

SUMMONER WARS

Války Vyvolavačů

Pravidla hry

DRUHÉ VYDÁNÍ



Byl to Ret-Talus, pán Padlého království, kdo našel první Kámen vyvolávání. A jak síla Kamene vstoupila do temného srdce tohoto krále, stal se právě on prvním Vyvolavačem.

Po tisíc let trvala jeho hrůzovláda, kdy pomocí vyvolaných stvůr drtil celou říši Itharie. I když do boje proti němu vytáhly celé armády, síla Kamene byla tak nezměrná, že Ret-Talus zůstával neporažen.

Teprve když Dane Lightbringer našel další Kámen vyvolávání, poprvé se zdálo, že Ret-Talus našel rovnocenného soupeře. Objev druhého Kamene přinesl novou naději pro utlačovaný lid Itharie - nejen na Ret-Talovu porážku, ale také na to, že Ret-Talův Kámen nebyl jediný svého druhu. Byly-li nalezeny dva Kameny, mohly by existovat i další. Všechny národy Itharie zaměřily své síly a zdroje k nalezení Kamene vyvolávání, jež by mohly prohlásit za svůj vlastní.

Kamenů se skutečně našlo více a s nimi povstalo i více Vyvolavačů. Národy Itharie se však nedokázaly sjednotit v boji proti společnému nepříteli. Nové nálezy jen posílily staré rozpory mezi nimi a vyvolaly snahu najít Kameny další a další... Touha po vlastním magickém artefaktu vzbudila mezi vladaři vzájemnou animozitu a obrátila národy Itharie jeden proti druhému.

*Tak nastala éra
Válek Vyvolavačů!*

Úvod

V duelové hře **Války Vyvolavačů** se každý z hráčů chopí role Vyvolavačem vedené armády (představované balíčkem karet) a vydá se do bitvy s armádou soupeře. Ke hře můžete využít připravené sady národů nebo si sestavit vlastní, v budoucnu se mohou objevit i další, nové sady. Ve hře zvítězí ten z hráčů, jehož Vyvolavač přežije déle.

Herní materiál

Kostky



⚡ = Zásah na blízko ⚡⚡ = Zvláštní efekt
⚡⚡ = Zásah na dálku

Karty jednotek



1. Název
2. Druh
3. Národ
4. Síla
5. Náklady
6. Počet životů
7. Schopnost
8. Příslušnost
9. Typ útoku

Karty událostí



1. Název
2. Druh
3. Náklady
4. Fáze, kdy se hraje
5. Příslušnost
6. Popis efektu

Karty staveb



1. Název
2. Druh
3. Náklady
4. Počet životů

Žetony



1. Posílení
2. Zranění
3. Magie

Příprava hry



1. Rozložte herní plán na stůl mezi oba hráče tak, aby okraje bojiště s poli pro balíčky karet směřovaly k nim.
2. Poblíž herního plánu připravte bank žetonů zranění i posílení a kostky, abyste na ně oba pohodlně dosáhli.
3. Každý hráč si zvolí nebo sestaví svou sadu karet.
4. Každý hráč si vybere svou kartu Vyvolavače a podle diagramu na její rubové straně rozmístí na bojiště 2 karty základních jednotek, startovní portál a samotného Vyvolavače.
5. Zbylé karty si zamíchejte, vytvořte každý svůj dobírací balíček a položte jej licem dolů na vyznačené místo herního plánu. Každý si ze svého balíčku doberte 5 karet do ruky.
6. Určete začínajícího hráče (např. toho, kdo naposledy někomu volal). Začínající hráč položí svůj žeton magie na pole 2 svého počítadla magie, soupeř položí svůj žeton na pole 3 svého počítadla magie.

Pozn.: Startovní portály mají 10 životů.

Průběh tahu hráče

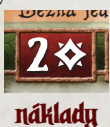
Hráči se střídají na tazích, dokud hra neskončí vítězstvím jednoho z nich tím, že eliminuje soupeřova Vyvolavače. Tah hráče se dělí na 6 následujících fází ve stanoveném pořadí:

1: Vyvolávání 2: Pohyb 3: Budování 4: Útok 5: Magie 6: Dobrání karet

Po dokončení všech fází tahu je na řadě protihráč.

Fáze 1 – Vyvolávání

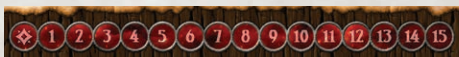
V této fázi můžete na bojiště vyvolat libovolný počet nových jednotek. Při tom zaplatíte náklady v bodech magie a kartu jednotky vyložíte z ruky na volné pole bojiště **sousedící** s vámi ovládaným portálem.



náklady

Placení / získávání magie

Zplatíte-li nebo získáte-li určité množství magie, posuňte svůj žeton magie po svém počítadle magie o odpovídající počet polí doleva (placení) nebo doprava (získávání).



počítadlo magie

Sousedící

Za sousedící považujeme pole nebo karty na polích sousedících stranou – svisle nebo vodorovně. Karty či pole dotýkající se pouze rohem za sousedící nepovažujeme.



