią ataków, nadal możesz atakować dwiema kolejnymi Jednostkami). Ataki przeprowadzasz po kolei. Musisz rozstrzygnąć atak, żeby móc przystąpić do następnego. W trakcie ataku, jeśli zniszczysz Jednostkę, kładziesz kartę zniszczonej Jednostki zakrytą na wierzchu **SWOJEGO** Stosu Magii.



## Przykłady prawidłowego ruchu



Możesz atakować i niszczyć także swoje Jednostki, ale Jednostka nie może zaatakować sama siebie. W trakcie ataku daną Jednostką rzucaś kośćmi w liczbie odpowiadającej dokładnie Wartości Ataku tej Jednostki.



**Atakowanie Jednostką dystansową (z symbolem łuku):**  
 Jednostka dystansowa może atakować Jednostki oddalone o maksymalnie trzy pola w linii prostej, w poziomie lub pionie – nigdy ukośnie. Nie można w ten sposób zaatakować Jednostki jeśli jakkolwiek inna karta blokuje „linię strzału”.





### Atakowanie Jednostką z symbolem miecza:

Jednostka oznaczona na karcie symbolem miecza może atakować tylko Jednostki sąsiadujące. Pamiętajcie, że pola „po skosie” NIE są traktowane jako sąsiednie (sąsiadujące).

### Jednostki nie mogą atakować na ukos



### Rozstrzygnięcie ataku i budowa Stosu Magii

Atakując rzucasz kośćmi. Liczba użytych do ataku kości jest równa Wartości Ataku Jednostki atakującej.

- ♦ Wynik 3 i więcej oznacza Trafienie.
- ♦ Wynik 2 i mniej – brak Trafienia.

Za każde wyrzucone Trafienie, połóż jeden Znacznik Obrażeń na atakowanej karcie. Znaczniki Obrażeń są dwustronne. Położony na pustej stronie – symbolizuje 1 Obrażenie, a położony na stronie z cyfrą 3 - symbolizuje 3 Obrażenia.

Jeśli Twój atak zadał wystarczającą liczbę Obrażeń, aby zniszczyć Jednostkę przeciwnika, weź ją i połóż zakrytą na SWOIM Stosie Magii. Tym samym zapewniasz sobie dopływ „surowca” potrzebnego do wystawiania nowych Jednostek w kolejnej Fazie Przywołania.



## Przykład blokowania ataku dystansowego



## Jednostki dystansowe muszą atakować w linii prostej





### *Przykład Ataku*

Piekielny Smok atakuje Więźnia. Rzuca 3 kośćmi (Wartość jego Ataku wynosi 3). Wynik na pierwszej kości to 2, drugiej – 4, a trzeciej 6. Smok zadał więc dwa Trafienia (4 i 6) Więźniowi, kładziesz dwa Znaczniki Obrażeń na jego karcie. Jako, że Więzień dysponuje jedynie dwoma Punktami Wytrzymałości, atak okazał się wystarczający, żeby go zniszczyć. Jego karta zostaje umieszczona na Stosie Magii gracza atakującego Smokiem.

### **Faza 6: Budowa Magii**

Podczas tej fazy, możesz wziąć dowolną liczbę kart z ręki i położyć je zakryte na swoim Stosie Magii. Buduje to twój zapas Magii i zwalnia karty z ręki, przez co w następnej turze będziesz mógł dobrać więcej kart. Możesz zaglądać w karty na swoim Stosie Magii, ale nie wolno ci zmieniać ich kolejności.

### **Specjalne Zdolności**

Każda Karta Jednostki w Summoner Wars posiada Specjalną Zdolność. Specjalne Zdolności pozwalają danej Jednostce w jakiś sposób „ominać” zasady gry. Zdolności te zawsze biorą górę nad podstawowymi zasadami. Na przykład: zasady w tej instrukcji mówią, że Jednostka może poruszać się o maksymalnie dwa pola w trakcie Fazy Ruchu, pomimo to Jednostki ze Zdolnością „Szybki” mogą poruszyć się o jedno dodatkowe pole.

