The logo for 'Summoner Wars' is rendered in a bold, red, metallic font with a white outline and a glowing orange-red aura. The text is set against a background of three overlapping, interlocking circles that form a central lens-like shape. This central shape contains a fiery, orange-red scene with floating embers. The entire logo is framed by a silver, ornate border with decorative corner pieces that resemble glowing gemstones.

SUMMONER WARS

Reglamento
SEGUNDA EDICIÓN



Fue Ret-Talus, el señor del Reino Caído, quien encontró la primera Piedra de Invocación. La piedra confirió su poder al rey de corazón oscuro, convirtiéndolo en el primero de los Invocadores.

Durante mil años, Ret-Talus nunca fue desafiado ya que él y sus invocaciones causaban estragos en el mundo de Itharia. El poder de la piedra era tan grande que, aunque el mundo envió ejércitos enteros para luchar contra él, ninguno pudo derrotar al vil gobernante.

No fue hasta que Dane Lightbringer descubrió una segunda Piedra de Invocación que el reinado de Ret-Talus fue puesto en jaque. El descubrimiento de una segunda piedra dio al pueblo de Itharia una nueva esperanza, porque no solo significaba que el poder de Ret-Talus tenía un oponente, sino que también significaba que la Piedra de Invocación no era única. Si había dos, seguro que había más. Cada facción de Itharia empezó a invertir sus recursos en explorar el mundo en busca de una Piedra de Invocación para reclamarla como propia.

Se revelaron más piedras y surgieron más Invocadores; sin embargo, estos Invocadores de Itharia fracasaron en unirse contra su amenaza común. A cambio, han dejado que las viejas rivalidades entre facciones y el deseo por el poder de más Piedras de Invocación les enfrente a los unos contra los otros.

*¡Que empiecen las batallas
de los Invocadores!*

Objetivo del juego

Summoner Wars es un juego de cartas expandible para 2 jugadores, en el que estos asumen el papel de Invocadores que luchan entre sí. Invocarán a fuertes guerreros, los guiarán por el campo de batalla y pondrán en juego poderosos eventos en un esfuerzo por destruir al Invocador oponente.

Componentes

Dados



⚡ = Golpe cuerpo a cuerpo

✂ = Golpe a distancia ⚡✂ = Especial

Cartas de Unidad



1. Nombre
2. Clase
3. Facción
4. Fuerza
5. Vida
6. Coste
7. Habilidad
8. Símbolo del mazo
9. Símbolo ⚡/✂

Cartas de evento



1. Nombre
2. Clase
3. Coste
4. Fase de juego
5. Símbolo del mazo
6. Efecto

Cartas de Estructura



1. Nombre
2. Clase
3. Coste
4. Vida

Fichas



1. Aliento
2. Daño
3. Magia

Preparación de la partida



Para preparar una partida a *Summoner Wars*, sigue estos pasos:

1. Coloca el campo de batalla entre los 2 jugadores.
2. Crea un suministro con las fichas de Daño y Aliento al alcance de ambos.
3. Cada jugador escoge un mazo de Facción o crea su mazo personalizado.
4. Cada jugador coloca su Invocador, 2 Unidades iniciales y el Portal inicial en el campo de batalla, tal y como se indica en el reverso de su carta de Invocador.
5. Cada jugador baraja las cartas restantes y las coloca bocabajo en su mazo de robo. Luego, roba 5 cartas.
6. Determina al azar el jugador inicial. Ese jugador coloca su ficha de Magia en la casilla 2 y el otro jugador coloca su ficha de Magia en la casilla 3 de sus medidores de Magia.

Secuencia del turno

Los jugadores se alternan por turnos hasta que 1 jugador gana la partida al destruir al Invocador de su oponente. En el turno del jugador, tiene que completar las siguientes 6 Fases en orden:

1: Invocar - 2: Mover - 3: Construir - 4: Atacar - 5: Magia - 6: Robar

Una vez que un jugador completa las 6 Fases, empieza el turno de su oponente.

Fase 1: Invocar

Invoca un número de Unidades a tu elección de tu mano al campo de batalla. Para invocar a una Unidad, paga su coste gastando una cantidad de Magia igual al coste de la Unidad y colócala en un espacio vacío adyacente a un Portal que controles.



Coste de la Unidad

Gastar/Obtener Magia

Para gastar u obtener 1 o más de Magia, mueve tu ficha de Magia arriba o abajo esa cantidad de casillas en tu medidor de Magia



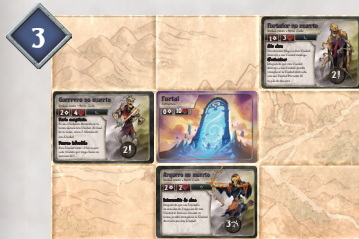
Medidor de Magia

Adyacencia

Una carta o un espacio están adyacentes a otro si comparten un lado. En diagonal no se considera adyacente.



