

# QUARRIORS!

THE GAME OF UBER STRATEGIC  
HEXAHEDRON MONSTER COMBAT  
MAYHEM!!

Un gioco di Mike Elliott ed Eric Lang • Da 2 a 4 giocatori dai 14 anni in su.

Tu sei un potente *Quarrior* - un guerriero magico che detiene la conoscenza delle misteriose forze della *Quiddity* e l'arte della cattura dei *Quarry*. I tuoi *Quarry* (conosciuti anche come "dadi") sono potenti creature ed incantesimi che potrai utilizzare nelle tue avventure al fine di accumulare gloria più di ogni altro prima d'ora!

Ma i tuoi rivali complottano contro di te! Ti scaglieranno contro i loro Incantesimi e le loro Creature per distruggere i tuoi *Quarry* prima che tu possa inviarli all'Imperatrice *Quinaa* ed ottenere la ricompensa che ti spetta! Evoca le tue Creature e proteggile dai tuoi nemici accrescendo così la tua gloria! Il primo giocatore che guadagnerà abbastanza gloria sarà nominato Campione dell'Impero!

## CONTENUTO

### 130 DADI QUARRY



### 53 CARTE POTERE



### Segnapunti



### Sacchetto



### Gettoni



**1 REGOLAMENTO**  
(che stai leggendo adesso!)

## PREPARAZIONE

Cerca le 3 Carte Risorse di Base (Assistant, Quiddity e Portal) e piazzale a faccia scoperta al centro del tavolo. L'area appena formata viene chiamata "Lande". Posizionare 2 Dadi Assistant sopra la Carta Assistant e 5 Dadi Portal sopra la Carta Portal.

Dividere il resto delle carte in due diverse pile: Carte Creatura (Creature) e Carte Incantesimo (Spells).

Mischiare le 30 Carte Creatura. Girare la prima carta e posizionarla a faccia scoperta nelle Lande, sotto le Carte Risorse di Base. Continua a girare le carte, una alla volta. Ogni carta ha una "classe" (es. "Scavenging Goblin") ed un "tipo" (es. "Strong"). Per ogni carta che giri, controlla se la sua **classe** appare o meno in una qualsiasi carta già presente nelle Lande. Se così non è, aggiungere la carta appena pescata nelle Lande. Se invece la classe è già in gioco, riporre la carta nella scatola e girare quella successiva.

**Esempio:** La prima carta girata è uno "Scavenging Goblin". Successivamente viene girata la carta "Mighty Scavenging Goblin". Essendo della stessa classe, il "Mighty Scavenging Goblin" viene riposto nella scatola.

Continuate a girare carte fino ad avere 7 creature di **classi differenti** nelle Lande. Quindi mescolare le Carte Incantesimo e ripetere la procedura fino ad avere 3 incantesimi di **classi differenti** nelle Lande.

Prendete dalla scatola i 5 dadi Quarry del relativo colore per ogni Carta Creatura e Carta Incantesimo presente nelle Lande. Posizionate questi dadi sulle carte corrispondenti. Tutti le carte ed i dadi restanti vengono riposti nella scatola: non saranno utilizzati durante questa partita.

Infine, ogni giocatore sceglie un sacchetto ed un gettone Gloria. Quindi, posizionate il vostro gettone sul segnapunti.



## TIPICO SET-UP DI GIOCO

Ogni giocatore riceve 8 Dadi Quiddity e 4 Dadi Assistant. Inserite i vostri 12 dadi nel sacchetto e mescolateli bene. Tutti i Dadi Quiddity ed Assistant avanzati non vengono utilizzati e sono riposti nella scatola.

Scegliete il giocatore primo di turno. La vostra avventura sta per iniziare!

## DADI QUARRY

Prima di addentrarci nella spiegazione delle meccaniche di gioco di *Quarriors*, diamo un'occhiata ai tuoi dadi:

I dadi hanno una grande varietà di simboli sulle loro facce. Quando tu lanci un dado, il simbolo che si trova sulla faccia più in alto ti dirà in quale modo potrai utilizzare o "spendere" tale dado:



**Quiddity:** Quando ottieni questo simbolo, puoi spendere questo dado per guadagnare l'esatto ammontare di Quiddity in esso indicato. Spesso otterrai solo 1 Quiddity, tuttavia capita anche di ottenerne 2 o più tramite lo stesso dado!



