Anleitung War of the Summon

Es gibt 2 Modi Karten basiert und Zug basiert

Kartenbasiert

1. zu Beginn werden bis zu 10 Figuren Gelegt im jeweiligen Spieler Bereich
2. Jede Figur hat Fähigkeiten
3. Es wird eine Münze geworfen wer beginnt
4. Es werden 5 Handkarten gezogen bei spiel beginn und bei rundenbeginn 3
5. Nicht mehr als 10 handkarten
6. Nach spielen einer handkarte wird diese abgelegt
7. Sind alle Handkarten leer kann nichts mehr gemacht werden
8. Dann kann man die runde beenden
9. Dann ist der nächste Spieler dran
10. Ziel ist es die Feindliche Burg zu zerstören
11. In der Burg können Figuren erneuert werden dies Kostet aber Züge

Rundenbasiert

1. zu Beginn werden bis zu 10 Figuren gelegt im jeweiligen Spieler Bereich
2. Jede Figur hat Fähigkeiten
3. Es wird eine Münze geworfen wer beginnt
4. Der beginnende Spieler führt seine Aktion mit allen seinen Figuren aus diese sind:
   1. Bewegen
   2. Angreifen oder Spezial oder warten
5. Jede Figur kann Pro runde nur einmal benutzt werden
6. Ziel ist es die feindliche Basis zu zerstören
7. In der Burg können Figuren erneuert werden dies Kostet aber Züge

Die Figuren

1. Bauer
   1. Der Bauer ist die Standardeinheit und schwach im Angriff kann dafür aber ein Turm errichten der Pfeile auf Gegner schießt
   2. Angriff: 1
   3. leben: 3
   4. Bewegung: 2
   5. Erzeugungsdauer: 1Runde
   6. Spezial: wandelt sich um in einen Turm oder wandelt sich um in ein Katapult
2. Turm
   1. Der Turm schießt auf alle angrenzenden Felder, wenn sich dort eine gegnerische Einheit hinbewegt
   2. Angriff: 1
   3. leben: 5
   4. Bewegung: 0
   5. Erzeugungsdauer: 2Runde
   6. Spezial: -
3. Katapult
   1. Das Katapult kann über 3 Felder angreifen aber nicht in unmittelbarer Umgebung es ist stark brauch aber 1 runde Pause zwischen Schüssen
   2. Angriff: 5
   3. leben: 3
   4. Bewegung: 1
   5. Erzeugungsdauer: 2Runde
   6. Spezial: Kann nicht auf Felder schießen welche 1 von ihm entfernt sind
4. Oger
   1. Der Oger ist eine starke Nahkampfeinheit welche Eigene Einheiten 2 Felder weit werfen kann
   2. Angriff: 4
   3. leben: 8
   4. Bewegung: 3
   5. Erzeugungsdauer: 5Runde
   6. Spezial: Wirf verbündete Einheiten 1-3 Felder weit und wenn da ein Gegner steht werden die leben der geworfen Einheit von der des Ziels abgezogen ansonsten bekommt die geworfene Einheit 4 schaden
5. Wächter der Burg
   1. Die Burgwache Bewacht die Burg und greift alle Ziele im Radius der Burg an Sie ist die stärkste Einheit im Spiel Kann sich aber nicht von der Burg entfernen
   2. Angriff: 5
   3. leben: 20
   4. Bewegung: 0
   5. Erzeugungsdauer: 7Runde
   6. Spezial: -
6. Reiter
   1. Der Reiter Ist eine schnelle Angriffs Einheit, die sich schnell vorbewegen kann und einen Sturmangriff besitzt der doppelten schaden macht, wenn sie sich 2 Felder vor dem Angriff bewegt hat
   2. Angriff: 3
   3. leben: 5
   4. Bewegung: 4
   5. Erzeugungsdauer: 4Runde
   6. Spezial: Sturmangriff reitet in einer Linie auf das Ziel zu und macht über große Distanz doppelten schaden
7. Schütze
   1. Der Schütze ist eine Fern Kampf Einheit die über 2-3 Felder angreifen kann im Nahkampf aber schwach ist
   2. Angriff: 3
   3. leben: 2
   4. Bewegung: 3
   5. Erzeugungsdauer: 2Runde
   6. Spezial: Schuss greift Gegner über 3 Felder an aber nicht unter 2
8. Schildwache
   1. Die Schildwache Ist ein Tank, der alle Angriffe auf den Angreifer zurückwirft und nur halben schaden bekommt aber dafür auch sehr langsam ist
   2. Angriff: 2
   3. leben: 9
   4. Bewegung: 1
   5. Erzeugungsdauer: 4Runde
   6. Spezial: Konter bereitet sich auf angriff vor und kontert diesen
9. Drache
   1. Der Drache ist eine Flug Einheit und kann auch nur von Fern Kämpfern angegriffen werde
   2. Angriff: 3
   3. leben: 3
   4. Bewegung: 4
   5. Erzeugungsdauer: 6Runde
   6. Spezial: Fliegen kann über gegnerische Einheiten Fliegen
10. Viper
    1. Der Basilisk ist ein Schlangenähnliches Tier welches mehrere Gegner gleichzeitig angreifen und vergiften kann
    2. Angriff: 1
    3. leben: 4
    4. Bewegung: 3
    5. Erzeugungsdauer: 4Runde
    6. Spezial: Gift spucken greift alle Gegner in einem 180° Winkel vor sich an und vergiftet sie, Gift verursacht pro runde 1 Schaden
11. Priester
    1. Der Priester heilt ein verbündeten in seiner nähe
    2. Angriff: 1
    3. leben: 4
    4. Bewegung: 2
    5. Erzeugungsdauer: 5Runde
    6. Spezial: Heilen
12. Uruk
    1. Der Ork ist eine starke Nahkampf Einheit welche Gegner Essen kann und sich daran Hochheilt
    2. Angriff: 3
    3. leben: 6
    4. Bewegung: 3
    5. Erzeugungsdauer: 3Runde
    6. Spezial: Essen heilt sich nach töten eines Feindes um 3 Leben hoch
13. Burg
    1. Die Burg ist deine Haupt Kommando zentrale hier werden Einheiten erzeugt und wenn diese fällt, ist das Spiel vorbei
    2. Angriff: 0
    3. leben: 40
    4. Bewegung: 0
    5. Erzeugungsdauer: -
    6. Spezial: Einheiten Erzeugen Erzeugt Einheiten, um die Schlacht voranzubringen

Felder Beschreibung

Blau Bewegen möglich

Grün Aktionen möglich

Rot angriff möglich

Hell grün und rot Festung