Příklad vyvolání jednotky



1. Meredith zaplatí náklady – 2 body magie, aby vyvolala „Nemrtvé lučištníky“ a vyložila jejich kartu z ruky na bojiště.

2. Kartu může vyložit na volné pole sousedící s jejím portálem (pole vyznačená zeleně).

3. Zvolí si pole pod portálem.

Fáze 2 – Pohyb

V této fázi můžete přemístit až 3 jednotky, které ovládáte, každou až o 2 pole. Není-li výslovně uvedeno jinak, mohou se jednotky pohybovat jen na prázdné sousedící pole a stavby se nesmějí pohybovat vůbec.

Příklady pohybu jednotky



Jednotky se mohou pohybovat o 1 či 2 pole vodorovně nebo svisle.



Jednotky se také mohou pohybovat o 1 pole svisle a 1 vodorovně (nebo opačně).



Jednotky se mohou pohybnout o 1 pole a vrátit se zpět na své výchozí pole (to může být důležité pro efekty s časováním „po pohybu“).



Jednotky se **nemohou** pohybovat diagonálně.



Stavby se **nemohou** pohybovat. Jednotky se **nemohou** pohybovat skrz obsazená pole.

Fáze 3 – Budování

V této fázi můžete budovat libovolný počet portálů či jiných staveb. Při tom zaplatíte náklady v bodech magie a kartu stavby vyložíte z ruky na libovolné volné pole 3 zadních řad bojiště nebo sousedící s vaším Vyzvolavačem.

Příklad budování

Soupeřova strana plánu



Vaše strana plánu






Kartu stavby můžete vyložit na libovolné volné pole označené zeleně (3 zadní řady nebo pole sousedící s vaším Vyzvolavačem).



Fáze 4 – Útok

V této fázi můžete zaútočit až **třemi různými** jednotkami, které ovládáte. Nemusejí to být jednotky, které se v tomto tahu pohybovaly.

Pro každou útočící jednotku proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:

- 1. Určení cíle:** Jednotky útočící na blízko  mohou útočit jen na objekty (jednotky či stavby) na sousedících polích. Jednotky útočící na dálku  mohou útočit na cíle až ve vzdálenosti 3 polí v přímém směru – vodorovně či svisle. Nelze útočit na cíle, na něž je výhled blokován jinými objekty.
 - 2. Hod kostkami:** Útočník hodí tolika kostkami, kolik odpovídá síle útočící jednotky.
 - 3. Ušetření zranění/poškození:** Položte 1 žeton zranění na kartu napadeného cíle za každý symbol odpovídající typu útoku (/).
- Symbole  ignorujte, není-li uvedeno jinak.

Zranění/poškození a eliminace cílů

Zraníte-li jednotku / poškodíte-li stavbu, položte na danou kartu žeton zranění. Počet **životů** objektu se snižuje o 1 za každý žeton zranění na jeho kartě. Klesne-li počet životů na 0 (či méně), je objekt **eliminován** – odhodte jeho kartu. Karty zasunuté pod ní rovněž odhodte, ale za eliminované se nepovažují.

Kdykoli vámi ovládaná jednotka, stavba či událost eliminuje **CIZÍ** (tj. soupeřem ovládaný) objekt, **získáte 1 bod magie**.

Odhození karet

Odhazujete-li kartu, odstraňte z ní nejprve všechny žetony a potom ji odhodte licem dolů na odhazovací hromádku hráče, do jehož sady patří. Odhodte i všechny karty zasunuté pod ni.

Trest za pasivitu

Na konci fáze Útok, v níž jste **nezaútočili na žádný objekt ovládaný soupeřem**, položte 1 žeton zranění na kartu svého Vytvořavče.

Příklad útoku na dálku




1

2

3

1. Malaki zaútočí svými „Práčaty hordy“ na dálku na Falcovu „Nemrtvé válečníky“ ve vzdálenosti 2 polí.

2. Síla „Práčat hordy“ je 2, takže Malaki hází 2 kostkami.

3. Padnou 2 symboly  – na Falcovu kartu „Nemrtvých válečníků“ se položí 2 žetony zranění.

Fáze 5 – Magie

Odhoďte libovolný počet karet z ruky (0 nebo více). Za každou získáte 1 bod magie.

Příklad odhození karet pro získání magie



Bryna odhodí 2 karty z ruky a získá 2 body magie.

Fáze 6 – Dobránění karet

Máte-li v ruce méně karet než 5, doberte si ze svého dobíracího balíčku tolik karet, abyste jich zase měli v ruce 5.

Příklad dobránění karet



Bryna má na začátku fáze Dobránění karet v ruce už jen 2 karty, dobere si proto 3 nové.

Vyčerpání dobíracího balíčku

Jakmile je váš dobírací balíček vyčerpán, **NĚVYTVÁŘEJTE NOVÝ** z karet v odhazovací hromádce. Po zbytek hry nemůžete v této fázi dělat nic.

Karty událostí

Karty událostí můžete hrát ve svém tahu ve fázi uvedené na příslušné kartě. Při tom zaplatte náklady v bodech magie, kartu zahrajte z ruky, proveďte příslušný efekt a odhoďte ji. Karty událostí nelze hrát v průběhu vyhodnocování jiných efektů – vyvolávání, budování, pohybu, útoku, jiných událostí apod.

