

# Summoner WARS

MASTER SET

*Livre des règles*

*traduction non officielle*



C'est Ret-Talus, le seigneur du Royaume Déchu, qui a trouvé la première Pierre d'invocation. La pierre a accordé son pouvoir au roi au cœur sombre, le changeant en premier des summoners. Pendant mille ans Ret-Talus a été incontesté, lui et ses invoqués ont ravagé le monde d'Itharia. Le pouvoir de la pierre était si grand, que, quoique le monde ait envoyé des armées entières pour se battre contre lui, personne ne pouvait battre Ret-Talus. Ce n'est que quand Dane Lighthringer a découvert une seconde Pierre d'invocation, que le règne de Ret-Talus a été mis en échec. La découverte d'une deuxième pierre a donné un nouvel espoir aux peuples d'Itharia car cela signifiait que l'on pouvait résister au pouvoir de Ret-Talus, Mais cela a aussi signifié que la Pierre d'invocation n'était pas unique. S'il y en avait deux, sûrement y en avait-il plus. Chaque faction d'Itharia a commencé à parcourir le monde à la recherche d'une Pierre d'invocation pour revendiquer comme sienne. Plus on découvrait de pierres et plus il y avait de Summoners. Les Summoners d'Itharia ne se sont pas unis contre la menace commune mais au lieu de cela, des vieilles rivalités de faction et le désir d'obtenir plus de pierres d'invocation les ont tournés les uns contre les autres et c'est ainsi que...

**Les Guerres des Summoner ont commencé!**

## But du Jeu

Dans Summoner Wars vous jouez le rôle d'un Summoner. Vous avez été doté d'une pierre d'invocation avec la capacité d'invoquer des guerriers puissants et de jeter des sorts pour vous aider dans votre bataille contre un Summoner rival.

Le but du jeu est de détruire la carte summoner de votre adversaire. Quand vous êtes le seul joueur avec votre carte Summoner en jeu, vous gagnez.

## Matériel de jeu

1 règle - 1 plateau de jeu "champs de bataille" - 5 D6  
20 marqueurs de blessure - 225 cartes.

## Carte d'unité

Les cartes d'unité représentent les forces (appelées des unités) qui composent votre armée. Votre Summoner de la plus haute importance et votre Scout le plus modeste, sont des unités représentées par une carte d'unité.

## Description d'une carte d'unité

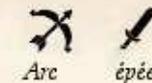


**1 - Valeur d'attaque :** quand vous attaquez avec une unité, lancez un nombre de dé égal à la Valeur d'Attaque de cette unité.

**2 - Coût d'invocation :** c'est le nombre de Points de Magie que vous devrez dépenser pour poser l'unité sur le champ de bataille.

**3 - Capacité spéciale :** règle spéciale unique à l'unité.

**4 - Symbole de portée :** les cartes d'unité avec un symbole d'arc peuvent attaquer les cartes qui sont jusqu'à 3 espaces de distance (ces espaces doivent être libres). Les cartes d'unité avec un symbole d'épée sur elles doivent être adjacentes à d'autres cartes pour les attaquer.



**5 - Nom d'unité :** les champions et Summoners ont des noms uniques comme Lun ou Krusk. Des unités communes ont des noms génériques comme le Chaman ou le Guerrier. Quelques capacités spéciales et des cartes d'événement feront référence à ces noms.

**6 - Type d'unité :** Il y a 3 types de cartes d'unité : Summoners, Champions et Communes. Quelques règles, des capacités spéciales et des cartes d'événement feront référence à ces types d'unité.

**7 - Points de vie :** Chaque point coloré représente 1 point de vie. Lorsque vous attaquez, vous placerez 1 marqueur de blessure sur une carte d'unité pour chaque jet réussi contre cette unité. Quand une carte d'unité a un nombre de marqueurs de blessure égal ou supérieur à ses points de vie, l'unité est détruite.

**8 - portrait de l'unité :** une représentation artistique de l'unité qui n'a aucun effet sur le jeu.

## Cartes d'événement

Les cartes d'événement représentent des événements spéciaux comme le lancement d'un sort ou le rassemblement de vos forces.

Les cartes d'événement sont composées de 2 parties : le nom de la carte et son effet sur le jeu.

Les cartes d'événement peuvent être jouées à votre tour pendant votre phase de cartes d'événement.



## Cartes Mur

Une carte mur est un type spécial de carte d'événement. Des cartes mur n'ont pas de nom de carte ni d'effet de jeu inscrit; il y a seulement l'image d'un mur et un nombre de points de vie.

Les murs ne sont pas des unités, mais peuvent être attaqués et détruits comme des unités. Cependant, les murs ne sont pas affectés par des capacités ou les pouvoirs qui affectent seulement des unités. Pendant la phase de carte d'événement vous pouvez jouer une carte mur en la plaçant simplement sur n'importe quel espace vide de votre côté du Champ de bataille.



Les murs ont 2 buts. Le premier est la protection. Les murs donnent à vos unités quelque chose pour se cacher derrière et ils bloquent le mouvement de votre adversaire. Deuxièmement, ils sont des lieux d'invocation. quand des unités sont invoquées, elles doivent être placées adjacentes à une carte mur que vous contrôlez. Les murs peuvent être attaqués et détruits comme des unités. Soyez prudent - si vous ne contrôlez aucun mur vous ne pouvez plus invoquer d'unités pour vous aider.