Zdolności Specjalne nie są opcjonalne, z wyjątkiem tych, które zastępują atak. Specjalne Zdolności następujące w zamian normalnego ataku są zawsze opcjonalne, jak również te, w których występuje słowo „możesz/ może”, jak np. „Możesz poruszyć go o maksymalnie 2 dodatkowe pola.” Korzystanie ze Zdolności Specjalnych zamiast ataku wlicza się do limitu 3 Jednostek, które mogą zaatakować w twojej Fazie Ataku.

### **Zwycięstwo**

Zostajesz zwycięzca, jeśli pozostałeś jedynym graczem dysponującym Mistrzem Przywołań na Polu Bitwy.



## Klaryfikacja terminologii

### ○ Odrzuć

Gdy używany jest termin „odrzuc” albo „odrzuc z Pola Bitwy” karta, której ów termin dotyczy, zawsze układana jest odkryta (awersem ku górze) na Cmentarzysku gracza, który „nakazał” odrzucenie karty (zagrał kartę z terminem „odrzuc”). Nie zawsze musi być to „właściciel” karty.

### Zniszcz

Kiedy karta zostaje „zniszczona”, należy położyć ją zakrytą (rewersem ku górze) na wierzchu Stosu Magii gracza, który nakazał „zniszczenie” karty (zagrał kartę z terminem „zniszc”), niekoniecznie musi to być jej „właściciel”.

**UWAGA:** Odrzucone karty zawsze odkładane są odkryte na Cmentarzysku, a zniszczone karty kładzione są zawsze zakryte na wierzchu Stosu Magii, chyba że tekst karty mówi inaczej. Podczas gry Twoje karty wymieszają się z kartami przeciwnika. Na koniec gry będziecie musieli odseparować je ponownie i dołożyć do odpowiednich talii.

### Przez

Niektóre zdolności związane z ruchem używają terminu „przez”. Uważa się, że karta przechodzi „przez” inną kartę tylko, kiedy wchodzi na tę kartę i od razu z niej schodzi. Na przykład: Zdolność „Tratowanie” mówi, że „Jednostka może poruszać się przez Podstawowe Jednostki. Każda Jednostka, przez którą przejdzie otrzymuje 1 Znacznik Obrażeń. Jednostka taka musi skończyć ruch na pustym polu”. W tym przypadku karta, przez którą się „przetacza” nie otrzymuje Obrażeń, dopóki na nią nie wejdzie, a następnie z niej zejdzie.

### Umieść albo zamień miejscami

Niektóre specjalne zdolności używają terminu: „umieść”, jak w przypadku: „...umieść tę Jednostkę na polu sąsiadującym z Murem” albo „zamień miejscami” jak w przypadku: „ta Jednostka może zamienić się miejscami z sąsiednią Jednostką”. Na potrzeby zasad „umieszczanie” Jednostki bądź „zamiana miejsc” nie jest tym samym, co ruch daną Jednostką.



## **Którą kontrolujesz bądź przyjazna:**

Kiedy tekst na karcie odnosi się do „karty, którą kontrolujesz” - oznacza to kartę na Polu Bitwy, która została tam położona przez ciebie, bądź przejąłeś nad nią kontrolę w wyniku Specjalnych Zdolności, czy Kart Wydarzeń. Dwóch graczy nigdy nie może kontrolować tej samej karty jednocześnie, więc jeśli inny gracz kiedykolwiek przejmie kontrolę nad twoją kartą na jakiś czas, ty jednocześnie tracisz nad nią kontrolę na ten okres. Kiedy karta odnosi się do „przyjaznej” Jednostki, oznacza to albo kartę twoją, albo gracza będącego z tobą w drużynie.