Ejemplo: Invocar una Unidad



1. Elena gasta 2 de Magia para invocar a un Arquero no muerto de su mano.

2. Puede colocar la Unidad en un espacio vacío a su elección adyacente a su Portal.

3. Decide colocarla inmediatamente debajo de su Portal.

Fase 2: Mover

Mueve hasta 3 Unidades diferentes que controles 1 o 2 espacios cada una. Las Unidades solo pueden moverse hasta y a través de espacios vacíos y adyacentes. Una Unidad que también sea una Estructura no se puede mover a no ser que un efecto lo permita.

Ejemplo: Mover



Las Unidades se pueden mover en vertical u horizontal 1 o 2 espacios.



Las Unidades se pueden mover 1 espacio en vertical y 1 espacio en horizontal y viceversa.



Las Unidades se pueden mover 1 espacio y luego volver al mismo espacio. (A veces esto sirve para desencadenar una habilidad).



Las Unidades **NO PUEDEN** moverse en diagonal.



Las Estructuras **NO PUEDEN** moverse.

Las Unidades **NO PUEDEN** atravesar otras cartas.

Fase 3: Construir

Construye un número de Portales u otras Estructuras a tu elección de tu mano en el campo de batalla. Para construir una Estructura, paga su coste y colócala en un espacio vacío adyacente a tu Invocador o en tus 3 últimas filas.

Ejemplo: Construir una Estructura

Lado del oponente



Tu lado

Puedes construir una Estructura en un espacio a tu elección de los resaltados en verde. (Tus 3 últimas filas o adyacente a tu Invocador).



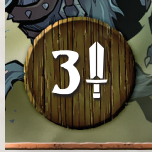
Fase 4: Atacar

Ataca con hasta 3 Unidades diferentes que controles. (No tienen que ser las mismas Unidades que hayas movido este turno.)

Para atacar con una Unidad, sigue los pasos en orden:

1. Declara un objetivo:

Las Unidades cuerpo a cuerpo (♣) pueden dirigir su ataque a cartas adyacentes. Las Unidades a distancia (↗) pueden dirigir su ataque a cualquier carta a un máximo de 3 espacios vacíos de distancia en línea recta.



Unidad cuerpo a cuerpo con 3 de fuerza

2. Lanza: Lanza un número de dados igual a la fuerza de ataque de la Unidad.



Unidad a distancia con 2 de fuerza

3. Añade Daño: Añade 1 de Daño al objetivo por cada símbolo que coincida con el símbolo ♣/↗ de la Unidad atacante.

Ignora los resultados ♣ a no ser que se indique lo contrario. El símbolo «↔» significa «resuelve también los siguientes símbolos/texto por cada ♣ obtenido».

Dañar y Destruir cartas

Para añadir Daño a una carta, coloca fichas de Daño sobre ella. La Vida de una carta se reduce en 1 por cada Daño que tenga. Si la Vida de una carta alcanza 0, esa carta es destruida. Descarta esa carta. Las cartas debajo de una carta destruida se descartan, pero no se destruyen.

Obtén 1 de Magia cada vez que una carta que controles destruya una carta de ENEMIGO.

Descartar cartas

Para descartar una carta, retira cualquier ficha sobre ella y colócala bocabajo en la parte superior de la pila de descarte de su dueño. Descarta cualquier carta que estuviera debajo.

Coste de la no acción

Añade 1 de Daño a tu Invocador al final de tu Fase de ataque si no dirigiste tu ataque a una carta de enemigo en este turno.

Ejemplo: Ataque a distancia

1. Enrique usa su Tirador horda para realizar un ataque a distancia contra el Guerrero no muerto de Elena, a 2 espacios de distancia.
2. El Tirador horda tiene 2 de fuerza, por lo que Enrique lanza 2 dados.
3. Al ser un ataque a distancia y salir como resultado 2 símbolos de a distancia, coloca 2 fichas de Daño sobre el Guerrero no muerto.

Fase 5: Magia

Descarta cualquier número de cartas de tu mano (bocabajo). Obtén 1 de Magia por cada una.

Ejemplo: Descartar por Magia



Elena descarta 2 cartas de su mano para obtener 2 de Magia.

Fase 6: Robar

Si tienes menos de 5 cartas en tu mano, roba hasta tener 5 cartas.

Ejemplo: Robar hasta 5 cartas



A Elena le quedan 2 cartas al inicio de su Fase de robo, por lo que roba 3 cartas para tener una mano de 5.

Mazo de robo vacío

Si tu mazo de robo se agota, NO vuelvas a barajar tu pila de descartar. No puedes robar cartas si tu mazo de robo está vacío.

Cartas de evento

Juega cartas de evento en tu turno durante la Fase que se indique en la carta. Para jugar una carta de evento, paga su coste, resuelve sus efectos y, luego, descártala. Las cartas de evento no se pueden jugar mientras se esté resolviendo un efecto en la partida; es decir, mientras se esté invocando, construyendo, moviendo, atacando o resolviendo un evento, habilidad u otro efecto.