Trvající události

Některé události mají na své kartě uveden pojem **TRVAJÍCÍ**. Takovou kartu vyložte licem vzhůru vedle herního plánu poblíž vymezení vaší zóny trvajících událostí. Její efekt platí až do odhození dané karty. **NA ZAČÁTKU SVĚHO PŘÍŠTÍHO TAHU** odhoďte všechny karty ze své zóny trvajících událostí.

Příklad trvající události



Událost „Ohnění oheň“ je označena jako TRVAJÍCÍ, takže když tuto kartu zahrajete, vyložte ji do své zóny trvajících událostí.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy na bojišti zůstane Vytvářec pouze 1 hráče. Tento hráč vítězí.

Název

Odkazuje-li text některého efektu na název objektu, platí pro všechny, v jejichž názvu se daný pojem vyskytuje.

Příklad: Nemrtvé jednotky zahrnují Nemrtvé válečníky i Nemrtvé lučištníky, jednotky lučištníků zahrnují Nemrtvé lučištníky i Větrné lučištníky.

Posílení

Žetony posílení mohou mít různý význam podle karet ve hře. Máte-li jednotku či stavbu posílit, položte na danou katu 1 žeton posílení. Na každé kartě může ležet neomezený počet těchto žetonů. Máte-li utratit určitý počet žetonů posílení, z příslušné karty je odstraňte. Neleží-li na dané kartě dostatečný počet žetonů posílení, nemůžete daný efekt provést.



Zatlačení

Máte-li jednotku či stavbu zatlačit o 1 či více polí, posuňte danou kartu o uvedený počet volných polí v přímém směru (vodorovně či svisle). Zatlačení SE NEPOVAŽUJE ZA POHYB.

Kolize časování

Mají-li se 2 či více efektů vyhodnocovat současně, rozhoduje o pořadí vyhodnocení aktivní hráč (tj. hráč, který je aktuálně na tahu).

Efekty karet

Schopnosti a efekty uvedené na kartách mají vždy přednost před obecně platnými pravidly. Všechny klíčové pojmy jsou uvedeny v rejstříku níže.

Počítání vzdálenosti

Při počítání vzdálenosti pro všechny účely se pole nikdy nepočítají diagonálně (není-li výslovně uveden opak) a nepočítá se ani samo výchozí pole.

Efekty působící ve vzdálenosti „až do“ určitého počtu polí nikdy nezahrnují výchozí pole – tj. karta působící na všechny objekty ve vzdálenosti do 2 polí nikdy nepůsobí sama na sebe (ani útokem, ani svou schopností).

Příklad počítání vzdálenosti



Stavba sady karet

Sady karet jednotlivých národů jsou sestaveny tak, abyste mohli začít rovnou hrát. Můžete si však sestavit **vlastní sadu** smícháním karet různých národů (třeba i těch, které se budou prodávat samostatně). Při stavbě vlastní sady postupujte tak, aby sada obsahovala následující karty:

- 1 Vyzvolavače
- 1 startovní portál (10 životů)
- 3 obvyčejné portály (5 životů)
- 2 počáteční jednotky uvedené na rubové straně karty Vyzvolavače
- 2 epické události uvedené na rubové straně karty Vyzvolavače
- 6 standardních událostí
- 3 hrdiny
- 16 běžných jednotek

Omezení při stavbě vlastní sady

- Na každé kartě ve vaší sadě musí být alespoň 1 symbol uvedený na kartě zvoleného Vyzvolavače.

Příklad: Jsou-li na kartě Vyzvolavače symboly můžete do sady zařadit kartu se symboly , ne však kartu, na níž je pouze symbol .

- V sadě nesmí být více stejných karet hrdinů, více než 2 stejné karty standardních událostí a více než 4 stejné karty běžných jednotek (počáteční jednotky se do tohoto limitu nepočítají).

Příklad stavby sady

Na tomto příkladu vidíte standardní sadu národa Polárních trpaslíků. Také všechny ostatní standardní sady byly sestaveny podle stejných principů i omezení.

	1 Vyzvolavač 1 × Svara
	4 portály 1 × 10 3 × 5
	2 počáteční jednotky (uvedené na rubu karty Vyzvolavače) 1 × Mrazoví mágové 1 × Ledoví golemové
	2 epické události (uvedené na rubu karty Vyzvolavače) 2 × Ledové beranidlo
	6 standardních událostí 2 × Ledová hradba 2 × Oprava ledem 2 × Drift ledovce
	3 hrdinové 1 × Nadiana 1 × Ollag 1 × Jarmund
	16 běžných jednotek 4 × Mrazoví mágové 4 × Ledoví golemové 4 × Medvědí kavalerie 4 × Ledoví kováři

Rejstřík pojmů

AKTIVNÍ HRÁČ: Hráč právě **na tahu**.

AŽ X: Zahrnuje 0 a jakékoli přirozené číslo v hodnotě X nebo méně.