## **Obrażenia vs. Trafienia:**

W większości przypadków, kiedy trafiasz Jednostkę, wywołuje to konieczność położenia na niej Znacznika Obrażeń. Są jednak Specjalne Zdolności, które tę zasadę łamią. Na przykład umiejętność „Twardziel” mówi: „Kiedy ta Jednostka jest atakowana przez przeciwnika, ta Jednostka otrzymuje Znaczniki Obrażeń tylko na wynikach rzutu równych 4 lub więcej podczas tego ataku”. Jest więc możliwe trafienie tej Jednostki na wszystkich kościach, ale zadanie obrażeń tylko na części z nich. Inne Zdolności Specjalne pozwalają ci uniknąć rzucania kośćmi i zadać skondensowane obrażenia. Na przykład, umiejętność „Precyzyjny” mówi: „Atakując tą Jednostką, zamiast rzucać kośćmi, policz liczbę kości jakimi należałoby normalnie rzucić. Połóż odpowiadającą im liczbę Znaczników Obrażeń na zaatakowanej Jednostce”. W tym więc przypadku Jednostka nie jest raniona w wyniku normalnego ataku, a jedynie otrzymuje Obrażenia równe liczbie kości, jakimi należałoby rzucić rozstrzygając ten atak na normalnych zasadach. „Ociężały” działa w ten sam sposób: „Kiedy Jednostka zostaje zaatakowana, zamiast rzucania kośćmi, policz liczbę kości jakimi należałoby normalnie rzucić. Połóż odpowiadającą im liczbę Znaczników Obrażeń na tej Jednostce.” Jeśli Jednostka z „Precyzyjny” atakuje Jednostkę z „Ociężały”, liczbę kostek zlicza się jednokrotnie i kładzie odpowiednią liczbę Obrażeń. Nie liczycie ich po jednym razie za każdą zdolność.

## **Położenie pod**

Niektóre Specjalne Zdolności nakazywać będą położenie pewnej liczby kart pod Kartą Jednostki znajdującą się na Polu Bitwy.

- ◆ Kiedykolwiek ruszasz Jednostkę, która ma pod sobą jakieś karty – wszystkie te karty „poruszają” się razem z nią.
- ◆ Kiedy Jednostka z innymi kartami pod sobą zostaje zniszczona, należy położyć ją WRAZ z tymi kartami na Stosie Magii gracza, który zniszczył tę Jednostkę.



- ◆ Kiedy Jednostka z innymi kartami pod sobą zostaje odrzucona, należy położyć ją WRAZ z tymi kartami na Stosie Magii gracza, który odrzucił tę Jednostkę.
- ◆ Oplecione Mury stanowią wyjątek wobec powyższych zasad. Opleciony Mur może leżeć pod Jednostką, ale na potrzeby zasad nie jest on traktowany jak karta leżąca pod kartą Jednostki.

## Na ukos

Kiedy, w jakimkolwiek celu, musicie policzyć pola, nigdy nie liczcie ukośnie. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest Zdolność Specjalna, która pozwala Jednostce atakować „na skos”. Oznacza to, że po odmierzeniu zasięgu Specjalnej Zdolności, jeśli zdolność ta nie mówi konkretnie: „w linii prostej” policz potrzebne pola tak, jakbyś liczył je podczas wykonywania ruchu.

## Specjalny ruch i atak

Niektóre Zdolności i Karty Wydarzeń pozwalają ci poruszać się i atakować poza normalną fazą ruchu czy ataku. Na przykład:

### *Bezłitosny*

*Goblińscy Fajterzy nie atakują w trakcie Fazy Ataku. W zamian, natychmiast po zakończeniu normalnej Fazy Ataku, możesz dodatkowo zaatakować maksymalnie dwoma Fajterami, których kontrolujesz.*

W powyższym przykładzie Goblińscy Fajterzy nie są Jednostkami atakującymi normalnie w Fazie Ataku, więc nie są wliczani do limitu trzech Jednostek, które mają prawo w tej fazie zaatakować. Ruch oraz atak wykonywane poza normalną Fazą Ruchu czy Ataku jest zawsze traktowany jako ruch „darmowy”. W powyższym przykładzie możesz więc zawsze zaatakować maksymalnie dwoma Fajterami Goblinów, w dodatku do trzech innych Jednostek, którymi już wcześniej możesz zaatakować zgodnie z normalnymi zasadami.