Efectos de evento activos

Si juegas una carta de evento con la palabra clave ACTIVO en ella, en vez de descartarla, colócala en tu área activa.

Los efectos de la carta de una carta de evento en tu área activa siguen en juego. Al inicio de tu siguiente turno, descarta todas las cartas de evento en tu área activa. No puedes jugar una carta de evento si ya tienes un evento activo en juego con el mismo nombre.

Ejemplo: Efecto activo en juego



Ganar la partida

Cuando solo quede el Invocador de 1 jugador en el campo de batalla, ese jugador gana.

Nombre

Si una carta de efecto hace referencia a un nombre, se refiere a cualquier carta que tenga esa(s) palabra(s) en parte de su nombre.

Ejemplo: Una Unidad «no muerta» incluye tanto a un Guerrero no muerto como a un Peón no muerto, ya que ambos son Unidades con las palabras no muerto en sus nombres. Una Unidad «arquero» incluye tanto a un Arquero de la ciudadela como a un Arquero del viento.

Aliento

Las fichas de Aliento tienen varios efectos según en las cartas en las que estén en juego. Para alentar una carta, coloca una ficha de Aliento sobre ella (no hay límite). Si un efecto de una carta requiere que gastes 1 o más fichas de Aliento, retira ese número de fichas de Aliento de esa carta (la carta debe tener al menos esa cantidad de Aliento para activar dicho efecto).



Forzar

Para forzar una carta 1 o más espacios, deslízala esa cantidad de espacios vacíos en línea recta en una misma dirección (horizontal o vertical). Forzar una carta NO se considera movimiento.

Efectos desencadenados y conflictos de tiempo

Un efecto desencadenado es el que ocurre automáticamente cuando 1 o más condiciones se cumplen. Si 2 o más efectos se desencadenan al mismo tiempo, se resuelven todos, si es posible. El jugador cuyo turno esté en marcha decide el orden en el que se resuelven dichos efectos.

Cartas de efecto

Las habilidades y efectos descritos en las cartas siempre tienen preferencia sobre las reglas habituales del juego. Consulta el glosario si tienes alguna duda sobre la terminología de una carta.

Contar espacios (objetivo y alcance)

Al contar casillas para cualquier finalidad, nunca cuentes en diagonal a no ser que se indique lo contrario. Las habilidades que afectan a cartas con «al alcance de un número de espacios» siempre cuentan desde la carta con la habilidad y no incluyen esa carta; es decir, una carta no está «a 2 espacios de alcance» de sí misma. Las cartas no pueden fijarse como objetivo a sí mismas al atacar o usar habilidades.

Ejemplo: Contar espacios










Construye tu mazo

Los mazos de Facción están preconstruidos y listos para jugar. Aun así, los jugadores pueden construir sus propios mazos de batalla de Invocador al mezclar cartas de diferentes mazos de Facción (expansiones por separado). Para construir un mazo de batalla de Invocador personalizado, escoge y añade a tu mazo todo lo siguiente:

- 1 Invocador
- 1 Portal con 10 de Vida
- 3 Portales con 5 de Vida
- Las 2 Unidades iniciales enumeradas en el reverso de tu carta de Invocador.
- Los 2 eventos épicos enumerados en el reverso de tu carta de Invocador.
- 6 eventos normales
- 3 Unidades de élite
- 16 Unidades comunes

Requisitos del mazo

- Cada Unidad y evento en tu mazo tiene que tener al menos 1 símbolo de mazo que coincida con los símbolos de mazo de tu Invocador.

Ejemplo: Si tienes un Invocador   , puedes incluir una carta    en el mazo, pero no una carta con el símbolo .

- Un mazo no puede tener más de 2 copias de cada evento normal, 1 copia de cada Unidad de élite y 4 copias de cada Unidad común (las Unidades iniciales no se cuentan para este límite).

Ejemplo: Construcción de un mazo

A la derecha tienes todo lo que está incluido en el mazo preconstruido de Enanos polares. Todos los mazos de Facción siguen las mismas instrucciones/requisitos que se indican para los mazos personalizados.



1 Invocadora

Svara x 1



4 Portales

10  x 1

5  x 3



2 Unidades iniciales

(Enumeradas en el reverso de tu carta de Invocador.)

Maga de la escarcha x 1

Gólem del hielo x 1



2 Eventos épicos


(Enumeradas en el reverso de tu carta de Invocador.)

Ariete de hielo x 2



6 Eventos normales

 Parapeto x 2

  Reparación gélida x 2

  Falla glacial x 2



3 Unidades de élite

 Nadiana x 1

  Ollag x 1

   Jarmund x 1



16 Unidades comunes

 Maga de escarcha x 4

  Gólem de hielo x 4

  Caballería de osos x 4

  Herrero glacial x 4

Glosario

ACERCARSE: Se refiere a movimiento parcial o total o forzar que disminuya el número de espacios necesarios para contar de una carta a otra.