BANK: Obecná zásoba žetonů **zranění a posílení**. Pokud by vám měly dojít, použijte vhodnou náhradu.

BĚŽNÁ JEDNOTKA: Druh jednotek. V každé sadě je **16 běžných jednotek**, maximálně po **4 stejných**. Počáteční jednotky (uvedené na kartě Vyvolavače) se do tohoto limitu nepočítají.

BOJIŠTĚ: Síť polí určených pro pokládání karet objektů (jednotek či staveb), tvořící ústřední část herního plánu.

BUDOVÁNÍ: Vyložení karty portálu nebo jiné stavby z ruky na bojiště ve fázi **Budování**. Při tom musíte zaplatit náklady a kartu stavby vyložíte na volné pole bojiště, obvykle **sousedící s vaším Vyvolavačem** nebo **na libovolné volné pole 3 zadních řad bojiště**. Budovat lze všechny stavby – na jejich kartách je uvedeno, že jsou druhu stavba.

CÍL: **Jednotka** nebo **stavba**, jež je cílem útoku nebo efektu schopnosti. Cílem útoku mohou být i vlastní jednotky či stavby, ale nikdy sama útočící jednotka.

CIZÍ: Jednotky a stavby, které **ovládá** soupeř.

DOBRAT: Dobrat znamená vzít si do **ruky** 1 nebo více karet shora ze svého **dobíracího balíčku**.

DOBÍRACÍ BALÍČEK: Při okrajích herního plánu je po levé ruce každého hráče vyznačeno pole pro jeho **dobírací balíček**. Jsou v něm všechny zbylé karty jeho sady po přípravě hry. Počet karet v **dobíracím balíčku** je veřejná informace, ale nahlížet na lícové strany karet v balíčku nesmí

žádný hráč. Není dovoleno v něm měnit pořadí karet po ukončení přípravy hry, není-li výslovně uvedeno jinak. Jakmile je váš dobírací balíček vyčerpán, **NEVYTVÁŘEJTE NOVÝ** z karet v **odhazovací hromádce**. Po zbytek hry nemůžete karty dobírat.

DRUH: **Jednotky** mohou být tři druhů: Vyvolavač, hrdina, běžná jednotka. **Události** mohou být dvou druhů: epické a standardní. **Stavby** tvoří vlastní druh. Určité efekty se týkají pouze určitého druhu karet.



ELIMINOVAT: Kartu **eliminované** jednotky či stavby odhoďte – položte lícem dolů na **odhazovací hromádku** hráče, do jehož **sady** patří. Karty případně zasunuté pod kartou eliminovaného objektu odhoďte, žetony ležící na ní odstraňte.

Získáváte 1 bod magie:

- » Eliminujete-li jednotku či stavbu **ovládanou soupeřem** útokem **vámi ovládané jednotky**;
- » způsobí-li schopnost **vámi ovládané jednotky** či efekt **vaší události** eliminaci soupeřem ovládaného objektu.

Magii NEzískáváte:

- » Eliminujete-li **VLASTNÍ** jednotku či stavbu;
- » způsobí-li schopnost/efekt eliminovaného objektu ovládaného soupeřem, že dojde k eliminaci **JINĚ** jednotky či stavby;
- » za karty zasunuté pod kartou eliminovaného objektu.

EPICKÁ UDÁLOST: Druh události, do každé sady patří 2, jsou uvedeny na rubu karty příslušného **Vyvolavače**.

FÁZE: Každý tah hráče se dělí na 6 fází – **Vyvolávání, Pohyb, Budování, Útok, Magie, Dobrání karet**.

HRDINA: Druh jednotky. Každá sada obsahuje 3 různé **hrdiny**.

JEDNOTKA: Jednotky zahrnují **Vyvolavače, hrdiny** a **běžné jednotky**. Vyvolávají se na bojiště ve fázi **Vyvolávání**, obvykle se mohou pohybovat a útočit.

KONEC / NA KONCI: Efekty, které se vyhodnocují **na konci fáze**, se vyhodnocují, jakmile je daná fáze zcela ukončena. Podobné efekty, které se vyhodnocují na konci tahu, se vyhodnocují, jakmile je zcela ukončena fáze **Dobrání karet** tahu příslušného hráče.

LIBOVOLNÝ POČET: Zahrnuje nulu a všechna přirozená čísla.

MAGIE: Zdroj, který získáváte **eliminací cizích jednotek** či **staveb** nebo **odhazováním vlastních karet z ruky** ve fázi **Magie** a platíte jím za **vyvolávání jednotek, budování staveb** či **hraní karet událostí**. Jeho množství se zaznamenává na počítadle, každý hráč má svoje. Maximum, které můžete mít, je 15. Množství vaší magie udává pozice žetonu magie na vašem počítadle, při **placení** ho posunujte doleva, při **získávání** doprava.

MŮŽETE: Označuje efekty, které **můžete**, ale nemusíte provést.

NA BLÍZKO: **Jednotka** útočící **na blízko** je označena symbolem ♠ a může útočit jen na objekty na sousedících polích.