## Kumulowanie się zdolności specjalnych i efektów kart

Niektóre karty Wydarzeń dają Jednostkom pewne krótkotrwałe Zdolności Specjalne. Jednostka może otrzymać dowolną liczbę zdolności w ten sposób, ale kilka zdolności o takiej samej nazwie na tej samej Jednostce nie kumuluje się. Na przykład: Jeśli zagrasz SIDŁA CIENIA, które dają twojej Jednostce zdolność ZWARCE, zagranie kolejnej takiej samej karty nie będzie już miało żadnego efektu, gdyż w żaden sposób nie „poprawi” Zwarcia, które jest już w grze.

Co innego jeśli chodzi o efekty kart Wydarzeń (takie, które nie nadają Jednostkom nazwanych Zdolności Specjalnych, jak w powyższym akapicie). Efekty kart – nawet o tej samej nazwie – mogą się kumulować. Na przykład: Jeśli zagrasz TROPIENIE, aby poruszyć każdą z twoich jednostek o 2 pola, możesz następnie zagrać jeszcze jedno TROPIENIE, aby poruszyć je raz jeszcze.

### Jednoczesne Efekty

Jeśli kiedykolwiek efekty jakichkolwiek Zdolności bądź Kart Wydarzeń powinny uruchomić się w tym samym czasie, gracz którego tura właśnie trwa, ma prawo zdecydować w jakiej kolejności będą rozstrzygane. Podobnie, jeśli atak kiedykolwiek trafia kilka Jednostek w tym samym czasie, to atakujący decyduje w jakiej kolejności zostaną trafione.

### W dowolnej chwili

Jeśli Karta Wydarzeń bądź Zdolność Specjalna stanowi, że możesz jej użyć „w dowolnej chwili” oznacza to, że możesz to zrobić w dowolnym momencie swojej tury bądź pomiędzy poszczególnymi fazami tury przeciwnika.

### Przejmowanie kontroli

Jeśli Specjalna Zdolność bądź Wydarzenie pozwala ci przejąć kontrolę nad kartą przeciwnika, nie zapomnij odwrócić jej tak, aby była skierowana tekstem ku tobie. Jeśli kontrola nad kartą wraca do przeciwnika, należy ponownie ją odwrócić tak, aby skierowana była tekstem ku niemu. Pozwala to śledzić, które karty na polu bitwy należą do ciebie, a które do przeciwnika.



## Rozbuduj swoją grę

Seria Summoner Wars: Mistrzowie Przywołań składa się z czterech rodzajów produktów, dzięki którym rozbudujecie trzymany w ręku zestaw:

### Master Set

Zawiera 6 zupełnie nowych talii frakcji, twardą tekturową planszę oraz wszystko, co jest potrzebne, żeby rozpocząć przygodę z Mistrzami Przywołań.



### Zestawy Startowe

To dwa oddzielne pudełka z odmiennymi zestawami kart w środku. Znajdziecie w nich po dwie, gotowe do gry talie, maty na papierze kredowym oraz wszystko, co potrzebne jest, aby toczyć niezapomniane pojedynki.



### Talie Frakcji/Drugie Talie Frakcji

Zawierają jedną, unikalną i gotową do gry talię frakcji.



### Zestawy Uzupełniające

Zawierają Jednostki, którymi uzupełnicie posiadane dotychczas talie oraz karty Najemników.



Odwiedźcie naszą stronę na [www.factorycube.pl](http://www.factorycube.pl), żeby dowiedzieć się więcej o wydanych i planowanych produktach z serii.



## Budowa talii

W tym zestawie, wszystkie frakcje mają zdefiniowane przez nas karty i są gotowe do gry. Aczkolwiek, wraz ze zdobywaniem kolejnych produktów Summoner Wars, otrzymacie możliwość składania swoich własnych talii dla danych frakcji.