**Pesca e Lancia:** Quando ottieni questo simbolo, puoi spendere questo dado per pescare dal sacchetto il numero di dadi in esso indicato. I dadi ottenuti in questo modo vanno lanciati e vanno ad aggiungersi alla tua Active Pool. Si tratta sempre di un Effetto Immediato.



**Ri-tira:** Quando ottieni questo simbolo, puoi ri-tirare il dado. Si tratta sempre di un Effetto Immediato.



**Icona Creatura ed Icona Incantesimo:** I Dadi Creatura ed i Dadi Incantesimo mostrano un unico simbolo, chiamato Icona, su tutte le loro facce. L'Icona varia in base alla classe del dado! Quando lanci un'Icona, puoi spostare il dado nella tua Ready Area e convertirla in una Creatura o in un Incantesimo (vedi "Incantesimi Pronti per il Lancio e Creature Evocate").

Intorno all'Icona della Creatura ci sono dei numeri indicanti il **livello** della Creatura, il suo grado di **attacco** (l'ammontare di danni che si somma al tuo valore totale di attacco), e la sua **difesa** (la quantità di danno che la creatura può ricevere prima di venire distrutta).





**Burst:** Alcuni dadi, tramite il loro lancio, forniscono particolari bonus qualora si ottengano determinate facce. Queste facce speciali mostrano uno o più simboli burst. La Carta Potere indica quali effetti scaturiscono dall'ottenimento di questi simboli burst. Ogni effetto creato da un Burst si aggiunge al normale effetto dato dal lancio del dado.

**Esempio:** Una faccia del dado Assistant mostra un simbolo Ri-tira ed un Burst. Se lanci questa faccia puoi ri-tirare il dado Assistant e un altro dado a tua scelta (come mostrato sulla Carta Potere).

**Nota:** Alcuni dadi mostrano due simboli sulla stessa faccia, separati da una linea. Se ottieni questo risultato di dado, devi scegliere tra una delle due opzioni a disposizione. Se la faccia del dado mostra due simboli senza la presenza di alcuna linea, puoi usare entrambe le abilità.



**Esempio:** Questa faccia del dado "Quake Dragon" mostra due simboli separati da una linea. Se ottieni questo risultato, puoi decidere se spendere il dado per ottenere 3 Quiddity oppure per ri-lanciare questo dado un'altra volta.



Questa faccia del dado "Victory Spell" mostra i simboli "ri-tira" e "pesca e lancia" senza la presenza di alcuna linea. Se ottieni questo risultato, puoi spendere il dado per pescare (e lanciare) un dado e ri-tirare il dado "Victory Spell".

## POSIZIONAMENTO DEI DADI

Ogni dado posizionato nel centro del tavolo è detto "nelle Lande". Nessuno controlla questi dadi; per utilizzarli, per prima cosa, dovrai riuscire a catturarli.

Tutti quei dadi che attualmente sono sotto il tuo controllo fanno parte della tua "collezione". Soltanto tu puoi utilizzarli (ed ovviamente non potrai utilizzare i dadi facenti parte di collezioni avversarie!). Normalmente, ogni dado della tua collezione si trova in una delle quattro seguenti posizioni:

**Nel tuo Sacchetto:** I dadi che non sono attualmente "in gioco" sono conservati all'interno del tuo sacchetto. Questi dadi non possono essere utilizzati per alcuno scopo; allo stesso modo non possono essere influenzati da Incantesimi o Creature avversarie. In ogni turno pescherai dei dadi dal tuo sacchetto e li metterai in gioco, aggiungendoli così alla tua "Active Pool".



**USED PILE**

**READY AREA**

**SACCHETTO**



**ACTIVE POOL**

**Nella tua Active Pool:** Questi sono i dadi che lancerai durante il tuo turno. Puoi utilizzarli per lanciare Incantesimi, evocare Creature, aumentare la Quiddity o creare Effetti Immediati. Ogni effetto o abilità di ri-lancio ha effetto esclusivamente sui dadi che si trovano nella tua Active Pool.

