

## SUMMONER WARS

house rules per 3 o 5 giocatori (o anche per il tutti vs tutti con giocatori pari)

- 1) costruire un tabellone apposito (un paio di fogli A3 bastano) con riga e matita o quello che ti pare, calcolando 24 caselle per esercito (quindi, ad esempio, il tabellone per 3 sarà 8x9 e quello da 5 sarà 10x12). Per giocare in numero pari non è strettamente necessario: basta accostare più plance (però se si realizza una plancia quadrata è meglio, c'è più vicinanza e interazione tra tutti gli eserciti e non solo col proprio dirimpettaio).
- 2) dividere il tabellone in 3-5 parti suppergiù uguali, come fette di una torta, in modo che a ogni giocatore tocchi una "fetta" di 24 caselle, che rappresentano la propria zona di campo di battaglia per il resto della partita.
- 3) sorteggiare l'ordine di turno: il primo sorteggiato schiera le sue truppe base (quelle della carta) e il muro come vuole nella sua zona e così via per tutti gli altri giocatori. Poi si inizia a giocare, sempre in ordine di turno.
- 4) ogni esercito gioca per conto suo, ovvero è un tutti contro tutti.
- 5) dato che è brutto far aspettare uno che muore per primo tutta la partita, chi perde l'evocatore continua a giocare ma riduce il suo mazzo di mano a 3 carte (invece di 5).
- 6) Si vince ai punti, con questo sistema:
  - la partita finisce quando resta in vita un solo Summoner.
  - alla fine si contano i punti: ognuno conta la somma dei punti ferita delle unità nemiche che ha nel suo mazzo scarti e nel suo mazzo magia. un evocatore avversario ucciso conta per il doppio dei suoi punti ferita.
  - chi ha ottenuto più punti risulta vincitore.