## Murs de Ronces

Les Orcs du marais ont un mur spécial appelé un mur de ronces. Au dos de chaque carte de mur de ronces se trouvent les règles de base de ces murs. Les règles complètes sont les suivantes :



*(Le texte en italique dans les règles ci-dessous n'est pas présent dans le résumé sur les cartes mur de ronces.)*

Les cartes de mur de ronces ne sont pas mélangées à votre deck. Au lieu de cela, chaque joueur qui a des murs de ronces inscrits sur la carte de référence de son Summoner commence le jeu avec ces cartes de mur de ronces dans une pile à côté du champ de bataille.

Chaque fois qu'une carte indique au joueur de placer un mur de ronces, prenez un mur de ronces de la pile de ce joueur et placez la comme indiqué. Les murs de ronces sont considérés comme les autres cartes mur hormis pour les exceptions suivantes :

1. Vie : les murs de ronces ont 2 points de vie.

2. Placement : les murs de ronces peuvent être placés sur n'importe quel espace sur le champ de bataille, y compris sur le côté de votre adversaire! Un mur de ronces peut être placé sur un espace où une unité existe déjà, on place le mur de ronces sous l'unité existante. Cependant, vous ne pouvez jamais placer un mur de ronces sur un espace où un mur (incluant un mur de ronces) existe déjà. Une unité ne peut pas être invoquée sur un espace contenant un mur de ronces, mais elle peut être invoquée sur un espace adjacent comme pour un autre mur.

3. Mouvement : les unités peuvent se déplacer ou s'arrêter sur un espace contenant un mur de ronces. Quand une unité part d'un espace contenant un mur de ronces, un dé est lancé. Sur un résultat inférieur ou égal à 3, cette unité reçoit 1 marqueur de blessure et ne peut pas partir de l'espace du mur de ronces. Sur un résultat de 4 ou plus, cette unité se déplace normalement. Une unité ne peut jamais utiliser un événement ou une capacité spéciale pour se déplacer par dessus une unité qui est sur un mur de ronces.

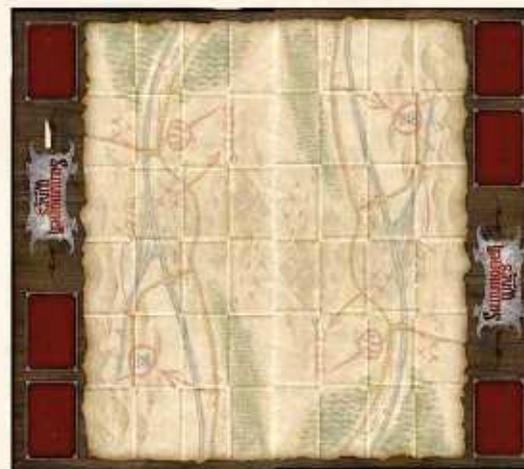
4. Attaque : un mur de ronces peut être attaqué même s'il y a une unité partageant l'espace où le mur se trouve. Un joueur doit déclarer s'il attaque l'unité ou le mur de ronces avant l'attaque.

*Une unité sur un mur de ronces est considérée comme adjacente à ce mur de ronces et peut l'attaquer. Un mur de ronces bloque la ligne de vue comme un mur normal, même s'il y a une unité sur ce mur. Cependant, il ne bloque pas la ligne de vue pour cette unité. Les unités, qui partagent des espaces avec des murs de ronces, peuvent attaquer et être attaquées à partir de n'importe quelle direction qui n'est pas bloquée par une autre carte.*

5. Destruction : Quand un mur de ronces est détruit, il est placé sous la pile de mur de ronces du propriétaire et pas dans la pile magique.

Quelques capacités spéciales, comme la capacité "adaptation de Blerg", se réfèrent aux cartes qui sont placées au-dessous d'elles et interagissent sur elles de façon spéciale. Pour de telles capacités, on ne considère pas les murs de ronces comme des cartes en dessous de ces unités. Rappelez-vous que l'on considère une unité sur un espace de mur de ronces adjacente à ce mur de ronces, bien qu'ils partagent cet espace.

## Le champ de bataille



Le champ de bataille est le lieu où l'action se produit. Le champ de bataille est en 2 parties, votre côté du champ de bataille et celui de votre adversaire. Le champ de bataille est aussi divisé en plusieurs espaces pouvant accueillir des cartes. Ces espaces seront utilisés pour le placement de carte et mesurer la distance entre les cartes. Sur les 2 extrémités du Champ de bataille 3 zones sont marquées pour les cartes que vous utiliserez pendant le jeu : la pile de pioche, la pile magique et la pile de défausse.

## Configuration de Jeu

1. Dépliez le champ de bataille et placez-le sur une surface plate entre les joueurs avec les piles de cartes face aux joueurs.
2. Prenez le dé et les marqueurs de blessure et placez-les à côté du champ de bataille à portée de tous les joueurs.
3. Chaque joueur choisit un deck de cartes. Chaque deck de cartes a une couleur unique et un symbole qui permettent d'identifier quelles cartes appartiennent à ce deck.
4. Chaque deck inclut une carte de référence pour aider le joueur. Gardez-la en main.
5. Chaque joueur regarde sa carte de référence et installe "sa configuration de départ" sur le champ de bataille comme indiqué sur sa carte de référence. Chaque joueur doit placer ses cartes sur le champ de bataille de telle façon qu'il puisse lire à l'endroit le nom de ses cartes sur le champ de bataille. Ceci vous aidera à identifier facilement quelles cartes vous contrôlez sur le champ de bataille.
6. Les joueurs mélangent leurs cartes restantes et les placent faces cachées sur leur pile de pioche. Les joueurs commencent le jeu sans carte dans leur main.
7. Chaque joueur lance un dé. Le joueur avec le meilleur score choisit qui commence. Le joueur qui commence le premier tour de jeu doit ignorer les phases 1 à 3 de l'ordre de tour et commence le tour par la phase de mouvement. Pendant cette première phase de mouvement le premier joueur peut seulement déplacer jusqu'à 2 unités, au lieu des 3 normales. Le joueur peut alors achever le reste de son tour normalement.