NA DÁLKU: **Jednotka** útočící **na dálku** je označena symbolem ♣ a může útočit na vzdálenost 1-3 **VOLNÝCH** polí v **přímém směru**.

NAHRADIT: Položit kartu na pozici, kde předtím ležela jiná karta.

NÁKLADY: Náklady v **bodech magie** uvedené na kartě, jež je třeba uhradit při povolání jednotky (**netýká se Vyvolavačů**), budování stavby či zahranií karty události. Mohou být i 0.

NAMÍSTO: Efekt, který se provádí **namísto** postupu dle obvyklých pravidel. Efekty, které působí **„namísto pohybu“**, resp. **„namísto útoku“** se však počítají jako **pohyb**, resp. **útok** pro účely limitu počtu jednotek, jež se smějí pohybovat ve fázi **Pohyb**, resp. útočit ve fázi **Útok**. Jednotka, která provede efekt **„namísto pohybu“** či **„namísto útoku“** se už nesmí v příslušné fázi **pohybovat**, resp. **útočit**. Efekt **„namísto pohybu“** lze provést, i když není žádné volné pole, kam by se daná jednotka mohla pohybovat, efekt **„namísto útoku“** lze provést, i když není žádný legitimní cíl, na něž by daná jednotka mohla útočit. Tyto efekty však **NELZE** provést, pokud pravidla či efekt **výslovně zakazuje** dané jednotce, aby se pohybovala, resp. útočila.

Příklad: Pokyn „namísto pohybu“ znamená, že daná jednotka se nebude pohybovat a neumožní tak provedení efektu „po pohybu“. „Namísto eliminace“ znamená, že daná jednotka či stavba nejsou eliminovány a nezískáte tak příslušnou magii.

NÁROD: Označení **národa** je uvedeno na každé kartě **jednotky**. Určité efekty působí jen na jednotky určitého **národa**.

NAVÍC: Tyto efekty se provádějí navíc nad rámec obvyklých pravidel.

Příklad: Ve fázi Útok lze dle obvyklých pravidel provést maximálně 3 útoky, každý jinou jednotkou. Útok navíc znamená, že můžete útočit 4 jednotkou a celkem provést 4 útoky. Má-li jednotka k dispozici útok navíc, může útočit dvakrát v téže fázi, můžete tedy provést 4 útoky třemi jednotkami.

NÁZEV: Odkazy na názvy karet – **jednotek, staveb** či **událostí** – platí pro všechny karty, jež mají **uvedené slovo v názvu**, i třeba jako jedno slovo z víceslovného názvu.

OBJEKT: Jedna karta ležící na **bojišti** (případně pohybující se po něm). Objekty se dělí na **stavby** a **jednotky**.

ODHAZOVAČÍ HROMÁDKA: Při okrajích herního plánu je po pravé ruce každého hráče vyznačeno pole pro jeho **odhazovací hromádku**. Sem se **licem dolů** odhazují karty, které patří do jeho sady. Počet karet v **odhazovací hromádce** je veřejná informace, ale nahlížet smíte jen do svojí.

ODHOZENÍ KARET: **Odhazujete-li** nějakou kartu, **odstraňte** z ní nejprve všechny žetony a potom ji odložte **licem dolů** na **odhazovací hromádku** hráče, do jehož sady patří. Odhodte i všechny karty zasunuté pod odhazovanou kartou. Pokud se odhozená karta později znovu dostane na **bojiště**, je považována za nový **objekt**.

ODSTRANIT: Máte-li z karty odstranit žetony **zranění** nebo **posílení**, vraťte je do banku. Máte-li jich odstranit více, než jich na kartě leží, odstraňte všechny a nic dalšího se neděje.

OPAKOVAT HOD: Pokud to specifikuje efekt či schopnost, můžete při házení kostkami **opakovat hod** jednou nebo více kostkami. Nový výsledek platí. Může se stát, že budete mít možnost hod opakovat víckrát.

OVLÁDAT: Každý hráč ovládá **objekty na bojišti** i trvajících a právě vyhodnocované **události**, jejichž karty patří do jeho **sady**, dokud je v důsledku některého efektu neovládne soupeř. Každá karta na bojišti musí být orientována tak, aby její text byl čitelný z pohledu hráče, který daný objekt ovládá. Ovládnete-li soupeřovu jednotku či stavbu, otočte její kartu o 180 stupňů, takže je teď její text čitelný z vašeho pohledu. Pokud jste ji ovládli pouze dočasně, otočte ji po ukončení působení daného efektu zase zpátky.

PATŘIT: Karta **patří** do sady hráče, pokud v ní byla na začátku partie.

PLACENÍ: Máte-li **zaplatit** za provedení určitého efektu (vyvolání, budování, hraní karty události), musíte v plné výši **zaplatit** náklady před tím, než daný efekt provedete, tj. posunout svůj ukazatel magie adekvátně doleva. Nemáte-li dostatečné množství magie k plnému zaplacení, nesmíte efekt vůbec provést.

PO: Má-li se vyhodnocovat efekt B **po** vyhodnocení efektu A, provede se **bezprostředně** poté, co je zcela vyhodnocen efekt A, a před tím, než se začne vyhodnocovat jakýkoli jiný efekt. Má-li se **po** vyhodnocení efektu A vyhodnotit současně více efektů, určí pořadí aktivní hráč.

