The logo for 'Summoner Wars' is rendered in a bold, red, stylized font with a metallic, embossed appearance. The letters are set against a background of three overlapping, glowing spheres. The entire logo is framed by a complex, interlocking circular metal structure. The background of the cover is a dark, textured surface with a vertical gradient from blue-green on the left to deep red on the right, resembling cracked stone or wood. The cover is bordered by a silver frame with decorative circular elements at the corners.

SUMMONER WARS

Livret de règles

SECONDE ÉDITION



Ret-Talus, le seigneur du Royaume Déchu, fut le premier à trouver une Pierre d'invocation. La pierre conféra son pouvoir à cet être au cœur sombre, lui permettant ainsi de devenir le premier Invocateur.

Pendant un millénaire, le règne de Ret-Talus fut incontesté et ses invocations ravagèrent le monde d'Itharia.

La pierre était si puissante que même l'ensemble des armées d'Itharia ne parvint à vaincre Ret-Talus.

Ce n'est que lorsque Dane Portelumière découvrit une deuxième Pierre d'invocation que le règne de Ret-Talus fut enfin mis à l'épreuve. L'apparition de cette deuxième pierre redonna espoir aux peuples d'Itharia, en ce qu'elle leur offrait d'une part le moyen de contrer les forces de Ret-Talus, et leur confirmait d'une autre que la Pierre d'invocation n'était pas unique. Sa seule existence laissait en effet présager celle d'autres semblables artefacts.

Chaque faction d'Itharia se mit alors à la recherche de Pierres d'invocation. On en découvrit plusieurs, ce qui entraîna l'émergence de nombreux Invocateurs.

Malheureusement, les Invocateurs des différentes factions d'Itharia se laissèrent emporter par leurs vieilles rivalités et leur désir d'obtenir plus de Pierres d'invocation. C'est ainsi que ce qui, à l'origine, marquait le désir de s'unir contre un ennemi commun déclencha...

La Guerre des Invocateurs !

But du jeu

Summoner Wars est un jeu de cartes stratégique pour 2 joueurs dans lequel vous incarnez un Invocateur en guerre. Vous pouvez ainsi invoquer de redoutables guerriers et les diriger sur le Champ de bataille, mais aussi jouer de puissants Évènements dans le but de détruire l'Invocateur de votre adversaire.

Matériel

Dés



⚡ = Dégât de mêlée ⚔ = Spécial

⚡ = Dégât à distance

Cartes Unité



1. Nom
2. Classe
3. Faction
4. Force
5. Vie
6. Coût
7. Capacité
8. Symbole de paquet
9. Symbole ⚡/⚔

Cartes Évènement



1. Nom
2. Classe
3. Coût
4. Phase d'action
5. Symbole de paquet
6. Effet

Cartes Structure



1. Nom
2. Classe
3. Coût
4. Vie

Jetons



1. Soutien
2. Blessure
3. Magic

Mise en place



Pour mettre en place une partie de **Summoner Wars**, suivez ces étapes :

1. Placez le **Champ de bataille** entre les deux joueurs.
2. Formez une réserve de jetons **Soutien** et **Blessure**. Placez-la à portée des joueurs.
3. Chaque joueur choisit un paquet **Faction** ou construit son propre paquet personnalisé.
4. Chaque joueur place son **Invocateur**, 2 **Unités de départ** et un **Portail de départ** sur le **Champ de bataille** comme indiqué au dos de sa carte **Invocateur**.
Note : Les **Portails de départ** ont 10 de **Vie**.
5. Chaque joueur mélange ses cartes restantes, les place, face cachée, sur sa zone **Pioche** et pioche 5 cartes.
6. Choisissez, au hasard, le joueur qui commence. Ce joueur place son jeton de **Magie** sur le 2 de sa **Piste de Magie** et l'autre joueur sur le 3 de la sienne.

Les phases d'un tour

Les joueurs alternent les tours jusqu'à ce que l'un d'entre eux gagne la partie en détruisant l'Invocateur de son adversaire. À son tour, un joueur doit effectuer les 6 phases suivantes dans l'ordre :

1: Invocation 2: Déplacement 3: Construction 4: Attaque 5: Magie 6: Pioche

Lorsqu'un joueur a complété les 6 phases, c'est au tour de son adversaire.

Phase 1: Invocation

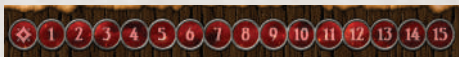
Vous pouvez invoquer autant d'Unités sur le Champ de bataille que vous le souhaitez. Pour invoquer une Unité, payez son coût en dépensant un nombre de Magies égal au coût de l'Unité, puis placez-la sur une case vide adjacente à un Portail que vous contrôlez.



Coût de l'Unité

Dépenser/Gagner de la Magie

Pour dépenser ou gagner de la Magie, déplacez votre jeton de Magie vers la droite ou vers la gauche d'autant de cases que nécessaire sur votre Piste de magie.



Piste de magie

Adjacent

Une carte ou une case est adjacente à une autre si elles ont un bord en commun.

Les diagonales ne sont pas adjacentes.