**Nella tua Ready Area:** Qui è dove piazzati gli Incantesimi pronti per essere lanciati e le Creature che hai evocato. Puoi utilizzare questi dadi per attaccare i tuoi avversari o per lanciare incantesimi. Le creature nella tua Ready Area possono guadagnare Gloria nel caso riescano a sopravvivere fino al tuo prossimo turno.

**Nella tua Used Pile:** Ogni dado che "spendi" o che viene "distrutto" nella tua Ready Area deve essere posizionato all'interno della tua Used Pile. Allo stesso modo, qualsiasi dado Quarry che riesci a catturare dalle Lande va piazzato in questa zona. I dadi nella tua Used Pile si considerano ancora "in gioco", quindi possono divenire bersagli di abilità ed effetti, senza che tu possa utilizzarli in un qualsiasi modo.



## SPENDERE I DADI

Per la maggior parte del tempo, se vorrai ottenere i benefici dati dal risultato di un dado (ottenere Quiddity, lanciare incantesimi, ecc.) dovrai "spendere" tale dado. Quando tu spendi un dado, esso viene spostato nella tua Used Pile. Puoi spendere esclusivamente quei dadi che si trovano nella tua Active Pool o nella tua Ready Area.

## CARTE POTERE

Le Carte Potere sono sempre posizionate nelle Lande. Su di esse vengono posizionate i dadi Quarry che possono essere catturati durante il gioco. Ogni Carta Potere mostra tre informazioni importanti:

- ❑ **Costo in Quiddity:** Nell'angolo in alto a sinistra. Devi spendere l'ammontare di Quiddity indicato sulla Carta Potere per poter catturare uno dei dadi Quarry posizionati sopra di essa.
- ❑ **Ricompensa (Glory):** Nell'angolo in alto a destra. Sono i punti Gloria che ottieni se riuscirai a proteggere la Creatura che hai evocato fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- ❑ **Abilità ed Effetti:** Quando lanci un'Icona Creatura o un'Icona Incantesimo, puoi utilizzare le abilità e gli effetti indicati dalla Carta Potere. Per utilizzare l'abilità di una Creatura, devi lanciare l'Icona Creatura per poterla evocare nella tua Ready Area. Per utilizzare un Incantesimo, devi lanciare l'Icona Incantesimo e spendere il dado.

Alcune abilità sono precedute da un simbolo Burst. Puoi utilizzarle solo se hai ottenuto un Burst tramite il lancio del dado.

Se non ottieni alcun Bust dal lancio, non potrai utilizzare queste abilità.



**Esempio:** La Carta Potere sulla sinistra mostra i valori e le abilità dello Scavenging Goblin.

Devi spendere 2 Quiddity per catturare uno Scavenging Goblin dalle Lande. Se evochi il Goblin ed egli sopravvive, guadagnerai 2 punti Gloria.

I possibili risultati che puoi ottenere quando lanci un dado Scavenging Goblin sono indicati sul fondo della carta. I tre risultati possibili sono i seguenti:

- \* La prima faccia del dado ti fa guadagnare 1 Quiddity.
- \* La seconda faccia del dado ti permette di evocare lo Scavenging Goblin, ma non essendoci alcun simbolo burst non potrai utilizzare la sua abilità speciale.
- \* La terza faccia del dado ti permette di evocare lo Scavenging Goblin. Essendo presente il simbolo burst puoi utilizzare l'abilità speciale indicata dalla Carta Potere. Tutto quello che ti dà è 1 Quiddity addizionale da spendere durante questo turno.

## QUIDDITY

La Quiddity è la sorgente di tutta la magia che permea **Quarriors**. Ottieni Quiddity durante il tuo turno, spendendo dadi con il simbolo Quiddity. E' possibile ottenerla anche tramite gli effetti di Incantesimi o abilità di alcune Creature.



Molti dadi con il simbolo Quiddity ti forniscono 1 Quiddity nel momento in cui decidi di spenderli. Ci sono anche dadi che forniscono quantità di 2 o più. Il numero all'interno del simbolo Quiddity corrisponde all'ammontare di Quiddity che ottieni una volta speso il dado.