ADICIONAL: Además de lo que permiten las reglas habituales, puede referirse al número de Unidades que atacan o el número de ataques por Unidad, o a cualquier otro aspecto del juego.

ADYACENTE: Una carta o espacio está adyacente a otra carta o espacio si comparten un lado. Las cartas y espacios conectados en **diagonal** no son adyacentes y una carta o espacio no es adyacente a sí misma.



ALEJARSE: Se refiere a cualquier movimiento parcial o total o el forzar que aumente el número de espacios necesarios para contar de una carta a otra.

ALENTADO: Tiene 1 o más fichas de Aliento encima.



ALIADO: Todas las cartas controladas por un jugador son aliadas para ese jugador, entre ellas y consigo mismas.

ALIENTO: Las fichas de Aliento tienen varios efectos según las cartas sobre las que estén en juego. Para alentar una carta, coloca 1 ficha de Aliento sobre ella, incluso si ya tiene 1 o más fichas de Aliento. No hay límite para el número de fichas de Aliento que puede haber sobre una carta. El número de Aliento

que una carta tiene es igual al número de fichas de Aliento sobre ella. Si el efecto de una carta indica que gastes 1 o más fichas de Aliento, retira ese número de fichas de Aliento de esa carta (o, si se especifica, de otra carta). Si la carta no tiene suficientes fichas de Aliento encima, no se puede usar ese efecto. La cara con el 3 de las fichas de Aliento representan 3 fichas de Aliento.

ÁREA ACTIVA: Las áreas en el lado del campo de batalla en donde se colocan los eventos activos.

ATAQUE: Una Unidad ataca tras declarar un objetivo, lanzar los dados y (posiblemente) añadir Daño al objetivo, como se describe en este reglamento en la página 8, en el apartado «Fase 4: Ataque». Otras habilidades y efectos que añadan Daño no son ataques. Una Unidad puede atacar a una carta aliada.

ATRAVESAR: Considera que una carta no está ahí al pasar. Una Unidad que se pueda mover a través de comunes no puede atravesar otras cartas ni puede terminar su movimiento sobre una. Una Unidad cuerpo a cuerpo no puede atacar a través de otra carta ya que solo puede fijar como objetivo a cartas adyacentes.

A X ESPACIOS DE ALCANCE: Una carta está a X espacios de alcance si puedes alcanzar esa carta contando X número de espacios. Recuerda que no puedes contar en diagonal, pero que los espacios no tienen que estar vacíos si no se indica lo contrario (por ejemplo, X espacios vacíos en línea recta). Las habilidades que indican «alcance» cuentan desde la carta en la que está la habilidad. Una carta NO se considera que esté al alcance a X espacios de sí misma.

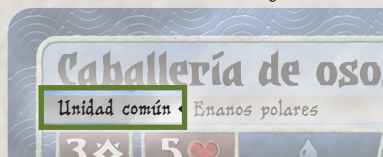
CAMPO DE BATALLA: Todos los espacios en el tablero se denominan conjuntamente el «campo de batalla». Una carta está en el campo de batalla si está en un espacio y no debajo de

otra carta.

CLASE: Abreviatura para clasificación. Hay 3 clases de Unidades: **comunes**, de **élite** e **Invocador**. Hay 2 clases de eventos: **normales** y **épicos**.

Las **Estructuras** son una clase en sí. Algunos efectos de la partida solo afectan a una clase específica.

Nota: Todas las palabras en la clase de una carta son parte de su clase tanto por separado como en conjunto, por lo que una Unidad común tiene como clase común, Unidad y Unidad común.



COLOCAR: Poner algo donde se indique.

Si colocas una carta en el **campo de batalla**, siempre se tiene que colocar en un espacio **vacío**, a no ser que se indique lo contrario.

COMÚN: Una **clase** de una **Unidad**. Cada mazo tiene 16, con hasta 4 copias de cada uno. Las Unidades iniciales no se cuentan para este límite.

CONSTRUIR: Escoge un **Portal** u otra **Estructura** de tu **mano**, **paga** su **coste** y **colócala** en un espacio **vacío** del **campo de batalla** durante tu **Fase de construir**. Normalmente, las **Estructuras** deben ser **construidas** **adyacentes** a tu **Invocador** o en tus 3 **últimas filas**. **Cualquier** carta con una **clase** de **Estructura** se puede **construir**.

CONTROLAR: Un jugador **controla** cualquier carta que **empiece** en su **mazo** y que **ahora** esté **en juego** o se esté **resolviendo**, a no ser que un efecto de la partida le dé el control a su oponente. Cada carta en el **campo de batalla** siempre debe estar **colocada** de forma que queden **orientadas** hacia el jugador que las **controla**. Si un efecto del **juego** causa que un jugador se haga

con el control de una carta en el **campo de batalla**, **gira** esa carta **180°** (para que quede **orientada** hacia el jugador que **ahora** la **controla**). Si se **concede** el control únicamente durante un momento concreto. Después, el jugador que originalmente la **controlaba** la **recupera** y la **gira** de nuevo **180°** (para que vuelva a estar **recta** para este jugador).