Exemple: Invoquer une Unité



1. Elle dépense 2 Magies pour Invoquer un Revenant Archer de sa main.
2. Elle peut placer cette Unité sur n'importe quelle case adjacente à son Portail.
3. Elle décide de le placer en dessous de son Portail.

Phase 2 : Déplacement

Déplacez jusqu'à 3 Unités différentes que vous contrôlez de 1 à 2 cases chacune. Une Unité peut se déplacer uniquement sur ou à travers des cases vides adjacentes. Une Unité qui est également une Structure ne peut PAS se déplacer, sauf si un effet le lui permet.

Exemple : Déplacement



Les Unités peuvent se déplacer horizontalement et verticalement de 1 à 2 cases.



Les Unités peuvent se déplacer de 1 case verticalement puis de 1 case horizontalement et inversement.



Les Unités peuvent se déplacer de 1 case puis revenir à leur case d'origine (Certaines capacités se déclenchent après un déplacement).



Les Unités ne peuvent PAS se déplacer en diagonale.



Les Structures ne peuvent PAS se déplacer.

Les Unités ne peuvent PAS se déplacer à travers d'autres cartes, sauf si un effet le leur permet.

Phase 3 : Construction

Vous pouvez construire autant de Portails ou de Structures sur le Champ de bataille que vous le souhaitez. Pour construire une Structure, payez son coût puis placez-la soit sur une case vide adjacente à votre Invocateur, soit sur une case située dans une des 3 rangées arrière de votre côté du Champ de bataille.

Exemple : Construire une Structure

Côté de votre adversaire



Votre côté

Vous pouvez construire une Structure sur n'importe quelle case vide délimitée en vert (vos 3 rangées arrière ou adjacente à votre Invocateur).



Phase 4 : Attaque

Vous pouvez attaquer avec au maximum 3 des Unités que vous contrôlez (il ne s'agit pas nécessairement des Unités que vous avez déplacées ce tour-ci).

Pour attaquer avec une Unité, suivez ces étapes :

1. Désignez une cible :

Les Unités de mêlée (♣) peuvent cibler une carte adjacente. Les Unités à distance (♠) peuvent cibler une carte située à 3 cases ou moins en ligne droite dégagée.



Une Unité de mêlée avec 3 de Force

2. Lancez :

Lancez un nombre de dés égal à la Force de l'Unité qui attaque.



Une Unité à distance avec 2 de Force

3. Ajoutez des Blessures :

Ajoutez 1 Blessure à la cible pour chaque symbole ♣/♠ obtenu correspondant au type d'attaque de votre Unité.

Les valeurs ♣ sont ignorées sauf indication contraire.

Blesser et détruire des cartes

Pour ajouter des Blessures à une carte, placez des jetons Blessure sur celle-ci. La Vie d'une carte est réduite de 1 pour chaque Blessure présente. Si la Vie d'une carte atteint 0, cette carte est détruite. Défaussez cette carte. Les cartes situées sous une carte détruite sont défaussées, mais pas détruites.

Gagnez 1 Magie chaque fois qu'une carte que vous contrôlez détruit une carte ENNEMIE.

Défausser des cartes

Pour défausser une carte, retirez tous les jetons présents sur celle-ci puis placez-la, face cachée, sur la défausse de son propriétaire.

Défaussez toutes les cartes qui se trouvaient sous cette carte.

Le coût de l'inaction

Ajoutez 1 Blessure à votre Invocateur à la fin de votre Phase d'Attaque si vous n'avez ciblé aucune carte ennemie avec une attaque ce tour-ci.

Exemple : Attaque à distance



1. Toby attaque le Revenant Guerrier d'Ella avec son Frondeur de la Horde, à 2 cases de distance.

2. Le Frondeur de la Horde a 2 de Force, donc Toby lance 2 dés.

3. Puisqu'il s'agit d'une attaque à distance et que 2 symboles Distance ont été obtenus, Ella place 2 jetons Blessure sur son Revenant Guerrier.

Phase 5 : Magie

Défaussez autant de cartes de votre main que vous le souhaitez (face cachée).

Gagnez 1 Magie pour chaque carte défaussée.

Exemple : Défausser pour obtenir de la Magie



Emma défausse 2 cartes de sa main pour gagner 2 Magies.

Phase 6 : Pioche

Si vous avez moins de 5 cartes en main, piochez jusqu'à en avoir 5.

Exemple : Piocher des cartes



Emma n'a plus que 2 cartes au début de sa Phase de Pioche, elle en pioche donc 3 pour avoir une main de 5 cartes.

Pioche vide

Si votre pioche est vide, ne mélangez PAS votre défausse. Vous ne pouvez plus piocher de carte tant que votre pioche est vide.

Cartes Évènement

Vous pouvez jouer vos cartes Évènement pendant votre tour, lors de la phase indiquée sur la carte. Pour jouer une carte Évènement, payez son coût, résolvez ses effets puis défaussez-la. Une carte Évènement ne peut pas être jouée lorsqu'un effet de jeu est en cours de résolution (lors d'une invocation, d'une construction, d'un déplacement, d'une attaque ou lors de la résolution d'un Évènement, d'une capacité ou d'un autre effet).