### Jak zbudować swoją własną talię do gry?

- ◆ Aby zbudować talię, należy zacząć od wybrania Mistrza Przywołań. Weź kartę danego Mistrza oraz przyporządkowaną mu Kartę Pomocy.
- ◆ Na Karcie Pomocy Mistrza Przywołań znajduje się lista Kart Wydarzeń. MUSISZ umieścić je w swojej talii dokładnie w takim stosunku, jak jest tam napisane. Nie mniej – nie więcej.
- ◆ Na karcie Mistrza Przywołań znajduje się także początkowe ustawienie na Polu Bitwy. Określa ono, które Jednostki i gdzie rozpoczynają grę na Polu Bitwy. W swojej talii MUSISZ uwzględnić każdą Jednostkę, która się tam pojawia.
- ◆ Następnie do swojej talii wstaw dodatkowo 2 karty Muru.
- ◆ I w końcu, dodaj do swojej talii wystarczającą liczbę Jednostek, aby otrzymać sumę 18 Podstawowych Jednostek oraz 3 Czempionów w talii. Wszystkie Jednostki w talii muszą należeć do tej samej frakcji, z wyjątkiem kart Najemników. Nigdy nie możesz mieć więcej niż jednej kopii konkretnego Czempiona oraz 10 kopii konkretnej Podstawowej Jednostki w talii.

Złożona talia powinna składać się z : Mistrza Przywołań, 9 Kart Wydarzeń, 3 Murów, 18 Kart Podstawowych Jednostek oraz 3 Czempionów.

### Budowanie talii z Frakcjami Przymierzy

Jednostki należące do Frakcji Przymierzy traktowane są jak gdyby należały do obu frakcji tworzących przymierze. Wpływa to dość mocno na tworzenie własnych talii. Na przykład: tworząc talię z Mistrzem Przywołań Upadłych Feniksów, można dołączyć do niej Jednostki Upadłych Feniksów, Upadłego Królestwa oraz Elfów Feniksa. W ten sam sposób można dołączyć Jednostki Upadłych Feniksów do talii z Mistrzami Przywołań Elfów Feniksa czy Upadłego Królestwa.

### Budowanie talii z Najemnikami

W innych zestawach Summoner Wars, znajdziecie specjalne karty Jednostek zwane Najemnikami. Karty Najemników są szare i nie mają symbolu frakcji. Karty Najemników dodać można do każdej talii. W takiej talii może



## Tabela pomocy przy budowaniu talii z Frakcjami Przymierzy

Talia z Mistrzem Przywołań tej frakcji...	...może także zawierać Jednostki tych frakcji.
Bagienne Orki	Najemnicy z Bagien
Cienie Dżungli	Elfy Dżungli • Elfy Cienia
Elfy Cienia	Cienie Dżungli
Elfy Dżungli	Cienie Dżungli
Elfy Feniksa	Upadłe Feniksy
Górcy Vargaci	Straż Górska
Jaskiniowe Gobliny	Jaskiniowe Plugastwo
Jaskiniowe Plugastwo	Jaskiniowe Gobliny • Plugastwo
Krasnoludy Gildii	Tundrowa Gildia
Krasnoludy Głębinowe	Władcy Głębin
Najemnicy	Najemnicy z Bagien
Najemnicy z Bagien	Najemnicy • Bagienne Orki
Piaskowe Gobliny	Płaszcz Piasków
Płaszcz	Płaszcz Piasków
Płaszcz Piasków	Płaszcz • Piaskowe Gobliny
Plugastwo	Jaskiniowe Plugastwo
Straż Górska	Górcy Vargaci • Straż Przednia
Straż Przednia	Straż Górska
Tundrowa Gildia	Krasnoludy Gildii • Tundrowe Orki
Tundrowe Orki	Tundrowa Gildia
Upadłe Feniksy	Upadłe Królestwo • Elfy Feniksa
Upadłe Królestwo	Upadłe Feniksy
Władcy Głębin	Władcy Umysłów • Krasnoludy Głębinowe
Władcy Umysłów	Władcy Głębin

znajdować się maksymalnie 6 Kart Najemników. **UWAGA:** Najemnicy będą różnić się rewersem kart od pozostałych w twojej talii. Oznacza to, że przeciwnik będzie miał możliwość zobaczenia, kiedy jakiś Najemnik wchodzi ci na rękę bądź pojawia się na wierzchu Stosu Doboru.