COSTE: Valor indicado en todas las cartas, excepto en los **Invocadores**. El **coste**, que puede ser 0, es la cantidad de **Magia** que se tiene que **gastar** para **Invocar** esa **Unidad**, **construir** esa **Estructura** o **poner** en **juego** ese **evento**.

CUALQUIER NÚMERO Cero o cualquier número entero positivo.

DAÑADO: Tiene 1 o más fichas de **Daño** encima.

DAÑAR: Para **añadir** 1 o más **Daño** a una carta, **coloca** ese número de fichas de **Daño** sobre ella. El número de **Daño** que tiene una carta es igual al número de fichas de **Daño** sobre ella. El **Daño** en una carta **reduce** su **Vida** (cada **Daño** reduce la **Vida** en 1). Si la **Vida** de una carta **alcanza** (o **desciende** por debajo de) 0, es **destruida**. La cara con el 3 de las fichas de **Daño** representan 3 fichas de **Daño**.

DEBAJO: Algunos efectos te indican que coloques una carta **debajo** de otra. Colócala **bajo** esa carta en el mismo espacio y con la misma **orientación** (el mismo jugador **controla** las dos cartas). Si una carta se **mueve**, es **forzada** o de otra forma **cambia** su **posición** en el **campo de batalla**, todas las cartas que tenga **debajo** **permanecen** **debajo** de ella. Si un oponente **toma** el control de una carta, **toma** el control de todas las cartas que tiene **debajo**. Las cartas **debajo** de otra carta están **en juego**, pero no en el **campo de batalla** y no pueden ser **fijadas** como **objetivo**, no les afectan los efectos del **juego** ni cuentan para ello, a no ser que se

indique lo contrario. Si una carta es **destruida**, **descartada** o **devuelta a tu mano**, descarta todas las cartas que tenga debajo. Nota: Antes de colocar una carta (A) debajo de otra (B), descarta cualquier carta que estuviera debajo de la carta A y **retira** cualquier ficha que estuviera sobre esta.

DESALENTADO: No tiene fichas de Aliento encima.

DESCARTAR: Para descartar una carta, colócala bocabajo en la **pila de descarte** de su **dueño**. Si una carta se descarta del **campo de batalla**, cualquier carta debajo de esta se descarta y cualquier ficha sobre ella se **retira**. Si una carta descartada se vuelve a colocar en el campo de batalla, se considera una nueva carta.

DESPUÉS: Un efecto (B) que ocurre después de otro efecto (A) debe ocurrir en cuanto el efecto de A se haya resuelto por completo y antes de otro efecto (excepto otro efecto que ocurra antes de A).

Ejemplos: Después de que esta Unidad se mueva: inmediatamente después de que esa Unidad se mueva todos los espacios que pensaba moverse durante esa activación.

Después de que esta Unidad ataque: inmediatamente después de todos los pasos del ataque de la Unidad, incluido añadir Daño y destruir al objetivo, si procede.

DESTRUIR: Para destruir una carta, **descártala** (colócala bocabajo en la **pila de descarte** de su propietario). Si una carta es destruida, descarta cualquier carta debajo de esta y **retira** cualquier ficha sobre ella.

Obtén 1 de **Magia**:

- » si un **ataque** de una **Unidad** que **controles** se dirige a una carta de tu oponente y la destruye.
- » si un **evento** o **habilidad** de una carta que **controles** causa que una carta de tu

oponente sea destruida.

NO obtienes **Magia**:

- » si una carta que **controles** causa que otra carta que **controles** sea destruida.
- » si el efecto de una carta de **enemigo** que es destruida causa que otra carta se destruya.
- » por cualquier carta debajo de la carta destruida.

DETRÁS: Una carta está detrás de otra si está en una **fila** que esté más cerca del jugador que controla esa carta. Como las cartas quedan colocadas de forma que queden orientadas hacia el jugador que las controla, una carta detrás de otra parecerá estar «debajo» de esa otra carta. En el ejemplo a continuación, la carta B está detrás de la carta A.



DEVOLVER A TU MANO: Coge una carta del **campo de batalla** y añádela a tu **mano**. Al devolver una carta a tu **mano**, **descarta** cualquier carta que estuviera debajo y **retira** cualquier ficha sobre esta. Si una carta que ha sido devuelta regresa al campo de batalla, se considera una nueva carta.

DE ÉLITE: La clase de una **Unidad**. Cada mazo tiene 3 Unidades de élite únicas.

DIAGONAL: Una carta o espacio está diagonal a otra carta o espacio si comparten una esquina.

DUÑO: Un jugador es el dueño de una carta si ha empezado la partida con esa carta en su **mazo**.