## Tour de jeu

Chaque tour de jeu dans des Guerres Summoner est divisé en 6 phases, qui doivent être jouées dans cet ordre.

1. Piocher
2. Invoquer
3. Jouer des cartes événement
4. Mouvement
5. Attaque
6. Construction magique

Après qu'un joueur ait achevé les 6 phases, c'est le tour de son adversaire.

## Phase 1: Piocher

Piochez des cartes jusqu'à ce que vous en ayez 5 dans votre main (Exemple : si vous commencez votre tour avec 3 cartes dans votre main vous piochez 2 cartes).

Si, pour piocher, votre pile est vide, vous ne pouvez plus piocher de cartes et vous devez finir le jeu avec les cartes restantes sur le champ de bataille (incluant la pile magique) et dans votre main.

## Phase 2 : Invoquer

Pendant cette phase vous pouvez invoquer des unités sur le champ de bataille. Pour invoquer une unité vous devez payer son coût en dépensant des points de magie. Pour dépenser un point de magie, enlevez 1 carte du sommet de votre pile magique et placez-la face visible dans votre pile de défausse. Dépenser 2 points de magie enlève 2 cartes du sommet de votre pile magique, etc. (Par exemple : vous voulez invoquer votre Champion gobelin Kleep sur le champ de bataille. Kleep a un coût d'invocation de 4, pour invoquer Kleep vous devez d'abord enlever 4 cartes du sommet de votre pile magique et les placer face visible sur votre pile de défausse).

Ensuite vous devez placer l'unité invoquée sur un espace vide adjacent à une carte mur que vous contrôlez. Si vous n'avez pas assez de cartes dans votre pile magique pour payer le coût d'invocation d'une unité ou s'il n'y a aucun espace vide adjacent à une carte mur que vous contrôlez, vous ne pouvez pas invoquer cette unité.

Vous pouvez invoquer autant d'unités que vous en avez dans votre main tant que vous pouvez payer le coût d'invocation et tant qu'il y a assez d'espaces vides adjacents aux murs que vous contrôlez.

### Espace adjacent

On considère qu'une carte est adjacente à une autre carte quand elle occupe 1 des 4 espaces à côté de cette carte. On ne considère pas les espaces qui sont connectés en diagonale à une carte comme des espaces adjacents.

## Phase 3 : jouer des cartes événement

Pendant cette phase, vous pouvez jouer des cartes d'événement, y compris des cartes murs. Il n'y a aucune limite au nombre de cartes d'événement que vous pouvez jouer en 1 tour. Les cartes d'événement sont jouées et résolues 1 par 1 et dès qu'elles sont posées. Après avoir joué une carte d'événement, placez face visible cette carte dans votre pile de défausse.

Note : quelques cartes d'événement nécessitent certaines conditions pour qu'elle puissent être jouées. Vous devez respecter toutes les conditions inscrites avant de jouer de telles cartes.

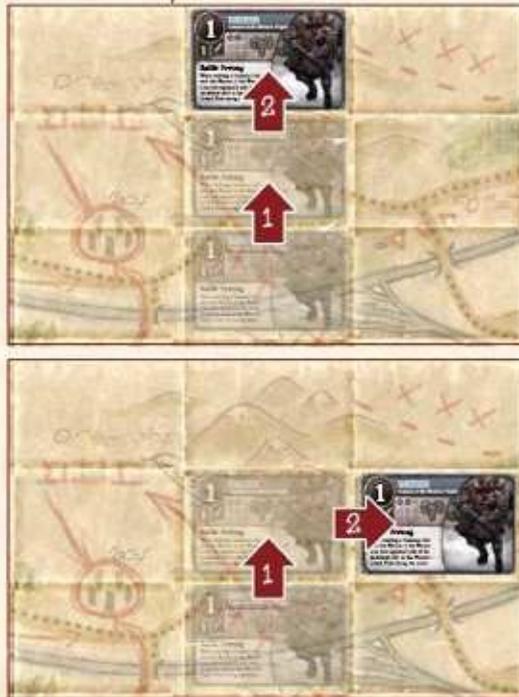
Note : pour jouer une carte mur vous placez simplement la carte sur n'importe quel espace vide sur votre côté du champ de bataille.

## Phase 4: Mouvement

Pendant cette phase, vous pouvez avancer 3 de vos unités, elles peuvent avancer de 2 espaces chacune. Les cartes ne peuvent pas se déplacer en diagonale et à travers des espaces occupés par d'autres cartes. Les cartes doivent finir leur mouvement sur un espace inoccupé. Aucune unité ne peut être déplacée plus d'une fois durant cette phase à moins qu'un événement ou une capacité spéciale n'indique le contraire.

Quelques capacités spéciales sont activées quand une unité se déplace. Un joueur peut annoncer qu'il déplace une unité de 0 pour activer une telle capacité sans devoir déplacer l'unité, cela compte comme le déplacement de 1 des 3 unités que vous pouvez déplacer pendant cette phase.