### **Budowanie talii z Najemnikami z Bagien**

W tym Master Secie znajdziecie Najemników z Bagien. Pomimo faktu, że jednostki tej frakcji traktowane są jak gdyby należały zarówno do Bagiennych Orków, jak i Najemników, to nie stosuje się do nich zasada z powyższego akapitu na temat budowania talii z Najemnikami. Najemnicy z Bagien mogą być dodawani jedynie do talii, w których znajduje się Mistrz Przywołań Najemników z Bagien, Bagiennych Orków oraz Najemników. Możesz dołączyć więcej niż 6 Jednostek Najemników z Bagien do swojej talii.

### **Budowanie talii z Mutacjami Jaskiniowego Plugastwa**

Zauważ, że karty Mutacji dołączone do talii Jaskiniowego Plugastwa mają wypisany typ: „Mutacja Plugastwa” oraz logo i rewers Plugastwa. To oznacza, że nie można dodawać ich do talii z Mistrzem Przywołań Jaskiniowych Goblinów. Można za to korzystać z nich w taliach z Mistrzem Przywołań Plugastwa oraz Jaskiniowego Plugastwa.

## **Dodawanie kolejnych graczy**

W tym zestawie znajduje się jedna plansza Pola Bitwy, która umożliwia grę dwóm graczom. Kupując kolejny Master Set, Zestaw Startowy bądź dodatkową planszę i talię osobno, będziecie mogli cieszyć się grą także dla 3 i 4 graczy.

### **Rozgrywka dla 3-4 graczy**

1. Aby zagrać w 3 lub 4 graczy, ułóż dwie plansze Pola Bitwy obok siebie tak, jak w przykładzie na stronie 24.
2. Następnie podziel graczy na dwie drużyny. Każdy gracz wybiera talię i rozkłada ją wg wytycznych po swojej stronie Pola Bitwy. W grze trzyosobowej, jeden z graczy będzie w drużynie sam i ten gracz wybiera dwie osobne talie, i będzie zagrywał ich karty w dwóch oddzielnych turach. W odniesieniu do zasad, gracz ten traktowany jest jak dwóch graczy, grających dwiema odmiennymi taliami w oddzielnych turach.
3. W celu ustalenia, kto rozpoczyna grę – rzućcie kostką. Gracz, któremu wypadło najwięcej – zaczyna.
4. Gra toczy się w turach, w kolejności pokazanej na stronie 25.



W grze dla 3-4 graczy, możliwa jest sytuacja, w której dwóch graczy po tej samej stronie, używa takich samych Jednostek, jak sojusznik. Aby rozróżnić karty jednego i drugiego gracza, polecamy użyć koszulek, które pozwolą je zidentyfikować.

Koszulki z kolorowym tyłem polecamy też w trakcie gier turniejowych, kiedy ty i przeciwnik kierujecie tą samą frakcją. Pozwoli to także ukryć wasze karty najemników. Jest to **BARDZO** wskazane rozwiązanie.

## Zasady dla 3-4 graczy

Zasady pozostają takie same jak w grze dwuosobowej, z małymi wyjątkami:

1. Kiedy umieszczacie na Planszy kartę Muru, możecie umieścić ją w dowolnym miejscu po stronie swojej drużyny.
2. Podczas ruchu, możecie przechodzić z jednego na drugie Pole Bitwy, przekraczając granice, które do siebie przylegają albo poruszając się z jednego pola na przeciwległym brzegu, do drugiego pola leżącego naprzeciwko, jak to pokazano na stronie 24.  
**UWAGA:** Poruszanie się i atakowanie z jednej strony pola bitwy na przeciwną **NIE JEST** dozwolone w grze dwuosobowej.
3. Atakowanie działa na tych samych zasadach, co ruch, z tym zastrzeżeniem, że mamy dwa Pola Bitwy w grze. Możesz atakować z jednego Pola Bitwy na drugie tak, jak to pokazano w przykładzie na stronie 24.
4. Kiedy Mistrz Przywołań któregoś z graczy zostaje zniszczony, gracz ten musi odrzucić wszystkie pozostałe mu karty, usunąć swój Stos Doboru oraz Cmentarzysko z Pola Bitwy. Następnie musi położyć wszystkie karty ze swojego Stosu Magii, zakryte na wierzchu Stosu Magii partnera z drużyny. Gracz, którego Mistrz Przywołań został zniszczony odpada następnie z rozgrywki i nie bierze w niej dalszego udziału.
5. W fazie Budowy Magii, oprócz możliwości odłożenia kart z ręki na Stos Magii, możesz też przełożyć dowolną liczbę kart ze swojego Stosu Magii na stos drugiego gracza w drużynie.