Effets des Évènements Actifs

Lorsque vous jouez une carte Évènement comportant le mot-clé ACTIF, au lieu de la défausser, placez-la dans votre zone Évènements actifs. Les effets de cette carte sont actifs tant qu'elle se trouve dans cette zone. Au début de votre prochain tour, défaussez tous les Évènements de votre zone Évènements actifs.

Exemple : Évènements actifs



Bûcher Sacrificiel est identifié comme « Actif », donc lorsqu'il est joué, il est placé dans la zone Évènements actifs à côté du plateau.

Victoire

Vous remportez la partie lorsque vous êtes le seul joueur à posséder un Invocateur sur le Champ de bataille.

Nom

Lorsqu'un effet fait référence à une carte par son nom, il se réfère à n'importe quelle carte qui a ce ou ces mots dans son nom (tous ou certains).

Exemple: Une Unité Revenant fait référence à la fois à un Revenant Guerrier et à un Revenant Porte-Peste puisque les deux sont des Unités comportant « Revenant » dans leur nom. Une Unité Archer inclut à la fois un Archer de la Citadelle et un Archer du vent.

Soutien

Les jetons Soutien ont différents effets suivant les cartes qui sont en jeu. Pour soutenir une carte, placez un jeton Soutien sur celle-ci (pas de maximum).

Si l'effet d'une carte indique qu'il faut dépenser 1 Soutien ou plus, retirez ce nombre de jetons de la carte. L'effet de la carte n'est activé que si elle possède au moins le nombre de Soutiens indiqués par celui-ci.



Projeter

Pour projeter une carte de 1 case ou plus, faites-la glisser d'un certain nombre de cases, en ligne droite dégagée, dans une seule direction (horizontale ou verticale).

Projeter une carte n'est PAS considéré comme un déplacement.

En cas de conflit

Si 2 effets de jeu ou plus se produisent en même temps, le joueur dont c'est le tour détermine l'ordre dans lequel ces effets sont résolus.

Effets des cartes

Les capacités et effets décrits sur les cartes prennent toujours le dessus sur les règles de ce livret. Vous pouvez consulter le glossaire en cas de doute sur la terminologie d'une carte.

Compter les cases (cible et « Situé à X cases ou moins »)

Lorsque vous comptez des cases dans un but quelconque, ne comptez jamais en diagonale, sauf indication contraire. Les capacités et effets qui affectent les cartes « situées à un certain nombre de cases » comptent toujours à partir de la carte possédant la capacité et n'incluent pas cette carte. Une carte ne peut donc pas être située à 2 cases ou moins d'elle-même.

Les cartes ne peuvent pas se cibler elles-mêmes lorsqu'elles attaquent ou utilisent des capacités.

Exemple: Compter les cases






Construction de paquet

Les paquets Faction sont tous préconstruits et prêts à jouer. Toutefois, les joueurs peuvent construire leur propre paquet Summoner Wars personnalisé en mélangeant les cartes de différents paquets Faction (vendus séparément). Pour construire un paquet Summoner Wars personnalisé, sélectionnez et ajoutez à votre paquet toutes les cartes suivantes :

- 1 Invocateur
- 1 Portail ayant 10 de Vie
- 3 Portails ayant 5 de Vie
- Les 2 Unités de départ indiquées au dos de votre carte Invocateur
- Les 2 Événements Épiques indiqués au dos de votre carte Invocateur
- 6 Événements Standards
- 3 Unités Champions
- 16 Unités Communes

Restrictions

- Chaque Unité ou Événement de votre paquet doit posséder au moins 1 symbole de paquet correspondant à 1 des symboles de paquets de votre Invocateur.

Exemple: Si vous avez un Invocateur avec  vous pouvez inclure une carte avec  à votre paquet, mais pas une carte possédant uniquement le symbole .

- Un paquet ne peut pas contenir plus de 2 copies de chaque Événement Standard, 1 copie de chaque Unité Champion et 4 copies de chaque Unité Commune (sans compter les Unités de départ).

Exemple: Construction de paquet

À droite se trouve ce qui est inclus dans le paquet préconstruit Givrenains. Tous les paquets Faction suivent les mêmes directives/restrictions que les paquets personnalisés.






1 Invocateur
Svara x 1






4 Portails
10  x 1
5  x 3

2 Unités de départ
(indiquées au dos de votre carte Invocateur)
Mage de Givre x 1
Golem de Glace x 1

2 Événements Épiques
(indiquées au dos de votre carte Invocateur)
Bélier de Glace x 2

6 Événements Standards
 Parapet x 2
 Réparation par la Glace x 2
 Mouvement Glacial x 2

3 Unités Champions
 Nadiana x 1
 Ollag x 1
 Jarmund x 1

16 Unités Communes
 Mage de Givre x 4
 Golem de Glace x 4
 Chevaucheur d'Ours x 4
 Forgeron de Glace x 4

Glossaire

ADJACENT : Deux cartes ou cases sont adjacentes l'une à l'autre si elles ont un bord en commun. Les cartes ou cases en **diagonale** les unes des autres ne sont pas adjacentes et une carte ou case n'est pas adjacente à elle-même.



ALLIÉ : Toutes les cartes contrôlées par un joueur sont alliées avec ce joueur et entre elles.