Příklad efektu po pohybu jednotky: Efekt se vyhodnotí **bezprostředně** poté, co **jednotka zcela** ukončí celý svůj pohyb o všechna pole v dané aktivaci dle úmyslu příslušného hráče.

Příklad efektu po útoku jednotky: Efekt se vyhodnotí po provedení všech kroků útoku dané jednotky, včetně případně uštědřených zranění/poškození či eliminace cíle.

POHYB: Pohyb o 1 pole znamená, že přesunete kartu jednotky na **volné sousedící pole**. Pohyb o více polí znamená, že tento postup náležitě provedete víckrát. Jednotka se nemůže pohybovat o 0 polí, ale může skončit pohyb na výchozím poli.

PORTÁL: Patří mezi **stavby**. V každé sadě je jeden **startovní portál** (10 životů) – ten je na začátku hry na bojišti – a 3 **obyčejné portály** (5 životů) v dobíracím balíčku. Nové jednotky jsou vyvolávány na bojiště tak, aby sousedily s některým **vlastním portálem**. Není-li na bojišti žádné volné pole sousedící s vlastním portálem, obvykle nemůžete vyvolat na bojiště novou jednotku.

POSÍLENÍ: Žetony posílení mohou mít různý význam podle karet ve hře. Máte-li jednotku či stavbu **posílit**, položte na danou katu 1 žeton posílení. Na každé kartě může ležet neomezený počet těchto žetonů. Strana žetonu s trojkou nahrazuje 3 žetony s jedničkou. Máte-li utratit určitý počet žetonů posílení, z příslušné karty je odstraňte. Neleží-li na dané kartě dostatečný počet žetonů posílení, nemůžete daný efekt provést.



POSÍLENÝ: **Objekt**, na jehož kartě leží alespoň 1 žeton posílení.

RŮZNÝ: Dvě karty jsou různé, mají-li odlišné názvy. Množina různých karet je taková, v níž žádné dvě karty nemají stejný název.

RUKA / KARTY V RUCI: Karty, které drží hráč v ruce. Jejich počet není omezen, ve fázi **Dobírání karet** se dobírá do 5.

SADA: Kompletní sada karet jednoho hráče připravená pro partii hry, obvykle jednoho národa. Každá sada v prodeji je sestavená tak, abyste s ní mohli rovnou hrát. Můžete si sestavit **sadu** vlastní, pravidla viz str. 11.

SÍLA: Udává, kolika kostkami se bude za danou jednotku házet v útoku. **Základní síla** je uvedena na kartě jednotky a může být různými efekty dále modifikována. Viz také **Základní síla**.

SKRZ: Některé efekty působí i **skrz** obsazená pole. Postupujte, jako by byla volná.

*Příklad: Jednotka, která se může pohybovat skrz pole obsazená běžnými jednotkami, se nemůže pohybovat skrz pole obsazená **Vyvolavačem, hrdiny** ani **stavbami** a její pohyb nesmí nikdy skončit na obsazeném poli. Jednotky útočící na **blízko** nemohou nikdy útočit **skrz** jiné jednotky či stavby, protože útok na **blízko** je možný jen na sousedící pole.*

SCHOPNOST: Efekt s názvem uvedený na kartě **jednotky**. **Schopnost jednotky** může působit, pouze je-li na **bojišti**, byla právě **vyvolána** (či **postavena**, je-li **jednotka současně stavbou**), nebo bezprostředně po její eliminaci. **Schopnost** nepůsobí, vstoupí-li jednotka do hry nebo ji opustí jiným způsobem. Není-li výslovně uvedeno jinak, **schopnost** nelze aktivovat v průběhu vyhodnocování jiného efektu. Má-li jednotka získat **schopnost**, kterou už má, efekt se nekumuluje – působí jen jednou. Viz též **Základní schopnosti**.

SOUSEDÍCÍ: Za **sousedící** považujeme pole nebo karty na polích **sousedících** stranou – svisle nebo vodorovně. Karty či pole **dotýkající** se pouze rohem za **sousedící** nepovažujeme. Karta ani pole nejsou nikdy **sousedící** samy se sebou.



STANDARDNÍ UDÁLOST: Druh **události**. Do každé **sady** patří 6 karet standardních událostí, z toho maximálně po dvou stejných.

STAVBA: Karty **stavb** se vykládají na bojiště ve fázi **Budování**. Obvykle se nemohou pohybovat ani útočit. Nejběžnějším typem **stavb** jsou **portály**.

STRANA: **Bojiště** je rozděleno na dvě strany, zadní 4 řady (blíže k vám) tvoří vlastní stranu, přední 4 řady soupeřovu stranu.

TAH: Každý **tah** hráče se dělí na 6 fází v přesně daném pořadí – **Vyvolávání, Pohyb, Budování, Útok, Magic, Dobrání karet**. Zahrnuje i provedení efektů s časováním na začátku tahu a na konci tahu.

