

SEKUNDÄRZIELE

SUMMONERS-ERWEITERUNGSREGEL

VERS. 1.1 - 25.10.2022

Zusätzlich zu den normalen Missionszielen eines Szenarios können die Spieler mit dem Kartendeck für „Sekundäre Missionsziele“ noch mehr Spannung ins Spiel bringen. Das Erfüllen dieser Ziele bietet zudem Spielern, die ins Hintertreffen geraten sind, die Möglichkeit, durch zusätzliche Siegpunkte und Mana doch noch den Sieg zu erringen.

Die Idee zu dieser Erweiterungsregel stammt von Michael Martin und Michael Berndt. Wir bedanken uns ganz herzlich für diese Bereicherung!

SEKUNDÄRZIELE NUTZEN

Beschließen die Spieler, in einer Partie die sekundären Missionsziele zu nutzen, gelten folgende Regeln:

- Die Spieler teilen sich ein Deck „[Sekundäre Missionsziele](#)“ mit jeweils 24 Missionskarten.
- Nach Schritt 5 der Szenariovorbereitung (Verschieben eines Geländestücks oder des Startpunkts, siehe [Summoners Errata 2021](#)) zieht jeder Spieler aus dem Stapel 5 zufällige Missionskarten.
- Jeder Spieler wählt verdeckt 1 seiner Karten und gibt die verbliebenen 4 Karten dann verdeckt im Uhrzeigersinn an den nächsten Mitspieler weiter (in einem normalen 2-Spieler-Spiel also an seinen Gegner).
- Nun wählt jeder Spieler 1 weitere Karte und gibt die verbliebenen 3 Karten dann erneut im Uhrzeigersinn weiter.
- Jeder Spieler wählt noch 1 letzte Karte, danach werden die verbliebenen Karten verdeckt zurück auf den Stapel gelegt und das Spiel beginnt.
- Beim Erfüllen einer Missionskarte wird diese sofort aufgedeckt und bringt dem Spieler direkt 1 Siegpunkt und 2 Managemmen.
- Nach Ende des Szenarios werden wie üblich die finalen Siegpunkte (bestehend aus Punkten für Haupt- und Sekundärziele) und so der Gewinner ermittelt.

Die meisten Missionsziele können während einer laufenden Spielrunde erfüllt und umgehend gewertet werden, einige wenige Missionen gelten allerdings erst am Ende einer Runde als erfüllt. Dies ist jeweils auf den Missionskarten vermerkt.

In Partien mit mehr als zwei Spielern zieht jeder Spieler eigene Sekundärziele, die auch nur er erfüllen und so Punkte sammeln kann.

DER KOPF DER SCHLANGE

Füge dem gegnerischen Beschwörer innerhalb einer Runde mindestens 10 Schadenspunkte zu.

(Schadenspunkte, die durch Effekte wie Feuer oder Gift verursacht werden, sowie solche, die die übrigen Lebenspunkte des Beschwörers übersteigen, zählen ebenfalls.)

ERDRÜCKENDE ÜBERMACHT

Bringe 3 eigene Einheiten gleichzeitig mit 1 gegnerischen Einheit in Basekontakt.

DAS BLATT WENDEN

Bringe innerhalb einer Runde 2 zuvor vom Gegner kontrollierte Manaquellen und/oder Portale und/oder Relikte unter deine Kontrolle.

(Bei Portalen und Relikten erfolgt die Wertung am Rundenende.)