APRÈS : Un effet (B) qui se produit après un autre effet (A) doit se produire immédiatement après que l'effet A a entièrement été résolu et avant tout autre effet (à l'exception d'un autre effet qui se produit après A).

Exemples : Après le déplacement d'une Unité : immédiatement après que cette Unité s'est déplacée du nombre de cases qu'elle souhaitait lors de cette action.

Après que cette Unité a attaqué : immédiatement après toutes les étapes d'attaque de l'Unité, y compris l'ajout de Blessures et la destruction de la cible, s'il y a lieu.

ATTAQUER : Une Unité attaque en nommant une cible, en lançant des dés et (s'il y a lieu) en ajoutant des Blessures à la cible, comme détaillé dans « Phase 4 : Attaque », page 8. Les autres capacités et effets qui ajoutent des Blessures ne sont pas des attaques.

AU LIEU : Un effet à résoudre à la place des règles habituelles. L'effet d'origine n'a pas lieu. *Exemple :* « au lieu de se déplacer »

signifie qu'une carte n'a pas bougé et ne peut pas déclencher les effets « après le déplacement de cette Unité » et « au lieu de détruire » signifie qu'une carte n'est pas détruite et qu'aucune Magic n'est gagnée.

Notez cependant que les effets qui se produisent « au lieu de se déplacer » et « au lieu d'attaquer » comptent toujours dans les limites de 3 Unités pour ces phases. Une Unité qui a utilisé une capacité « au lieu de se déplacer/attaquer » ne peut pas également se déplacer/attaquer pendant cette phase.

Les effets qui se produisent « au lieu de se déplacer » peuvent se produire même si une Unité n'a pas de case vide adjacente et les effets qui se produisent « au lieu d'attaquer » peuvent se produire même s'il n'y a pas de cible à attaquer à portée de l'Unité, mais les effets qui se produisent « au lieu de se déplacer/attaquer » NE PEUVENT PAS se produire si les règles du jeu interdisent spécifiquement à cette Unité de se déplacer/attaquer.

AUTANT DE ... : Zéro ou n'importe quel nombre entier positif.

AUTRE : Indique une ou plusieurs cartes différentes d'une carte déjà mentionnée.

BLESSÉ : Il y a 1 jeton Blessure ou plus sur une carte.

BLESSURE : Pour ajouter 1 Blessure ou plus à une carte, placez autant de jetons Blessure sur celle-ci. Le nombre de Blessures d'une carte est égal au nombre de jetons Blessures sur celle-ci. Les Blessures sur une carte réduisent sa Vie (chaque Blessure réduit sa Vie de 1). Si la Vie d'une carte atteint ou descend en dessous de 0, elle est **détruite**. La face 3 d'un jeton Blessure représente 3 jetons Blessure.

CAPACITÉ : Un effet nommé sur une carte Unité. La capacité d'une Unité n'est en vigueur que lorsqu'elle est sur le **Champ de bataille**, lorsqu'elle est **invoquée** ou **construite**, ou immédiatement après sa destruction. Son effet n'est pas applicable

si elle entre ou sort du jeu par tout autre moyen. Sauf indication contraire, les capacités ne peuvent pas être activées pendant la résolution d'un effet de jeu. Si une carte gagne une capacité qu'elle possède déjà, cette capacité n'est pas doublée. Voir aussi : **Capacité initiale**.

CAPACITÉ INITIALE : La ou les capacités imprimées sur une carte Unité. N'inclut pas les capacités ajoutées par d'autres cartes.

CASES EN LIGNE DROITE : Une série de cases adjacentes qui se suivent dans une seule direction (horizontalement ou verticalement).

CASES EN LIGNE DROITE DÉGAGÉE : Une série de cases adjacentes vides qui se suivent dans une seule direction (horizontalement ou verticalement).



CHAMP DE BATAILLE : Les cases du plateau de jeu forment le Champ de bataille.

CHAMPION : Une classe d'Unités. Chaque paquet comprend 3 Champions uniques.

CIBLE : Identifie le destinataire d'une attaque ou le(s) destinataire(s) d'un effet de jeu, généralement en comptant les cases à partir de l'Unité qui attaque ou qui utilise une capacité. Une carte ne peut pas se cibler elle-même.

CLASSE : Il existe 3 classes d'Unité :

Commune, Champion et Invocateur. Il y a 2 classes d'Événements : Standard et Épique. Les Structures sont une classe à part entière. Certains effets de jeu ne s'appliquent qu'à une classe spécifique.

Note : Tous les mots de la classe d'une carte font partie de sa classe séparément

ou ensemble, ainsi une Unité Commune a les classes suivantes : Commune, Unité et Unité Commune.



COMMUNE : Une classe d'Unité. Chaque paquet en a 16 et jusqu'à 4 copies de chaque (sans compter les Unités de départ).

CONSTRUIRE : Choisissez une carte Portail ou Structure de votre main, payez son coût et placez-la sur une case vide du Champ de bataille pendant la Phase de Construction. Habituellement, les Structures doivent être construites soit sur une case adjacente à votre Invocateur, soit sur une case de vos 3 rangées arrière. Toute carte ayant une classe Structure peut être construite.