TRVAJÍCÍ UDÁLOST: Událost, jejíž efekt trvá déle. Na kartě je uveden pojem **TRVAJÍCÍ**. Efekt trvá, dokud je karta vyložena v **zóně trvajících událostí**. Karty ze zóny trvajících událostí odhodíte na začátku svého příštího tahu.

UDÁLOST: Karty událostí lze hrát jen ve svém tahu ve **fázi** na kartě uvedené. Při tom musíte zaplatit **náklady**, vyhodnotíte příslušný efekt a poté kartu odhodíte.

Karty událostí nelze hrát v průběhu vyhodnocování jiných efektů – vyvolávání, budování, pohybu, útoku či vyhodnocování jiných událostí, schopností apod. Událost druhu **stavba** se buduje jako **stavba** ve fázi **Budování**. Viz též **Trvající událost**.

ÚTOK: **Útok jednotky** probíhá v krocích podrobně popsanych na str. 8 v odstavci **Fáze 4 – Útok**. Zahrnuje určení cíle, hod kostkami a případně ušetření zranění/poškození. Je-li zranění/poškození ušetřeno využitím schopnosti či jiným způsobem, tato akce se za **útok** nepovažuje.

VE HŘE / KARTY VE HŘE: Karty na **bojišti** či v **zóně trvajících událostí**. Nezahrnuje karty v **ruce**, v **dobíracím balíčku** ani **odhazovací hromádce**.

VLASTNÍ: **Jednotky, stavby a události**, které ovládáte vy.

VOLNÁ POLE V PŘÍMÉM SMĚRU: Daný počet prázdných **sousedících** polí v jednom směru – v řadě (vodorovně) či sloupci (svisle), neobsazených žádnou jednotkou ani stavbou.



VYHLEDAT: Máte-li **vyhledat** určitou kartu v **dobíracím balíčku**, musíte ho poté znovu zamíchat.

VYHODNOTIT: Provést všechny kroky uvedené ve schopnosti, efektu či pravidlu hry.

VÝMĚNA MÍST: Vyměňte navzájem pozici dvou karet na **bojišti**. Nepovažuje se za **pohyb** ani **zatlačení**.

VYVOLÁNÍ: Vyložení karty jednotky z **ruky** na **bojiště**, zpravidla ve fázi Vyvolání jednotek. Při tom musíte zaplatit **náklady** v bodech magie a kartu jednotky vyložíte na volné pole bojiště, obvykle sousedící s **portálem**, který ovládáte. Vyvolávat lze **běžné jednotky** a **hrdiny**.

VYVOLAVAČ: Patří mezi **jednotky**, je ústřední postavou každé **sady** a začíná hru již na **bojišti**. Je-li **eliminován** váš **Vyvolavač**, prohráli jste.

VZDÁLENOST DO X: Při počítání vzdálenosti pro všechny účely se pole nikdy nepočítají **diagonálně** (není-li výslovně uveden opak) a nepočítá se ani samo výchozí pole. Počítaná pole nemusejí být volná, není-li to výslovně uvedeno (viz např. „volná pole v přímém směru“).

Schopnosti působící **ve vzdálenosti** do určitého počtu polí nikdy nezahrnují samotnou kartu s daným efektem – tj. karta působící na všechny objekty ve vzdálenosti do 2 polí nikdy nepůsobí sama na sebe.

ZA: Karta ležící za jinou kartou se nachází v řadě blíže zadnímu (tj. vašemu) okraji bojiště. Karty se vykládají na bojiště orientované tak, že text je čitelný ze strany hráče, který daný objekt ovládá. Z jeho pohledu se vzájemná pozice karet posuzuje. Na obrázku je karta B za kartou A z pohledu hráče ovládajícího kartu A.



ZAČÁTEK / NA ZAČÁTKU: Efekty s časováním **na začátku fáze** se vyhodnocují přede vším ostatním v příslušné fázi. Efekty s časováním **na začátku tahu** se provádějí před zahájením fáze **Vyvolávání** daného tahu.

ZADNÍ ŘADA: Řada polí **bojiště** nejbliže k danému hráči. 2 zadní řady jsou 2 řady polí nejbliže k danému hráči atd.



ZÁKLADNÍ SCHOPNOSTI: **Schopnosti** jednotek popsané přímo na jejich kartě. Nezahrnuje **schopnosti** získané v důsledku efektu jiných karet.



ZÁKLADNÍ SÍLA: Síla natištěná **na kartě** jednotky. Nezahrnuje modifikace v důsledku efektu jiných karet. **Výsledná síla** je dána základní silou plus všemi případnými modifikacemi (kladnými či zápornými).