Exemples de mouvement correct



## Phase 5: Attaque

Pendant cette phase, vous pouvez attaquer avec 3 unités différentes que vous contrôlez sur le champ de bataille. Les unités avec lesquelles vous voulez attaquer ne doivent pas forcément être les mêmes que celles qui se sont déplacées dans la phase précédente.

Aucune unité ne peut attaquer plus d'une fois par phase d'attaque à moins qu'un événement ou une capacité spéciale ne l'y autorise. Si une capacité spéciale ou un événement permet à une unité d'attaquer plusieurs fois, cette unité compte quand même comme 1 seule des 3 unités avec lesquelles on vous permet d'attaquer pendant cette phase. Réolvez chaque attaque avant la suivante. En attaquant une unité, si vous la détruisez, placez la carte de cette unité, face cachée, sur VOTRE pile magique.

Vous pouvez attaquer et détruire vos propres cartes mais une unité ne peut pas s'attaquer. En attaquant avec une unité vous devez utiliser la valeur d'attaque entière de l'unité.

**L'attaque avec une carte d'unité qui y a le symbole d'épée :** les cartes d'unité avec le symbole d'épée sur elles peuvent seulement attaquer des cartes adjacentes. On ne considère pas les espaces qui sont en diagonale mais seulement les 4 côtés comme adjacents.

Les unités ne peuvent pas attaquer en diagonale



**L'attaque avec une carte d'unité qui y a le symbole d'arc (attaque étendue) :** les cartes d'unité avec le symbole d'arc peuvent attaquer les cartes qui sont éloignées jusqu'à 3 espaces. Vous pouvez seulement attaquer une carte qui est dans une ligne droite de la carte d'unité attaquante, verticalement ou horizontalement; vous ne pouvez pas attaquer en diagonale. Vous ne pouvez pas attaquer une carte qui est bloquée par 1 ou plusieurs autres cartes.

Exemple d'une carte bloquant une attaque étendue



Les unités étendues doivent attaquer en ligne droite



### Résolution d'une attaque et alimentation de votre pile magique

Pour attaquer, lancez un nombre de dés égal à la valeur d'attaque de l'unité attaquante.

Il y a 2 types de résultats :

- un résultat de 3 ou plus est un succès
- un résultat de 2 ou moins est un échec

Pour chaque jet qui est un succès, ajoutez un marqueur de blessure à la carte qui est attaquée. Les marqueurs de blessure ont 2 faces. Si vous placez le côté SANS le 3 face visible il représente 1 blessure. Si vous placez le côté AVEC le 3 visible il représente 3 blessures.

Si votre attaque a ajouté assez de marqueurs de blessure pour détruire une carte, vous placez alors cette carte face cachée sur votre pile magique, elle vous fournit ainsi plus de puissance pour invoquer vos unités à la bataille pour la prochaine phase d'invocation.

#### un exemple d'attaque

Sphub attaque un Mineur, le joueur lance 3 dés (la valeur d'attaque de Sphub est de 3). il obtient un dé à 2, un autre à 4 et le dernier à 6, donc Sphub a porté 2 coups (le 4 et le 6) sur le Mineur, deux marqueurs de blessure sont ajoutés à la carte du Mineur. Puisque le Mineur commence le jeu avec seulement 2 points de vie, l'attaque est donc suffisante pour le détruire et la carte du Mineur est placée sur la pile magique du joueur attaquant avec Sphub.

### Phase 6 : Construction magique

Pendant cette phase, vous pouvez prendre autant de cartes que vous le voulez de votre main et les placer face caché sur votre pile magique. Ceci permet d'alimenter votre pile magique et libère aussi votre main pour que vous puissiez piocher plus de cartes à votre tour suivant.

Vous pouvez regarder les cartes dans votre propre pile magique, mais vous ne pouvez pas réarranger l'ordre dans lequel elles sont.

### Capacités Spéciales

Chaque carte d'unité a une capacité spéciale. Certaines capacités spéciales contredisent les règles du jeu. Ces capacités spéciales ont la priorité sur les règles de base. Par exemple : les règles déclarent que les cartes d'unité peuvent seulement avancer de 2 espaces chacune pendant votre phase de mouvement. Cependant, les unités avec la capacité spéciale 'Rapide' peuvent se déplacer d'un espace supplémentaire quand elles sont déplacées pendant votre phase de mouvement.

les capacités spéciales ne sont pas facultatives, à l'exception des capacités spéciales qui remplacent une attaque. Les capacités spéciales qui remplacent une attaque sont toujours facultatives, c'est pourquoi ces capacités utilisent le verbe "pouvoir", comme dans : "Vous pouvez avancer de 2 espaces supplémentaires." L'utilisation d'une capacité spéciale lors d'une attaque compte comme l'utilisation d'1 des 3 unités avec lesquelles vous pouvez attaquer pendant votre phase d'attaque.

## Victoire

Vous êtes victorieux quand vous êtes le seul joueur avec un Summoner sur le champ de bataille.

## Vocabulaire

**Défaussée** : chaque fois que les termes 'défaussée' ou 'défaussé du champ de bataille' sont utilisés, la carte défaussée est toujours mise face visible dans la pile de défausse du joueur jetant cette carte et qui n'est pas nécessairement le joueur à qui appartient cette carte.