DURANTE: Un efecto que ocurre durante un **turno** o **Fase**, sin otros límites de

tiempo, se puede activar en cualquier momento de ese turno o Fase, excepto si otro efecto del juego está siendo **resuelto**, como **moverse**, **atacar** y los efectos que provoque.

ENEMIGO: Cualquier carta que controle el jugador oponente.

EN JUEGO: En el campo de batalla, debajo de una carta que esté en el campo de batalla o en un **área activa**.

EN VEZ DE: Un efecto que se resuelve en lugar de las reglas habituales. El efecto original no ocurre; por ejemplo, «en vez de **moverse**» quiere decir que una carta no se ha movido y no puede activar efectos de «después de que esta **Unidad** se mueva» y «en vez de **destruir**» quiere decir que la carta no se destruye y que no se obtiene **Magia**. Aun así, ten en cuenta que los efectos que ocurren «en vez de moverse» y «en vez de atacar» se cuentan para el límite de 3 Unidades en esas **Fases** y una Unidad que usa una **habilidad** «en vez de moverse/atacar» no puede moverse/atacar en esa Fase. Los efectos que ocurren «en vez de moverse» pueden ocurrir incluso si una Unidad no tiene espacios **vacíos adyacentes** y los efectos que ocurren «en vez de atacar» incluso si no hay un **objetivo viable** que atacar, pero los efectos que ocurren «en vez de moverse/atacar» **NO PUEDEN** ocurrir si el juego prohíbe específicamente que esa Unidad se mueva/ataque.

ÉPICO: Una **clase de evento**. Cada mazo tiene 2, los cuales están determinados por el **Invocador**.

ESPACIOS EN LÍNEA RECTA: Una serie de espacios **adyacentes** que están conectados en una misma dirección (**horizontal o vertical**).

ESPACIOS VACÍOS EN LÍNEA RECTA: Una serie de espacios **vacíos adyacentes** que se conectan en una misma dirección (**horizontal o vertical**).



ESTRUCTURA: Un tipo de carta que se puede **construir** en el **campo de batalla** durante la Fase de construcción. Las Estructuras normalmente no pueden **moverse** ni **atacar**, pero pueden ser atacadas y **destruidas**.

EVENTO: Un tipo de carta. Un evento solo se puede jugar en el **turno de su dueño** durante la **Fase** indicada. Para jugar un evento, **paga su coste**, resuelve sus efectos y, luego, **descártala**. Las cartas de evento no se pueden jugar mientras se esté resolviendo un efecto del juego; por ejemplo, mientras se invoca, construye, mueve, ataca o mientras se resuelve una habilidad o evento. Un evento con una clase de **Estructura** entra en juego al construirlo. Ver también: **Evento activo**.

EVENTO ACTIVO: Un **evento** con la palabra clave **ACTIVO**. El texto a continuación de la palabra **ACTIVO** se considera que permanece en efecto mientras la carta de evento esté en el **área activa** de un jugador. Tus eventos activos se **descartan** al inicio de tu **turno**. Un jugador no puede jugar un evento activo si ya tiene un evento activo con el mismo nombre en juego.

FACCIÓN: Un atributo indicado en cada carta de **Unidad**. Algunos efectos de juego solo se aplican a Unidades de una **Facción** específica.

FASE: 1 de las 6 partes del **turno** de un jugador. En orden, las Fases son **Invocar**, **Mover**, **Construir**, **Atacar**, **Magia**, **Robar**.

FILA: Una línea horizontal completa con 6 espacios **adyacentes**.

FINAL: Efectos que ocurren al final de una **Fase** ocurren cuando esa Fase ha terminado. Los efectos que ocurren al final de un **turno** ocurren después de la Fase de robo de ese turno.

FORZAR: Para forzar una carta 1 o más espacios, deslízala esa cantidad de **espacios vacíos en línea recta** en una misma dirección (horizontal o vertical). Al leer el texto de una carta, forzar una carta **NO** se considera moverla.

FUERZA: Un valor indicado en todas las cartas de **Unidad**. Si una Unidad ataca, el jugador que la controla lanza un número de dados igual a la fuerza de esa Unidad. La fuerza de una Unidad se puede modificar (aumentar o disminuir) por efectos de diferentes cartas. Ver también **Fuerza base**.

FUERZA BASE: El valor de **fuerza** impreso en una carta de **Unidad** (sin modificaciones por los efectos de otras cartas). Si un efecto cambia la fuerza base de una Unidad, considera el nuevo número como si fuese el impreso en la carta. Si 2 o más efectos cambian la fuerza base de una Unidad, considera solo el último. Aplica cualquier otra modificación a la fuerza de la Unidad por efectos de otras cartas a la nueva fuerza base.

GASTAR: Para gastar 1 o más de **Magia**, retrocede tu ficha de **Magia** ese número de casillas en el medidor. Para gastar 1 o más fichas de **Aliento**, **retira** ese número de fichas de **Aliento** de la carta que vas a alentar. Si no tienes suficiente **Magia** o **Aliento**, no puedes **pagar** el coste y activar ese efecto.