CONTRÔLE : Un joueur contrôle toutes les cartes qui étaient dans son paquet et qui sont maintenant sur le Champ de bataille, dans sa zone Événements actifs ou en cours de résolution, à moins qu'un effet de jeu n'en donne le contrôle à son adversaire. Chaque carte sur le Champ de bataille doit toujours être orientée de façon à être à l'endroit pour le joueur qui la contrôle. Si un effet de jeu amène un joueur à prendre le contrôle d'une carte sur le Champ de bataille, faites pivoter cette carte de 180° (afin qu'elle soit à l'endroit pour le nouveau joueur qui la contrôle). Si le contrôle n'a été accordé que pour une certaine période, rendez ensuite le contrôle en tournant à nouveau cette carte de 180° (afin qu'elle soit à l'endroit pour le joueur qui contrôlait cette carte à l'origine).

CÔTÉ : Le Champ de bataille a deux côtés.

Les 4 rangées les plus proches de vous (vos 4 rangées arrière) forment votre côté et les 4 rangées les plus éloignées de vous constituent le côté de votre adversaire.

COÛT : Une valeur indiquée sur toutes les cartes, sauf les **Invocateurs**.

Le coût, qui peut être de 0, est le nombre de **Magies** qui doivent être **dépensés** afin d' **invoquer** une **Unité**, **construire** une **Structure** ou jouer un **Évènement**.

DÉBUT : Les effets qui se produisent au début d'une phase se produisent avant toute autre action de cette **phase**. Les effets qui se produisent au début d'un tour se produisent avant la Phase d'Invocation de ce tour.

DÉFAUSSE : De chaque côté du plateau de jeu, devant les joueurs, il y a une zone spécifique sur laquelle les cartes que les joueurs **possèdent** sont placées, face cachée, lorsqu'elles sont **défaussées**. Cette zone et les cartes qui s'y accumulent constituent la pile de défausse d'un joueur. Le nombre de cartes dans la défausse d'un joueur est une information publique, mais le contenu de la défausse n'est connu que du joueur qui la possède.

DÉFAUSSER : Pour défausser une carte, placez-la, face cachée, sur le dessus de la défausse de son **propriétaire**. Lorsqu'une carte du **Champ de bataille** est défaussée, toutes les cartes situées **sous** celle-ci sont défaussées et tous les jetons qui y étaient placés sont **retirés**. Si une carte défaussée est replacée, plus tard, sur le Champ de bataille, elle est considérée comme étant une nouvelle carte.

DÉPENSER : Pour dépenser 1 **Magie** ou plus, déplacez votre jeton de **Magie** vers la gauche d'autant de cases que nécessaire sur votre **Piste de Magie**. Pour dépenser 1 **Soutien** ou plus, **retirez** le nombre adéquat de jetons **Soutien** de la carte concernée. Si vous n'avez pas suffisamment de **Magies** ou **Soutiens**, vous ne pouvez pas **payer** le **coût** ou activer l'effet.

DÉPLACEMENT : Pour déplacer une **Unité** de 1 case, il faut la faire glisser de sa case actuelle vers une case **adjacente vide**. Pour déplacer une **Unité** de 2 cases ou plus, il suffit de répéter cette action autant de fois que nécessaire. Une **Unité** ne peut pas se déplacer de 0 case, mais peut être replacée sur la case qu'elle vient de quitter.

DERRIÈRE : Une carte est située derrière une autre carte si elle se trouve dans une rangée plus proche du joueur qui contrôle la première carte. Puisque les cartes sont orientées de manière qu'elles soient à l'endroit pour le joueur qui les contrôle, une carte qui est derrière une autre carte aura l'air d'être « en dessous » de cette autre carte.

Dans l'exemple ci-dessous, la carte B est derrière la carte A.



DÉTRUIRE : Pour détruire une carte, **défaussez-la** (placez-la, face cachée, sur le dessus de la défausse de son **propriétaire**). Lorsqu'une carte est détruite, **défaussez** toutes les cartes situées **sous** celle-ci et **retirez** tous les jetons qui y étaient placés.

Gagnez 1 **Magie** :

- » Si une **attaque** d'une **Unité** que vous **contrôlez** cible une carte adverse et la détruit.
- » Si un **Évènement** ou une **capacité** d'une carte que vous contrôlez cause la destruction d'une carte de votre adversaire.

Ne gagnez **PAS** de **Magie** :

- » Si une carte que vous contrôlez cause la destruction d'une autre carte que vous contrôlez.
- » Si l'effet d'une carte ennemie détruite cause la destruction d'une autre carte.
- » Pour toute carte située sous une carte détruite.

DIAGONALE : Une carte ou une case est en diagonale par rapport à une autre carte ou case si elles ont un coin en commun.

DISTINCT : Une carte est distincte si toutes les cartes auxquelles elle est comparée ont des noms différents du sien. Un ensemble de cartes distinctes est un ensemble où chaque carte a un nom différent.

ÉCHANGER LES POSITIONS :

Deux cartes permutent leur place sur le **Champ de bataille**. Ceci n'est pas considéré comme un **déplacement** ou une **projection**.

EN DIRECTION DE : Fait référence à une **projection** ou tout **déplacement** partiel ou total qui diminue le nombre de cases séparant 2 cartes.