**Détruite** : chaque fois qu'une carte est 'détruite' elle est placée face cachée sur la pile magique du joueur qui a détruit cette carte et qui n'est pas nécessairement le joueur à qui appartient cette carte.

**À travers (ou sur)** : quelques capacités de mouvement utilisent le terme 'à travers'. On ne considère pas qu'une carte s'est déplacée sur une autre carte jusqu'à ce qu'elle soit sorti de l'emplacement de cette carte. Par exemple la capacité spéciale de piétinement de Torodin est : 'Torodin peut se déplacer sur des unités communes. Chaque unité sur laquelle Torodin se déplace reçoit 1 marqueur de blessure. Torodin doit finir son mouvement sur un espace inoccupé.' Dans ce cas l'unité que Torodin piétine ne reçoit pas la blessure avant que Torodin n'avance ou ne recule de l'espace occupé par cette unité.

**Placer ou changer de place** : quelques capacités spéciales utilisent le terme 'Placer' comme dans : '... placer cette unité adjacente à une carte mur ...' ou 'changer les places comme dans' ...cette unité peut échanger de place avec une unité adjacente ...' au niveau de la règle, placer une unité ou avoir une unité changeant de place avec une autre n'est pas la même chose que le déplacement de cette unité.

**Vous contrôlez** : quand une carte se réfère à une carte 'vous contrôlez' cela désigne une carte sur le champ de bataille qui a été placée là par vous ou dont vous avez gagné le contrôle par l'utilisation d'un événement ou d'une capacité spéciale. Deux joueurs ne peuvent pas contrôler une carte en même temps, donc si un autre joueur gagne le contrôle de votre carte pendant n'importe quelle phase de jeu, vous perdez le contrôle de cette carte pendant cette période de temps.

**Carte amie** : quand une carte se réfère à une carte 'amie', cela désigne une carte sur le champ de bataille que vous ou votre coéquipier contrôlez.

**Blessures contre touches** : la plupart du temps quand vous réussissez un jet d'attaque contre une unité vous infligez une blessure à cette unité, mais il existe des capacités spéciales qui changent cette règle. Par exemple la capacité de the Tough : 'quand un adversaire fait un jet d'attaque contre cette unité, cette unité reçoit seulement des marqueurs de blessure sur un résultat de 4 ou plus.' Donc il est possible de frapper une unité avec tous les dés que vous avez lancés pour une attaque, mais de blesser cette unité avec seulement certains de ces jets en fonction du résultat.

D'autres capacités spéciales vous évitent de lancer les dés et infligent tout de même des blessures. Par exemple la capacité "the Precise" : "en attaquant avec cette unité, au lieu de lancer les dés, comptez le nombre de dés que vous auriez lancés et infligez autant de blessures à l'unité qui est attaquée." Ainsi dans le cas la capacité « the Precise », l'unité n'est pas frappée par l'attaque, mais reçoit au lieu de cela un nombre de blessures égal au nombre de dés qui aurait dû être joué pour cette attaque. La capacité « Shuggish » fonctionne d'une façon similaire : 'quand cette unité est attaquée, au lieu de lancer les dés, comptez le nombre de dés que vous auriez lancés et infligez autant de blessures à cette unité.'

Si une unité avec la capacité "the Precise" attaque une unité avec la capacité "Shuggish", vous ne comptabilisez les dés d'attaque qu'une seule fois pour infliger autant de blessures. Vous ne les comptez pas pour chaque capacité.

Les cartes défaussées sont toujours mises face visible sur la pile de défausse et les cartes détruites sont toujours mises face cachée sur la pile magique à moins que le texte d'une carte ne le précise autrement.

Pendant le jeu vos cartes vont donc être mélangées avec les cartes de votre adversaire. À la fin de chaque partie vous devrez séparer vos cartes et reconstituer les decks originaux.

Quelques capacités spéciales, comme capacité « Blerg », vous disent de placer des cartes en-dessous d'une carte d'unité qui est sur le champ de bataille.

- Chaque fois que vous déplacez une unité qui a d'autres cartes au-dessous, toutes les cartes en-dessous de celle-ci se déplacent avec cette unité.

- Quand une unité avec d'autres cartes en-dessous est détruite, la carte d'unité et toutes les cartes en-dessous sont placées face cachée sur la pile magique du joueur détruisant cette unité.

- Quand une unité avec d'autres cartes en-dessous est défaussée, la carte d'unité et toutes les cartes en-dessous sont placées dans la pile de défausse du joueur jetant cette unité.

- Les murs de ronces sont une exception aux précédentes règles. Un mur de ronces peut être sous une carte d'unité, mais, il ne subira pas les règles précédentes comme une autre carte sous cette carte d'unité.

En comptant des espaces pour n'importe quel but, on ne compte jamais en diagonale. La seule exception à cette règle sont des capacités spéciales qui permettent à une unité définie d'attaquer en diagonale. Cela signifie quand vous utilisez une carte avec une capacité spéciale, que si la capacité spéciale ne spécifie pas "en ligne droite" vous pouvez compter les espaces comme pour un mouvement.

Quelques événements et des capacités spéciales vous permettent de déplacer ou attaquer avec des unités en dehors de votre phase normale de mouvement ou d'attaque. Par exemple :

#### *IMPLACABLE (RELENTLESS)*

Les combattants Gobelins n'attaquent pas pendant votre phase d'attaque. Au lieu de cela, immédiatement après votre phase d'attaque normale, vous pouvez attaquer avec jusqu'à 2 combattants Gobelins que vous contrôlez.