La Quiddity è utilizzata per evocare creature dal tuo Active Pool verso la tua Ready Area. Puoi utilizzare la Quiddity anche per catturare nuovi dadi Quarry dalle Lande.

Non puoi conservare la Quiddity per i turni successivi: tutta la Quiddity che hai avanzato andrà persa a fine turno!



## MECCANICHE DI GIOCO

**Quarriors** è un gioco a turni. Si inizia partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario intorno al tavolo. La partita termina nel momento in cui un giocatore ottiene abbastanza Gloria per vincere il gioco. Un altro modo per concludere la partita è avere 4 Carte Creatura nelle Lande senza dadi disponibili (vedi "Vincere il Gioco" a pagina 15).

Il tuo turno si divide in 6 fasi che devono essere risolte nel seguente ordine:

1. Punteggio delle Creature
2. Pescare e Lanciare i Dadi
3. Incantesimi Pronti per il Lancio ed Evocazione delle Creature (opzionale)
4. Attaccare gli Avversari
5. Catturare un Dado Quarry dalle Lande (opzionale)
6. Spostare i Dadi nella tua Used Pile

Le Fasi 3 e 5 sono opzionali. Puoi decidere di saltarle se non vuoi utilizzare l'azione. Le altre fasi sono obbligatorie: non puoi saltarle, anche se in certi casi ti piacerebbe sicuramente farlo!

## NEL TUO TURNO

### FASE 1: PUNTEGGIO DELLE CREATURE

Se hai delle Creature nella tua Ready Area, **devi** segnare il loro punteggio.

Cerca la Carta Potere relativa ad ogni Creatura presente nella tua Ready Area. Il numero in alto a destra ti dirà quanti punti Gloria hai ottenuto per il punteggio della Creatura. Ricordati di aggiornare il punteggio sul tabellino aggiungendo tanti punti quanti sono quelli ottenuti dalla Creatura. Se hai abbastanza punti Gloria per essere eletto vincitore, il gioco termina immediatamente!

Successivamente, **devi** spostare **tutti** i tuoi Dadi Creatura (più tutti gli Incantesimi che si sono uniti ad essa) dalla tua Area verso la tua Used Pile.

Dopo il punteggio, **puoi** scegliere di "scremare" la tua collezione. Ogni creatura che ha ottenuto punti ti permette di eliminare **un** dado dalla tua Used Pile. Quando elimini un dado, riponilo sulla relativa Carta Potere all'interno delle Lande. Questo dado è di nuovo disponibile per essere catturato da un qualsiasi giocatore. Scremare i dadi ti permette di modificare la tua collezione rimuovendo i dadi che non intendi più utilizzare.





**Esempio:** Quinn ha lanciato due dadi che danno Effetti Immediati: un Portal ed un Assistant. Il suo dado Portal mostra il simbolo "Pesca e Lancia" per un valore di 2 dadi. Quinn decide di spendere il Dado Portal (spostandolo nella sua Used Pile) per pescare altri due dadi dal suo sacchetto. Egli prende i dadi, li lancia entrambi ed infine li posiziona nella sua Active Pool.

Il Dado Assistant di Quinn permette di ri-tirare il Dado Assistant ed un qualsiasi altro dado. Quinn prende il Dado Assistant ed uno dei suoi Dadi Quiddity e li ri-lancia, aggiungendoli entrambi alla sua Active Pool. Se Quinn, tramite il Dado Assistant, avesse ottenuto un ulteriore "ri-lancia" avrebbe potuto sfruttare questo Effetto Immediato una seconda volta.



**Ricorda:** Un giocatore può scegliere in quale ordine risolvere i vari Effetti Immediati ottenuti tramite il lancio dei dadi. Se lo desiderava, Quinn avrebbe potuto utilizzare l'effetto dell'Assistant prima dell'utilizzo del Portal. Gli Effetti Immediati non si svolgono mai contemporaneamente!