EN JEU : Sur le **Champ de bataille** ou dans une **zone Évènements actifs**.

ENNEMI : Toute carte qu'un joueur adverse **contrôle**.

ÉPIQUE : Une **classe d'Évènements**. Chaque paquet en a 2, qui sont déterminés par l'**Invocateur** sélectionné.

ÉVÈNEMENT : Un type de carte.

Un Évènement peut uniquement être joué par son **propriétaire** pendant la phase indiquée sur la carte. Pour jouer un Évènement, payez son coût, résolvez ses effets et **défaussez-le**. Les cartes Évènement ne peuvent pas être jouées pendant qu'un effet de jeu est en cours de résolution.

Exemple : Pendant une invocation, une construction, un déplacement, une attaque ou lors de la résolution d'une capacité ou d'un Évènement.

Un Évènement avec une classe **Structure** entre en jeu en étant construit. Voir aussi : **Évènements actifs**.

ÉVÈNEMENT ACTIF : Un Évènement comportant le mot-clé **ACTIF**. Les effets (le texte qui suit le mot Actif) sont actifs tant que la carte Évènement se trouve dans la **zone Évènements actifs** d'un joueur. Vos Évènements actifs sont **défaussés** au début de votre **tour**.

FACTION : Un attribut indiqué sur chaque carte **Unité**. Certains effets de jeu ne s'appliquent qu'aux Unités d'une Faction donnée.

FIN : Les effets qui se produisent à la fin d'une phase, se produisent après que cette **phase** est terminée. Les effets qui se produisent à la fin d'un **tour** se produisent après la Phase de Pioche de ce tour.

FORCE : Une valeur figurant sur toutes les cartes d'**Unité**. Lorsqu'une Unité attaque, le joueur qui la contrôle lance un nombre de dés égal à la Force de l'Unité. La Force d'une Unité peut être modifiée (augmentée ou diminuée) par divers effets de cartes. Voir aussi : **Force initiale**.

FORCE INITIALE : La valeur de la Force telle qu'imprimée sur la carte d'une **Unité** (sans modification provenant des effets d'autres cartes). Si un effet modifie la Force Initiale d'une Unité, traitez ce nouveau chiffre comme si ce nombre était réellement imprimé sur la carte. Si deux effets ou plus modifient la Force Initiale d'une Unité, ne prenez en compte que le dernier. Appliquez toute autre modification de Force provenant d'autres cartes à la nouvelle Force Initiale.

IGNORER : Ne pas tenir compte d'une règle ou d'un effet spécifique (ne pas les résoudre).

INVOCATEUR : Une **classe d'Unité**. Chaque joueur commence avec 1 **Invocateur** sur le **Champ de bataille**. Si l'**Invocateur** d'un joueur est **détruit**, il perd la partie.

INVOKER : Choisissez une **Unité** de votre main, payez son coût et placez-la sur une case vide du **Champ de bataille** pendant la Phase d'Invocation. En général, les Unités doivent être invoquées sur une case adjacente à un **Portail** que vous contrôlez. Toute carte dont la classe est **Commune** ou **Champion** peut être invoquée.

JUSQU'À : Jusqu'à inclut aussi 0.

MAGIE : Un élément qui peut être **dépensé** pour payer un coût. La quantité de Magie dont dispose chaque joueur est représentée par la position du jeton de Magie de ce joueur sur sa Piste de Magie, avec un maximum de 15 Magies.

MAIN : Les cartes qu'un joueur détient actuellement. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes d'une main.

NOM : Lorsqu'un effet fait référence à une carte par son nom, il se réfère à n'importe quelle carte qui a ce ou ces mots dans son nom (tous ou certains). **Note** : Cela fait référence aux mots complets seulement, donc une Structure de Glace n'inclut PAS une Structure de Dispositif de Portail.

NON BLESSÉ : Aucun jeton Blessure sur une carte.

NON SOUTENU : Aucun jeton Soutien sur une carte.

PAQUET : Un set complet de cartes d'un joueur, prêt à être utilisé pour une partie de Summoner Wars.

Tous les paquets Faction en vente sont prêts à jouer. Consultez la section Construction de paquet à la page 11 pour connaître les règles de construction d'un paquet personnalisé Summoner Wars.

PAYER : Avant de jouer une carte ayant un coût, un joueur doit dépenser autant de Magies que le coût indiqué.

PHASE : Une des 6 étapes du tour d'un joueur. Dans l'ordre, les phases sont Invocation, Déplacement, Construction, Attaque, Magic et Pioche.

PIOCHE : De chaque côté du plateau de jeu, devant les joueurs, il y a une zone spécifique, où la plupart des cartes d'un joueur commencent la partie en une pile, face cachée. Cette zone et les cartes qui y sont empilées constituent la pioche d'un joueur. Le nombre de cartes de la pioche d'un joueur est une information publique, mais son contenu est secret pour tous les joueurs. Aucun joueur ne peut réorganiser les cartes d'une pioche après la mise en place, sauf indication contraire, par exemple lorsque vous devez récupérer une carte de la pioche.

Si une pioche est vide, ne mélangez PAS la défausse correspondante.

Un joueur ne peut pas piocher de cartes si sa pioche est vide.