Dans cet exemple, les combattants Gobelins sont des unités qui n'attaquent pas pendant votre phase d'attaque et donc ne comptent pas dans le nombre total d'unités que vous pouvez utiliser pendant votre phase d'attaque à ce tour.

On considère des mouvements et des attaques ayant lieu à l'extérieur de votre phase normale de mouvement ou d'attaque comme des mouvements et des attaques gratuits. Ainsi dans cet exemple vous pouvez toujours attaquer avec 2 combattants Gobelins en plus de l'attaque avec les 3 cartes d'unité que vous pouvez utilisées pendant votre phase d'attaque normale.

Quelques cartes d'événement donnent une capacité spéciale provisoire aux unités. Une unité peut acquérir des capacités spéciales multiples de cette façon, mais les capacités spéciales de même nom ne peuvent pas s'accumuler. Par exemple : si vous jouez la carte d'événement "DUCK AND COVER", donnant à vos gobelins des Sables la capacité spéciale "CAMOUFLAGE", jouer un autre "DUCK AND COVER" serait inefficace, et n'améliorerait pas la capacité spéciale "CAMOUFLAGE" déjà en place d'aucune façon.

Des cartes d'événement à effet peuvent s'accumuler, y compris des cartes d'événement du même type, alors que les capacités spéciales du même nom ne s'accumulent pas. Par exemple : si vous jouez une carte d'événement "STALKING ADVANCE" pour déplacer chacun de vos Elfes Fantômes d'un espace, vous pourriez alors jouer une seconde carte d'événement "STALKING ADVANCE" pour déplacer chacun de vos Elfes Fantômes d'un espace supplémentaire.

Si les effets de 2 capacités spéciales ou de cartes d'événement se déclenchent en même temps, le joueur dont c'est le tour détermine dans quel ordre ces effets se résoudreont. De même si une attaque frappe plusieurs unités en même temps, l'attaquant choisit dans quel ordre elles sont frappées.

Si un événement ou une capacité spéciale précise que vous pouvez l'utiliser à tout moment, vous pouvez l'utiliser à tout moment pendant votre tour ou à n'importe quelle phase du tour de votre adversaire.

Quand une capacité spéciale ou un événement vous permet de prendre le contrôle de la carte d'un adversaire, tournez cette carte pour que vous puissiez la lire dans le bon sens (le nom de la carte en haut de votre côté du champ de bataille).

Si le contrôle de cette carte retourne à votre adversaire elle devra alors être tournée de nouveau pour qu'elle puisse être lue par votre adversaire. Cela vous aide à identifier quelles cartes vous contrôlez et quelles cartes votre adversaire contrôle.

## Extensions de jeu

En plus de ce master set il y a 3 autres types de produits de Summoner Wars disponibles.

### *Starter Sets*

Ceux-ci contiennent 2 decks de Faction complets, un champ de bataille en papier, des dés, des marqueurs de blessure et un livre de règle, vous donnant tout ce dont vous avez besoin pour un duel avec 2 decks prêts à jouer.



### *Faction Decks*

Ceux-ci contiennent 1 deck complet de Faction prêt à jouer.



### *Reinforcement Packs*

Ceux-ci contiennent des unités pour différentes factions aussi bien que des unités mercenaires.



## Construction de Deck

Dans ce jeu tous les decks de Faction sont construits et prêts à jouer. Cependant si vous rassemblez différents produits de Summoner Wars vous pourrez constituer un deck sur mesure qui s'adaptera à votre style de jeu personnel.

## Mercenaires

Dans d'autres produits de Summoner Wars vous trouverez une sorte spéciale de carte d'unité appelée mercenaire.

Ces cartes mercenaires sont grises et n'ont pas de symbole de faction. Ces cartes mercenaires peuvent être incluses dans N'IMPORTE QUEL deck, jusqu'à un maximum de 6 cartes mercenaires dans un deck simple.

Note : les mercenaires auront un dos de carte de couleur différente du reste des cartes dans votre deck. Cela signifie que les joueurs pourront dire quand vous avez une carte mercenaire au dessus de votre pile de pioche ou dans votre main.

## Comment Construire un deck

- Pour faire sur mesure un deck de Summoner Wars vous devez commencer en choisissant un Summoner. Rassemblez la carte d'unité de ce Summoner et sa carte de référence.

- Sur la carte de référence de votre Summoner il y a une liste de cartes d'événement. Vous devez inclure dans votre deck chacune des cartes d'événement inscrites et pas plus.

- Vous trouverez aussi sur la carte de référence de votre Summoner 'une configuration de départ'. La configuration de départ du Summoner est utilisée pour déterminer quelles cartes seront placées sur le champ de bataille en début de partie et où elles seront placées sur le champ de bataille en jouant avec ce Summoner. Vous devez inclure dans votre deck chacune des cartes qui seront utilisées dans la configuration de départ de votre Summoner.

- Ajoutez ensuite 2 cartes mur à votre deck.

- Finalement, ajoutez assez de cartes d'unité à votre deck pour que vous ayez un total de 18 unités communes et 3 unités de champion dans votre deck. Toutes les unités dans votre deck doivent appartenir à la même faction que votre Summoner, à l'exception des unités mercenaires. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 1 copie d'une unité de champion spécifique dans votre deck et vous ne pouvez jamais avoir plus de 10 copies d'une unité commune spécifique dans votre deck.

Cela signifie que dans votre deck personnalisé y aura un total de 1 Summoner, 9 cartes d'événement, 3 cartes murs, 18 unités communes et 3 unités de champion.