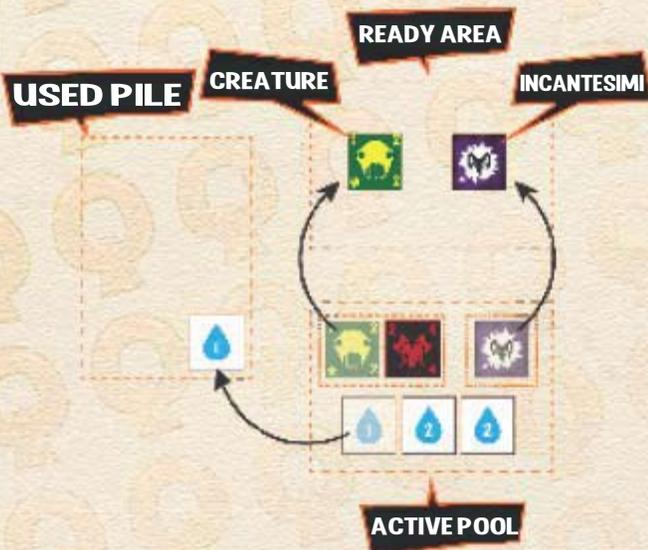


## FASE 3: INCANTESIMI PRONTI PER IL LANCIO ED EVOCAZIONE DELLE CREATURE

Dopo aver effettuato il lancio, osserva i dadi che si trovano nella tua Active Pool. Sposta tutti i Dadi Incantesimo che mostrano Icone Incantesimo nella tua Ready Area. Questi dadi sono diventati a tutti gli effetti degli "Incantesimi": potrai lanciali in un secondo momento (vedi "Incantesimi a pag. 17). Non hai bisogno di spendere Quiddity per preparare il lancio dei tuoi Incantesimi.

I dadi che mostrano un'Icona Creatura ti permettono di "evocare" tale Creatura. Per evocarla, devi spendere tanta Quiddity quanta quella richiesta dal **livello** della Creatura (indicato sulla faccia del dado nell'angolo in alto a sinistra). Spendi dadi presenti nella tua Active Pool per ottenere tutta la Quiddity di cui hai bisogno.

Dopo aver speso la Quiddity richiesta, sposta il dado nella tua Ready Area. Ora disponi di un feroce guerriero pronto ad attaccare i tuoi nemici e ad ottenere l'agognata Gloria!



**Esempio:** Guardando questi dadi, Quinn dispone di un solo Incantesimo: un Death Cantrip. Egli sposta il dado nella sua Ready Area; così facendo, potrà lancialo in un secondo momento.

In aggiunta, Quinn ha a disposizione due Icone Creatura: lo Scavenging Goblin ed uno Strong Deathdealer. Lo Scavenging Goblin è di livello 1; questo significa che Quinn potrà evocarlo al costo di 1 Quiddity. Lo Strong Deathdealer è di livello 2; Quinn potrà evocarlo spendendo 2 Quiddity. Nonostante abbia a disposizione nella sua Active Pool un'elevata quantità di Quiddity, Quinn comincia a preparare la cattura di un dado Quarry molto costoso. Per questo motivo decide di spendere solo 1 Quiddity per evocare lo Scavenging Goblin.

Quinn nota che il dado dello Scavenging Goblin mostra un simbolo Burst. Ciò gli permette di utilizzare l'abilità speciale indicata sulla Carta Potere dello Scavenging Goblin. Quest'abilità fa guadagnare a Quinn 1 Quiddity nel momento in cui lo Scavenging Goblin viene evocato. Quinn dichiara agli altri giocatori di voler utilizzare questo bonus. Egli sta pensando di sfruttare questo punto Quiddity durante una fase successiva del suo turno di gioco.