PIOCHER : Prenez 1 carte ou plus sur le dessus de votre pioche et ajoutez-les à votre main.

PLACER : Placez un élément à l'endroit indiqué. Lorsque vous placez une carte sur le Champ de bataille, elle doit toujours être placée sur une case vide, sauf indication contraire.

PLUS LOIN : Fait référence à l'effet projeter ou tout déplacement partiel ou total qui augmente le nombre de cases séparant 2 cartes.

PORTAIL : Un type de Structure.

Chaque joueur commence avec 1 Portail (de 10 Vies) sur le Champ de bataille et 3 Portails (de 5 Vies chacun) dans sa pioche. Les Portails servent de lieux d'invocation principaux : lorsqu'un joueur invoque une Unité, il la place sur une case vide adjacente à un Portail qu'il contrôle. S'il n'y a pas de case valide (parce qu'un joueur ne contrôle aucune Portail ou qu'il n'y a aucune case adjacente vide), ce joueur ne peut généralement pas invoquer.

POUVOIR : Ce verbe est utilisé lorsqu'un joueur a la permission d'effectuer un effet, mais qu'il n'en a pas l'obligation.

PROJETER : Pour projeter une carte de 1 case ou plus, faites-la glisser en ligne droite dégagée, dans une seule direction (horizontale ou verticale). Projeter une carte n'est PAS considéré comme un déplacement.

PROPRIÉTAIRE : Un joueur est le propriétaire d'une carte s'il a commencé la partie avec cette carte dans son paquet.

RANGÉE : Une ligne horizontale de 6 cases adjacentes.

RANGÉE ARRIÈRE : La rangée arrière d'un joueur est la rangée la plus proche de ce joueur. Les deux rangées arrière sont les deux rangées les plus proches de ce joueur, etc.



RÉCUPÉRER : Recherchez une carte spécifique dans un groupe spécifique de cartes.

Si vous avez vu le contenu d'une pioche en récupérant une carte, mélangez cette pioche.

RELANCER : Lorsque vous lancez des dés, relancez-en certains et lancez le(s) nouveau(x) résultat(s). Les dés relancés peuvent être relancés à nouveau.

RENOYER DANS VOTRE MAIN :

Prenez une carte du **Champ de bataille** et ajoutez-la à votre **main**. Lorsque vous renvoyez une carte dans votre main, **défaussez** toutes les cartes qui étaient sous celle-ci et **retirez** tous les jetons qui étaient dessus. Si une carte qui a été remise dans votre main est remplacée, plus tard, sur le **Champ de bataille**, elle est considérée comme une nouvelle carte.

REEMPLACER : Placez une carte là où se trouvait une autre carte.

RÉSERVE : La zone où sont conservés les jetons **Blessure** et **Soutien** non utilisés.

Si ces éléments sont épuisés, utilisez tout autre objet à votre disposition comme substitut.

RÉSOUUDRE : Suivez toutes les étapes d'un effet ou d'une règle de jeu.

RETIRER : Lorsque vous retirez une **Blessure** ou un **Soutien** d'une carte, retirez le nombre adéquat de jetons de cette carte et remettez-les dans les réserves correspondantes. Lorsqu'on vous demande de retirer plus que le nombre de jetons présents sur la carte, retirez-les tous.

SITUÉ À X CASES OU MOINS :

Une carte est située à moins de X cases d'une autre si vous pouvez atteindre cette carte en comptant ce nombre de cases. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas compter en **diagonale**, mais les cases n'ont pas besoin d'être **vides**, sauf indication contraire (par exemple, **situé à X cases en ligne droite dégagée**).

Les capacités qui indiquent « **situé à X cases ou moins** » comptent à partir de la carte sur laquelle se trouve la capacité. Une carte n'est **PAS** considérée comme se trouvant à X cases d'elle-même.

SOUS : Certains effets vous indiquent de placer une carte sous une autre carte. Placez-la sous cette carte sur la même case et avec la même orientation (le même joueur contrôle ces 2 cartes). Lorsqu'une carte se **déplace**, est **projetée** ou change de position d'une autre manière sur le **Champ de bataille**, toutes les cartes situées sous cette carte restent avec elle et se déplacent avec elle. Lorsqu'un adversaire prend le contrôle d'une carte, il prend le contrôle de toutes les cartes situées sous cette carte. Les cartes situées sous une autre carte ne peuvent être affectées par aucun effet de jeu, sauf indication contraire. Lorsqu'une carte est **détruite**, **défaussée** ou **renvoyée en main**, défaussez toutes les cartes qui se trouvent sous celle-ci.

Remarque : Avant de placer une carte (A) sous une autre carte (B), défaussez toutes les cartes qui se trouvent sous la carte A et retirez tous les jetons qui se trouvent sur la carte A.

SOUTIEN: Les jetons Soutien ont différents effets

suivant les cartes qui sont en jeu. Pour soutenir une carte, placez un jeton



Soutien sur celle-ci, même si un ou plusieurs jetons Soutien sont déjà présents sur la carte. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Soutien qu'il est possible de mettre sur une carte. Le nombre de Soutiens d'une carte est égal au nombre de jetons Soutien présents sur celle-ci. Si l'effet d'une carte indique qu'il faut dépenser 1 Soutien ou plus, le joueur qui la contrôle doit retirer le nombre de jetons Soutien indiqué de cette carte. S'il n'y a pas assez de jetons Soutien sur la carte, l'effet ne peut pas être appliqué. La face 3 d'un jeton Soutien représente 3 jetons Soutien.