Przykład obrazujący kolejność wykonywania tur w grze na 3-4 osoby  
Gracz 1 oraz Gracz 3 są w jednej drużynie.  
Gracz 2 oraz Gracz 4 są w drużynie przeciwnej.



# Twórcy

## Autor

Colby Dauch

## Współpraca

Jake Ollervides • Mr. Bistro • James Sitz  
Frank Balog • Josh Rios • Brad Minnigh

## Ilustracje

Jason Benningfield

## Grafiki

David Richards

## Wersja polska

CUBE

## Tłumaczenie

Tomasz Gałkowski • Tomasz Jaworski

## Redakcja

Magdalena Roehr

## Opracowanie graficzne

Katarzyna Młynarczyk

## Produkcja

CUBE Factory of Ideas

## Główny tester

Frank Balog

## Testerzy

Jeffrey Joyce, Nick de Raet, Andre Plaisier-Levesque, Joe Ellis, Ryan Schroeder, Adam Tarr, Mark Ramsey, Brian Beyke, Francis Olit, Kyle Stewart, Ajarious Yawanche, David Glandon, Jeremy Durga, James Sitz, Mark Faylor, Taylor Kowbel, Bren Olit, Nathan Stephens, Brad Minnigh, Cory Bullock, Ryan Kerr, Sean Fisk, Brennen Hilgendorf, Jan Zalewski, Alastair Bartlett, Marc Dowd, Tim Spagnoli, Joshua Nolte, Rick Heit, David Blackwell, Jonathan Reynolds, Andrew Nicholson, James Shrimpton, Jonathan Liu, Leo Meister, Derek Springer, Gareth Davies, William Baker, Kyle R. Woods, John Trace, Leon William Durivage IV, Jordan Chase, Colin Jackson, Eric Radey, Thibaud Francois, Tristan Rickett, Kent Woods, Shirley Sheak, Rafael Amaro, Eric Fernald, Amy Pitt, Dominik Sweeney, Bob Misenheimer, Jason McCrady, Marc J. Waters, Tucker Olsen, Jonathan Miller, Jared Schulz, Mitsuyo Kurosawa, Robert Cramer (BuckWilde), Jason Spain (azzurricoch), Dallin Coons, Levi Thornton, Israel Corbo, Ashton Murphy, David Stutzman, Stephen Aslett





## **BÓJCIE SIĘ MROZU. BÓJCIE SIĘ UMARŁYCH. BÓJCIE SIĘ SIEBIE.**

*Martwa Zima* wyniesie Wasze wrażenia z grania w planszówkę na zupełnie inny poziom. To skoncentrowana na wielowątkowej historii gra, w której przyjdzie Wam walczyć o przetrwanie ciężkiej zimy w świecie po apokalipsie zombie. Każdy z ocalałych ma swoje własne cele i motywacje. Czy będziecie w stanie współpracować, wspólnie stawiać czoła przeciwnościom, walczyć z zagrożeniami, niedoborami pożywienia i zombie, jednocześnie dbając o morale kolonii?

*Martwa Zima* zmusza graczy do podejmowania licznych, często niezwykle trudnych, decyzji, które będą miały istotny wpływ na rozwój wypadków. Nierzadko przyjdzie Wam wybierać pomiędzy tym, co dobre dla kolonii, a swoim własnym interesem.



[WWW.FACTORYCUBE.PL](http://WWW.FACTORYCUBE.PL)



Oficjalna polska strona i ranking graczy:  
[www.summonerwars.pl](http://www.summonerwars.pl)



[www.factorycube.pl](http://www.factorycube.pl)



[www.plaidhatgames.com](http://www.plaidhatgames.com)

Wszelkie prawa zastrzeżone: © 2015 Cube Factory of Ideas © 2014 Plaid Hat Games