HABILIDAD: Un efecto en una **Unidad** o **Estructura**. La habilidad de una carta tiene efecto mientras esté en el **campo de batalla**. Si se indica específicamente,

también tiene efecto mientras esté **debajo** de una carta en el campo de batalla, mientras esté siendo **invocada** o **construida**, o inmediatamente después de ser **destruida**. Si una carta obtiene una habilidad que ya tiene, esta carta se considera que tiene solo 1 copia de esa habilidad. Ver también: **Habilidades de base**.

HABILIDADES DE BASE: Cualquier o todas las **habilidades** impresas en una **Unidad** o **Estructura**. No se incluyen las habilidades añadidas por otras cartas.

HASTA: Hasta incluye 0.

IGNORAR: Omitir (no resolver) una regla específica o efecto.

ILESO: No tiene fichas de Daño encima.

INICIO: Los efectos que ocurren al inicio de una Fase ocurren antes que nada durante esa Fase. Los efectos que ocurren al inicio de un **turno** ocurren antes de la Fase de invocación de ese turno.

INTERCAMBIAR POSICIONES:

Son 2 cartas que se cambian las posiciones en las que están. No se considera **mover** ni **forzar** ninguna carta.

INVOCADOR: Una **clase** de **Unidad**. Cada jugador tiene 1 **Invocador** que comienza la partida en el **campo de batalla**. Si el **Invocador** de un jugador es **destruido**, ese jugador pierde la partida.

INVOCAR: Escoge una **Unidad** en tu **mano**, paga su coste y colócala en un espacio **vacío** en el **campo de batalla** durante tu Fase de invocación. Normalmente esta **Unidad** tiene que ser invocada **adyacente** a un **Portal** que **controles**. Cualquier carta con una **clase común** o de **élite** puede ser invocada.

LADO: El campo de batalla tiene 2 lados.

Las 4 filas más cerca al jugador son las **4 últimas filas**, son el lado de un jugador y las 4 filas más lejanas son el

lado del oponente.

MAGIA: Un recurso que se puede **gastar** para **pagar** un **coste**. La cantidad de Magia que tiene cada jugador está representada por la posición de la ficha de Magia de ese jugador en su medidor, con un máximo de 15.

MANO: Las cartas que el jugador tiene actualmente en su mano. No hay máximo tamaño de cartas que se puedan tener en la mano.

MAZO: Un conjunto completo de cartas preparadas para un jugador para poder jugar a *Summoner Wars*. Cada mazo de Facción se vende como un mazo preparado. Consulta la sección de construye tu mazo en la página 11 para conocer las reglas sobre cómo construir tu mazo personalizado.

MAZO DE ROBO: En cada lado del tablero hay un área señalada donde la mayoría de cartas de cada jugador comenzarán la partida, en un mazo bocabajo. Esta área y las cartas que se colocan aquí son el mazo de robo de ese jugador. El número de cartas en el mazo de robo es información pública, pero el contenido es privado para cada jugador. Los jugadores no pueden reordenar las cartas del mazo de robo una vez preparada la partida, a no ser que se indique lo contrario, como al **recuperar** una carta del mazo de robo. Si un mazo se queda **vacio**, **NO** vuelvas a barajar la correspondiente **pila de descarte**. Un jugador no puede **robar** cartas si su mazo de robo está vacío.

MOVER: Para mover una **Unidad** 1 espacio, deslízala desde el espacio en el que se encuentra hasta un espacio **vacio adyacente**. Para mover una Unidad 2 o más espacios, repite esta acción esa cantidad de veces. Una Unidad no se puede mover 0 espacios, pero se puede mover de vuelta a un espacio del que se acaba de mover.

NOMBRE: Si un efecto se refiere a un nombre de una carta, se refiere a cualquier carta que tenga esa(s) palabra(s) como parte de o todo su nombre. Nota: Esto se indica solo para palabras completas, por lo que una Estructura de hielo **NO** incluye una Estructura de dispositivo de Portal.

NORMAL: Una **clase de evento**. Cada mazo tiene 6, con hasta 2 copias de cada uno.

OBJETIVO: Identifica al que recibe un **ataque** o al que recibe un efecto del juego, normalmente tras contar los espacios de una Unidad que ataque o por una **habilidad**. Una carta no puede fijarse como objetivo a sí misma.

OTRO: Indica una carta o cartas diferentes de una carta que ya se ha mencionado.

PAGAR: Un jugador debe pagar el **coste** antes de jugar una carta **gastando** Magia igual al coste de la carta.

PILA DE DESCARTE: En cada lado del tablero hay un área señalada donde los jugadores colocan bocabajo las cartas de las que son **dueños** cuando se **descartan**. Esta área y las cartas que se colocan en ella son la pila de descarte de ese jugador. El número de cartas en la pila de descarte es información pública, pero el contenido es privado para cada jugador.