## Ajout de joueurs

Il y a seulement 1 champ de bataille inclus dans le Master Set qui est destiné à 2 joueurs. Cependant avec l'achat d'un Master Set supplémentaire ou d'un starter set ou d'un champ de bataille, vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs.

## 3-4 joueurs

1 - Pour jouer à 3 ou 4 joueurs, commencez par placer 2 champs de bataille l'un à côté de l'autre comme indiqué dans l'exemple à la page 20 de cette règle.

2 - Divisez ensuite les joueurs en 2 équipes. Chaque joueur choisira un deck et placera ses cartes de configuration de départ sur le champ de bataille. Dans une partie à 3 joueur 1 des joueurs sera seul contre les 2 autres et ce joueur choisira 2 decks et jouera chacun des 2 decks séparés sur 2 tours différents. Les règles seront interprétées de façon indépendantes pour les 2 decks utilisés par le joueur en fonction du tour de jeu.

3 - Chaque joueur lance un dé. Le joueur avec le meilleur score prend le premier tour.

4 - le tour de jeu de chaque joueur se passe dans l'ordre indiqué dans le diagramme à la page 21.

En jouant à 3 ou 4 joueurs, il est possible que les deux joueurs sur 1 côté puissent vouloir jouer avec un deck qui inclut des unités avec lesquelles leur coéquipier joue aussi.

Pour vous aider à identifier quelles cartes appartiennent à quel joueur, vous pouvez marquer vos cartes. Vous pouvez utiliser des pochettes dans lesquelles vous glissez les cartes de votre deck. Pour des situations de tournoi, il sera plus facile d'identifier vos cartes de celles d'un adversaire quand vous jouez tous les deux la même faction. Cela dissimulera aussi lesquelles de vos cartes sont des mercenaires. Cela est autorisé et même conseillé.

## Règles pour 3 ou 4 joueurs

Les règles à 3 ou plus de joueurs sont les mêmes que pour 2 joueurs avec quelques compléments :

1 - Quand vous placez des cartes mur vous pouvez les placer n'importe où sur le côté de votre équipe du champ de bataille.

2 - Quand vous vous déplacez, vous pouvez vous déplacer d'un champ de bataille à l'autre, en se déplaçant à travers les bords du plateau de champ de bataille qui sont l'un à côté de l'autre, ou en se déplaçant d'une extrémité du champ de bataille à l'autre extrémité,

comme indiqué dans l'exemple à la page 20 de cette règle.  
Note : se déplacer et attaquer d'une extrémité du champ de bataille à une autre est interdit dans le jeu à 2 joueurs.

3 - Pour la phase d'attaque vous appliquez les mêmes règles que pour le déplacement sur des champs de bataille multiples. Vous pouvez attaquer à travers un bord du plateau de champ de bataille, et frapper une carte sur un autre plateau de champ de bataille, comme indiqué dans l'exemple à la page 20 de cette règle.

4 - Quand le Summoner d'un joueur est détruit le joueur doit reprendre en main les cartes encore présentes sur le champ de bataille et qui sont sous son contrôle ainsi que sa pioche et sa pile de défausse. Il ajoute ensuite toutes les cartes de sa pile magique à la pile magique de son coéquipier. Ce joueur est maintenant hors jeu.

5 - Pendant la phase de construction de la pile magique, en plus de la possibilité de prendre des cartes de votre main et de les placer dans votre pile magique, vous pouvez aussi prendre autant de cartes que vous le voulez de votre pile magique et les placer, faces cachées, sur la pile magique de votre coéquipier.