## FASE 4: ATTACCARE GLI AVVERSARI

E' arrivato il momento di scagliare le tue Creature contro i tuoi nemici! Tutte le creature nella tua Ready Area **devono** attaccare **tutti** i tuoi avversari. Per risolvere un attacco, segui i seguenti passi:

- 1. Conta dei Danni:** Somma tra di loro i valori di attacco di tutte le tue Creature (incluso gli Incantesimi che stai utilizzando). Questo è il tuo valore di "attacco totale".
- 2. Attacco:** Partendo dal giocatore alla tua sinistra, **ogni** giocatore deve difendersi contro il tuo valore di attacco totale:
  - 2a. Scegliere il Difensore:** Il giocatore in difesa deve scegliere una delle sue Creature per difendersi. La Creatura che difende subisce i danni derivanti dall'attacco. Se il tuo valore di attacco totale è inferiore al valore di difesa della Creatura, l'attacco non ha effetto. Se il tuo valore di attacco totale è pari o superiore al valore di difesa della Creatura, l'attacco ha successo e la Creatura dell'avversario viene distrutta! Spotala nella sua Used Pile.
  - 2b. Prossimo Difensore:** Se la Creatura in difesa viene distrutta, sottrai il suo valore di difesa dal valore di attacco totale. Il giocatore che difende deve scegliere un'altra Creatura per assorbire i danni rimanenti: ripetere i passi 2a e 2b fino a quando il tuo valore di attacco totale non viene totalmente assorbito dalle Creature in difesa oppure fino a quando tutte le Creature del tuo avversario sono state distrutte.
- 3. Continuare l'Attacco:** Ripetere il passo 2 con ogni tuo avversario (tutti gli avversari ricevono lo stesso ammontare di danni subito dal primo giocatore!) fino a quando **tutti** quanti sono riusciti a difendersi dal tuo attacco. Ricorda: ogni avversario deve difendersi contro il tuo valore di attacco **totale!**

**Importante:** Quando ti difendi contro un attacco, devi scegliere le tue Creature in difesa **una alla volta**. Non puoi scegliere di suddividere il valore di attacco totale tra più Creature con lo scopo di evitare che qualcuna di esse venga distrutta!

**Nota:** Alcune Creature, quando vengono distrutte, possono attivare determinate abilità. Altre invece hanno abilità attivabili in concomitanza con la distruzione di un nemico. Se vuoi utilizzare questi poteri, devi farlo adesso.

**Esempio:** *Monique è pronta ad attaccare le sue rivali. Ella dispone di due Creature nella sua Ready Area: uno Strong Deathdealer ed un Warrior of the Quay. Oltre a queste, ha a disposizione un Death Charm nella sua Ready Area. Prima di cominciare il suo attacco, Monique decide di unire il Death Charm al suo Strong Deathdealer.*

**Passo 1:** Conta dei Danni. Grazie al Death Charm, lo Strong Deathdealer ha una forza di attacco di 6. Monique somma questo valore alla forza di attacco di 2 del Warrior of The Quay ottenendo così una forza di attacco totale pari ad 8.

**READY AREA DEL  
GIOCATORE AVVERSARIO**



**LA TUA READY AREA**

**3+3+2=8 ATTACCO TOTALE**

**CREATURA IN DIFESA**

**ATTACCO!**



**NELL'ACTIVE POOL**

**8 - 3 = 5 : TOTALE ATTACCO RIMASTO**

**PROSSIMA  
CREATURA IN DIFESA**



**NELLA USED PILE**

**5 - 4 = 1 : TOTALE ATTACCO RIMASTO**



**2 DIFESA >  
1 ATTACCO TOTALE  
SOPRAVVIVE!!**

**Passo 2:** Difesa: Il giocatore a difendere è Quinn. Egli dispone di tre Creature: Uno Scavenging Goblin, uno Strong Ghostly Spirit ed un Devotee of the Holy Query.

Quinn decide di iniziare a difendersi con lo Strong Ghostly Spirit. Egli ha una difesa di 3 e quindi viene subito distrutto. Tuttavia questo Quarry dispone di un'abilità speciale: invece di andare nella Used Pile, lo Strong Ghostly Spirit può essere spostato nell'Active Pool del giocatore. Quinn potrà quindi lanciare questo dado nel suo prossimo turno (in aggiunta ai 6 dadi pescati ad inizio turno!).

Monique dispone ancora di un valore di attacco totale pari a 5: Quindi Quinn deve scegliere un'altra creatura per difendersi. Seleziona il Devotee of the Holy Query avente difesa di 4.