SOUTENU: Il y a 1 jeton Soutien ou plus sur une carte.

STANDARD: Une classe d'Évènements. Chaque paquet en a 6 et jusqu'à 2 copies de chaque.

STRUCTURE: Un type de carte qui peut être construit sur le **Champ de bataille** pendant la Phase de Construction. Les Structures ne peuvent généralement pas se déplacer ou attaquer, mais elles peuvent être attaquées et détruites. Les **Portails** sont un type particulier de Structure.

SUPPLÉMENTAIRE: En plus de ce que permettent les règles habituelles.

Exemple: Pendant une Phase d'Attaque, 3 Unités peuvent attaquer, mais une Unité d'attaque supplémentaire peut être une 4^e Unité qui attaque (4 attaques avec 4 Unités).


Cependant, si une Unité bénéficie d'une attaque supplémentaire, elle peut attaquer deux fois (4 attaques avec 3 Unités).


TOUR: Un tour correspond à 1 joueur qui accomplit les 6 phases d'un tour dans l'ordre : Invocation, Déplacement, Construction, Attaque, Magie et Pioche. Un tour comprend également tous les effets

qui se produisent au début ou à la fin du tour d'un joueur.

TRAVERSER: Faites comme si la carte n'était pas là lorsque vous la traversez. Une Unité qui peut se **déplacer** à travers des Unités **Communes** ne peut pas se déplacer à travers d'autres cartes et ne peut jamais terminer son déplacement sur une Unité Commune. Une Unité de **mêlée** ne peut jamais attaquer à travers une autre carte, car elle ne peut cibler que les cartes adjacentes.

UNITÉ: Un type de carte, incluant les **Communes**, les **Champions** et les **Invocateurs**. Les Unités sont **invoquées** sur le **Champ de bataille** lors d'une Phase d'Invocation. Les Unités peuvent se **déplacer** et **attaquer**.

UNITÉ À DISTANCE: Une Unité ayant le symbole  à côté de la valeur de **Force** sur sa carte.

UNITÉ DE MÊLÉE: Une Unité ayant le symbole  à côté de la valeur de **Force** sur sa carte.

VIDE: Un élément (case, main, pioche, défausse, etc.) est vide s'il ne contient rien. Ainsi, une case est vide si aucune carte ne s'y trouve.

VIE: Une valeur indiquée sur toutes les cartes Unité et Structure. Si la Vie d'une carte est réduite à 0 (ou moins), généralement par l'ajout de **Blessures**, cette carte est **détruite**.

ZONE ÉVÈNEMENTS ACTIFS :

Les zones sur le côté du **Champ de Bataille** où sont placés les **Évènements actifs**.

Plus de factions !

Des paquets Faction supplémentaires sont disponibles pour le jeu. Chaque paquet Faction est préconstruit et prêt à jouer. Ils peuvent également être exploités pour ajouter de nouvelles cartes à vos paquets personnalisés.

Renseignez-vous en boutique ou visitez le site matagot.com pour obtenir les vôtres !



Distribution exclusive de la version française par les Éditions Matagot.

Matagot
135 rue du Tondu
33000 Bordeaux

Crédits

Créateur

Colby Dauch

Développement

J. Arthur Ellis

Illustrations

Martin Abel, Madison Johnson

Graphisme

David Richards, Kendall Wilkerson

Éditeur

Jonathan Liu

Conseillers culturels

Hary Bridgewater, Dandy Ren,
Calvin Wong Tze Loon 黃子倫,

Jonathan Liu

Traduction et Relecture

Savannah Bazerque,
Mickaël "Froh" Garcin,
Quentin Hanot,

Maxime Le Dain, Clément Denis,
Philippe Argoud et les formidables
relecteurs des communautés de cwowd
et de trictrac qui nous permettent de
vous proposer un meilleur jeu.

Testeurs

Adam Tarr, Adrian Han Shi, Andrei, Arthur Scheuerman, Barnaby Alsop, Benjamin Winterscheidt, Blaze Nimmons, Brett Lowey, Bryan Lull, Chad Barbry, Corey Salem, Daniel Garcia-Rosas, Daniel Kenline, Daniel Kotacka, 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 Gundlah, Jáchym Bajgar, James Sitz, Jan Trinkhaus, Jan Zalewski, Jason Spain, Jeffrey Bertram, Jeffrey Joyce, Jon Merkle, Jon Stimson, Jonas Schmidt, Jonathan Davison, Jonathan Liu, Jonathan Marcantel, Jorge Garcia de la Higuera, Joseph Perck, Joshua James Hardy, Joshua Koehn, JT Perck, Kaitlyn Sevits, Kyla Joy Hughes, Leila Maricla Nievas, 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 Meister, Taylor Kowbel, Thomas Trengove, Tim Jones, Travis Schneider, Vasily Shipunov, Zander Galluppi



 **Plaid Hat**[®]
Games