## Credits

### Lead Game Design

Colby Dauch • colby@plaidhatgames.com

### Assistant Game Design

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

### Illustration

John Ariosa • ariosadesign@gmail.com

Gary Simpson • versusart@gmail.com

### Graphic Design

David Richards • dave@plaidhatgames.com

### Proofreader

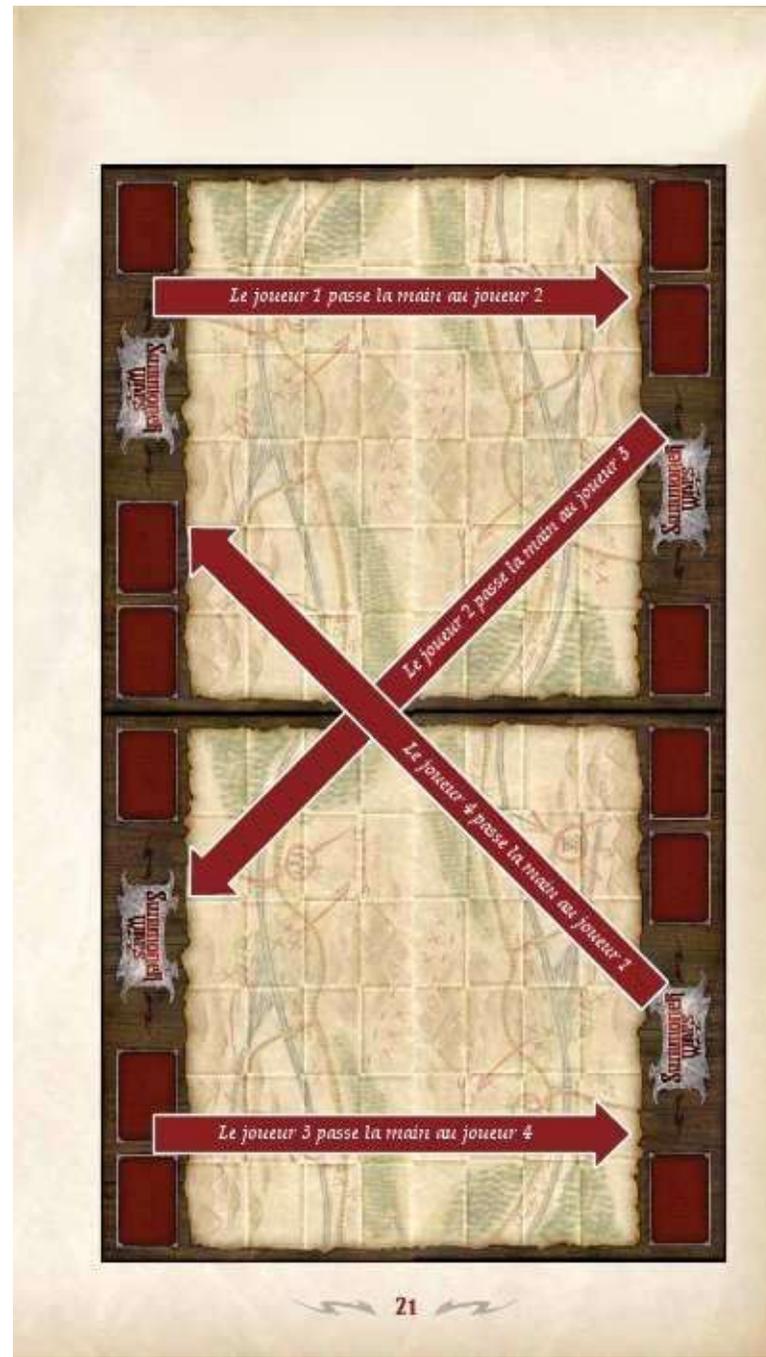
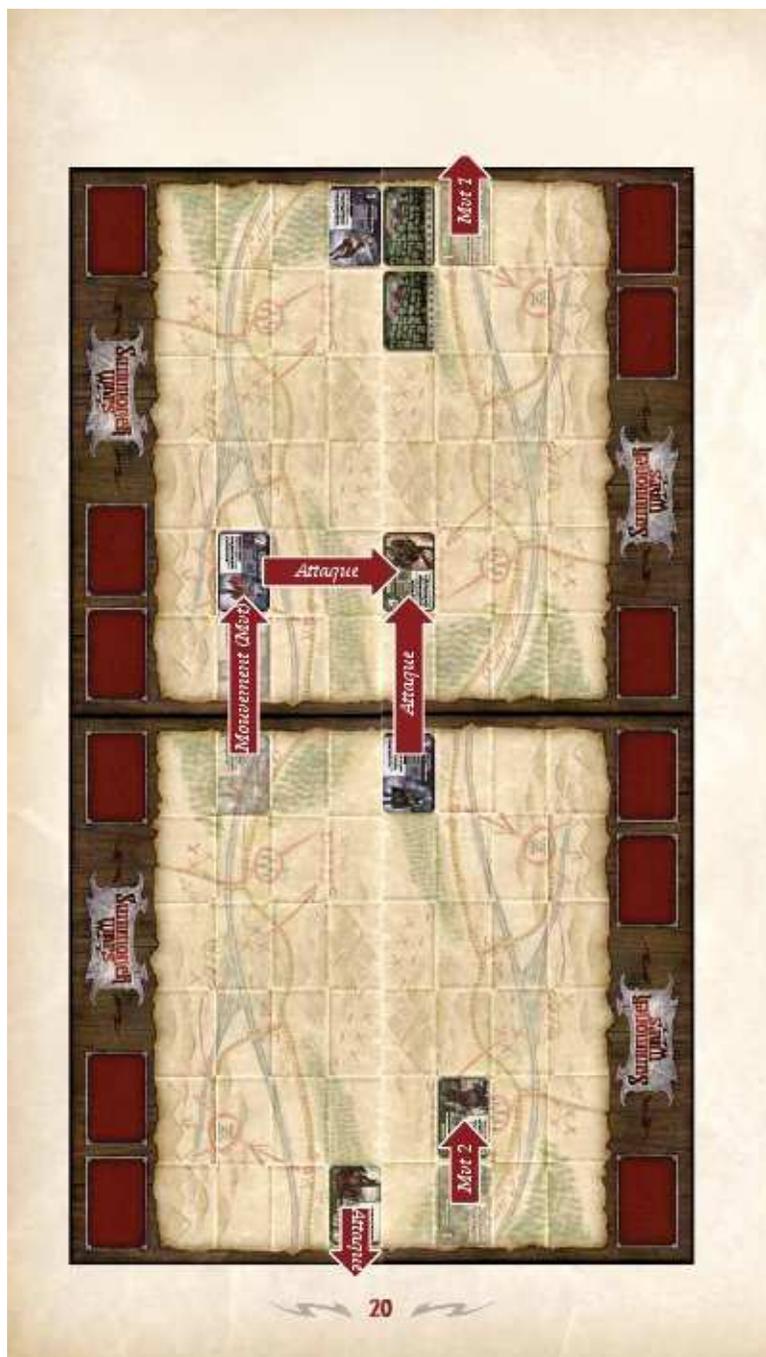
Chris Dupuis • chris@plaidhatgames.com

## Lead Playtester

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





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

Copyright © 2011, by Plaid Hat Games LLC.