ZASUNOUT, ZASUNUTÁ KARTA:

Některé efekty způsobí, že budete **zasunovat** určité karty pod jiné karty na bojišti. **Zasunujte** je ve stejné orientaci (jednotky či stavby, jejichž karty jsou zasunuté, ovládá hráč, jenž ovládá jednotku či stavbu odpovídající vrchní kartě). Je-li vrchní karta **přemístěna** v důsledku **pohybu** nebo **zatlačení**, přemísťují se s ní i karty zasunuté pod ní. Ovládne-li vrchní jednotku či stavbu soupeř, ovládá i všechny objekty, jejichž karty jsou zasunuté pod vrchní kartou. Objektů na zasunutých kartách se netýkají žádné efekty, není-li to výslovně uvedeno. Jsou-li jednotka či stavba na vrchní kartě eliminovány, odhozeny nebo pokud si vrchní kartu vezmete zpět do ruky, **zasunuté karty odhodíte**. Máte-li kartu zasunout pod jinou kartu, odstraňte ze zasunované karty všechny žetony a všechny karty případně zasunuté pod ní odhodíte.

ZATLAČIT: Máte-li **jednotku** či **stavbu** **zatlačit** o l či více polí, posuňte danou kartu o uvedený počet **volných polí** v **přímém směru**. Nepovažuje se za pohyb.

ŽIVOTY: Hodnota uvedená na kartách jednotek a staveb. S každým utrpeným **zraněním/poškozením** klesá o 1. Jakmile klesne počet **životů** jednotky či stavby na 0 (nebo níže), jsou **eliminovány**.

ZÓNA TRVAJÍCÍCH UDÁLOSTÍ: Prostor vedle herního plánu poblíž vymezení, kam se vykládají lícem vzhůru **karty trvajících událostí**.

ZPĚT DO RUKY: Máte-li si vzít **zpět do ruky** kartu z **bojiště**, odstraňte z ní všechny žetony a případně pod ní zasunuté karty odhodíte. Pokud se karta později znovu dostane na **bojiště**, je považována za nový objekt.

ZRANĚNÍ/POŠKOZENÍ: Zraníte-li jednotku či poškodíte-li stavbu, položte **1 žeton zranění** na jejich kartu. Počet životů objektu se snižuje o 1 za každý žeton poškození na jeho kartě. Klesne-li počet životů na 0 (nebo níže), jsou jednotka či stavba **eliminovány**. Strana žetonu s trojkou nahrazuje 3 žetony s jedničkou.

ZRANĚNÝ/POŠKOZENÝ: Objekt, na jehož kartě leží alespoň 1 žeton zranění.



Rozšíření hry

Ke hře si můžete pořídit další sady národů. Každá sada je vyrobena jako předem sestavená a můžete s ní přímo hrát, ale můžete z nich využít i jen některé karty při sestavování sad dle vlastních preferencí. Pokusíme se v budoucnu lokalizovat i dodatečné sady.

Zeptejte se ve svém oblíbeném obchodu s hrami, nebo navštivte stránku mindok.cz/summoner.



MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

Ojedinelé se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit a nás.

Napište na info@mindok.cz nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

 mindok.cz
 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)
 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)

Tiráž

Autor

Colby Dauch

Vývoj

J. Arthur Ellis

Ilustrace

Martin Abel, Madison Johnsonová

Grafický design

David Richards, Kendall Wilkersonová

Kulturní poradci

Khary Bridgewater, Dandy Ren,
Calvin Wong Tze Loon 黃子倫,
Jonathan Liu

Český překlad

Karel Vlasák, MINDOK

Odborné konzultace

Luděk „Zluda“ Straka

Grafická sazba

Michal Stárek

Testování

Adam Tarr, Adrian Han Shi, Andrei, Arthur Scheuerman, Barnaby Alsop, Benjamin Winterscheidt, Blaze Nimmons, Brett Lowey, Bryan Lull, Chad Barby, Corey Salem, Daniel Garcia-Rosas, Daniel Kenline, Daniel Kotačka, David Glandon, David West, Dustin Golden, Eric Wells, Ethan Fritz, Evan Pitts, Everett Zuras, Ezequiel Heyn, Francis Olit, Frank Balog, Gabriel Meyer, Genarch Bren Olit, Glen Gallik, Gordon Helle, Holden Zuras, Hope Gundlahová, Jáchym Bajgar, James Sitz, Jan Trinkhaus, Jan Zalewski, Jason Spain, Jeffrey Berman, Jeffrey Joyce, Jon Merkle, Jon Stimson, Jonas Schmidt, Jonathan Davison, Jonathan Liu, Jonathan Marcantel, Jorge García de la Higuera, Joseph Perek, Joshua James Hardy, Joshua Koehn, JT Perek, Kaitlyn Sevitsová, Kyla Joy Hughesová, Leila Mariela Nievasová, Leo Meister, Lionel Kinkartz, Luis Canela, Luke Muench, Martin Miguez, Matouš Hofmeister, Matt Kaminsky, Matt Sherba, Matthew Messer, Matthew Pettigrew, Mohamad Samir Syed Ahmed, Nathan Fritz, Nathan Howell, Neal Burghardt, Ned Lauber, Nicholas White, Nick de Raet, Nick Trengove, Paco Estevez, Ray Sevits, Reinhold Daykin Schnell, Rick Heit, Robert Lawson, Rogerson Robin, Ryan De La Torre, Ryan James, Sean Faeth, Sophia Meisterová, Taylor Kowbel, Thomas Trengove, Tim Jones, Travis Schneider, Vasilij Sipunov, Zander Galluppi



MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

 **Plaid Hat**
Games