PORTAL: Una carta con la palabra Portal en el **nombre** suele ser una **Estructura**. Cada jugador empieza con 1 Portal (con 10 de Vida) en el **campo de batalla** y 3 Portales (con 5 de Vida) en su **pila de descarte**. Los Portales sirven como la ubicación principal desde la que se invoca: si un jugador **invoca** una **Unidad**, coloca esa Unidad en un espacio **vacio adyacente** a un Portal que **controla**. Si no hay espacios válidos (porque un jugador no controle ningún Portal o no haya espacios vacíos adyacentes), ese jugador no puede invocar.

PUEDE: El término empleado para indicar que un jugador tiene permiso para desencadenar un efecto, pero no está obligado.

RECUPERAR: Busca en un grupo específico de cartas para encontrar una carta concreta. Si has mirado el contenido de tu **mazo de robo** al recuperar una carta, barájalo de nuevo.

REEMPLAZAR: Poner una carta donde estaba otra.

RELANZAR: Al lanzar los dados, lanza alguno de esos dados de nuevo y quédate con el nuevo resultado. Los dados que se han vuelto a lanzar pueden ser lanzados de nuevo.

RESOLVER: Sigue todos los pasos de un efecto o regla del juego.

RETIRAR: Al quitar **Daño** o **aliento** de una carta, retira el número apropiado de fichas de esa carta y devuélvelas a sus suministros. Si te indica retirar más fichas de las que hay sobre la carta, retíralas todas.

ROBAR: Coge 1 o más cartas de la parte superior de tu **mazo de robo** y añádelas a tu **mano**.

SUMINISTRO: El área donde se dejan las fichas de **Daño** y **Aliento** que no estén en uso. Si estos componentes se agotan usa un sustituto adecuado.

TURNO: Un turno es 1 jugador que completa las 6 Fases de un turno en orden: Invocar, Mover, Construir, Atacar, Magia, Robar. Un turno también incluye cualquier efecto que ocurra al inicio o al final del turno de un jugador.

ÚLTIMA FILA: La **última fila** es la fila que está más cerca del jugador. Las dos últimas filas de un jugador son las dos filas más cerca del jugador, etc.



ÚNICA: Una carta es única si todas las cartas con las que comparas tienen nombre diferente a esta. Un conjunto de cartas únicas es aquel en el que cada carta tiene un nombre diferente.

UNIDAD: Un tipo de carta, que incluye comunes, de élite e Invocadores. Las Unidades se invocan en el campo de batalla durante la Fase de invocación. Las Unidades se pueden mover y pueden atacar.

UNIDAD A DISTANCIA: Una Unidad que tiene en su carta el símbolo ∞ junto a su valor de fuerza.

UNIDAD CUERPO A CUERPO: Una Unidad que tiene en su carta el símbolo \dagger junto a su valor de fuerza.

VACÍO: Algo (una casilla, la mano, el mazo de robo, la pila de descarte, etc.) está vacío si no hay nada en él. En concreto, un espacio está vacío si no hay ninguna carta en él.

VIDA: Valor indicado en todas las Unidades y cartas de Estructura. Si la Vida de una carta alcanza (o desciende por debajo de) 0, normalmente al añadir **Daño**, esa carta es destruida.

Expande el juego

Hay mazos de facciones adicionales disponibles para añadir a este juego.

Cada mazo de facción es un mazo preconstruido y listo para jugar, que también se puede deshacer para obtener nuevas cartas que agregar a tus mazos personalizados.



Créditos

Diseño del juego

Colby Dauch

Desarrollo del juego

J. Arthur Ellis y Nick Conley

Ilustraciones

Martin Abel y Madison Johnson

Diseño gráfico

David Richards y Kendall Elmen

Edición

Jonathan Liu y Ray Clark

Información cultural

Khary Bridgewater, Dandy Ren,

Calvin Wong Tze Loon 黃子倫

y Jonathan Liu

Edición en español

Ingenio Games

Traducción

Macarena Trujillo

Pruebas del juego

Adam Tarr, Adrian Han Shi, Andrei, Arthur Scheurman, Barnaby Alsop, Benjamin Winterscheidt, Blaze Nimmons, Brett Lowey, Bryan Lull, Chad Barbry, Corey Salem, Daniel García-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 Gundlah, Jáchym Bajgar, James Sitz, Jan Trinkauss, 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 Sevits, Kyla Joy Hughes, Leila Mariela Nievas, Leo Meister, Lionel Kinkartz, Luis Canela, Luke Muench, Martin Miguez, Matous 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 y Zander Galluppi



© 2022 Plaid Hat Games. Summoner Wars, Plaid Hat Games y los logos de Plaid Hat Games son marcas registradas de Plaid Hat Games. 1172 St. Rt. 96, Ashland, OH 44805. Los componentes reales pueden variar de los que se muestran. Fabricado en Heshan, China.