Come lo Strong Ghostly Spirit, anche il Devotee of The Holy Query non sopravvive allo scontro (viene spostato nella Used Pile di Quinn). Tuttavia, grazie a questa mossa, il valore totale di attacco avversario è stato ridotto ad 1. Non è sufficiente per distruggere lo Scavenging Goblin che quindi rimane nella Ready Area di Quinn.

**Passo 3:** Ora le Creature di Monique si lanciano all'attacco delle forze di Clark. Sebbene la loro forza di attacco sia stata precedentemente ridotta di 7 punti grazie alle Creature di Quinn, il valore di attacco totale per il prossimo scontro non cambia. Monique attaccherà di nuovo con forza pari ad 8!



## FASE 5: CATTURARE UN DADO QUARRY DALLE LANDE

Una volta completata la tua Fase di Attacco, **puoi** spendere la Quiddity che hai avanzato per catturare un Dado Quarry dalle Lande. Si tratta di un'azione Opzionale: **non** sei obbligato a catturare dadi.

Il costo di ciascun dado (in Quiddity) viene riportato nell'angolo in alto a sinistra della relativa Carta Potere. Per pagare il costo richiesto, devi spendere i dadi dalla tua Active Pool. In aggiunta, puoi sempre sfruttare la Quiddity ottenuta dalle tue Creature, Incantesimi ed Effetti Immediati. Se vuoi spendere la tua Quiddity disponibile in tal modo, questo è il momento in cui puoi farlo.

Tutti i Dadi Quarry che catturi vengono spostati nella tua Used Pile.

Il gioco termina immediatamente se nelle Lande ci sono 4 (o più) Carte Potere esaurite (senza dadi sopra di esse) **dopo** che tu completi la cattura di un Dado Quarry (vedi "Vincere il Gioco" a pagina 15)!

**Nota:** Le abilità speciali di alcune creature ti permettono di catturare più di un dado durante il tuo turno.

***Esempio:** Quinn ha a disposizione molta Quiddity da spendere. Sommando il bonus che riceve dall'abilità Scavenging Goblin ai dadi con i simboli Quiddity rimasti nella sua Active Pool, egli dispone di ben 9 punti Quiddity inutilizzati. Sono sufficienti per catturare un Mighty Quake Dragon dalle Lande.*

*Siccome Quinn può catturare un solo dado per turno, perderà tutta la Quiddity che non ha utilizzato durante il turno in corso.*

## FASE 6: SPOSTARE I DADI NELLA TUA USED PILE

Alla fine del tuo turno, **devi** spostare tutti i dadi rimasti all'interno dell'Active Pool. Ognuno di essi viene posizionato nella tua Used Pile. **Puoi** anche decidere di spostare qualsiasi Incantesimo dalla Ready Area verso la tua Used Pile.

Una volta che hai spostato tutti i dadi utilizzati nella Used Pile, il tuo turno è concluso. Il giocatore alla tua sinistra può iniziare a giocare!



## VINCERE IL GIOCO

L'obiettivo dei giocatori è quello di guadagnare Gloria. La strada principale da percorrere per ottenere punti è evocare le proprie Creature e fare in modo che esse riescano a raggiungere la Fase Punteggio all'inizio del tuo prossimo turno. Tutta la Gloria che ottieni viene registrata sulla tabella segnapunti.

Il gioco può terminare in due modi diversi:

**1.** Il gioco termina immediatamente se un giocatore ottiene abbastanza Gloria per raggiungere il punteggio indicato nella tabella sottostante.

### “GLORIOSI PUNTI GLORIA”

# di Giocatori	Punti Richiesti
2	20
3	15
4	12

**2.** Il gioco termina subito **dopo** che un giocatore ha catturato un dado Quarry lasciando quattro o più Carte Potere di Creature completamente **vuote** (carte senza dadi Quarry posizionati sopra di esse). Si devono prendere in considerazione solo le Carte Potere raffiguranti dadi Creatura: eventuali Carte Potere Incantesimo o Risorsa di Base **non** vengono conteggiate.

Se il gioco termina a causa di una Carta Potere esaurita, il giocatore che ha accumulato più Gloria vince la partita! In caso di parità, lo spareggio va a favore del giocatore che dispone del maggior numero di dadi nella propria Ready Area. In caso di ulteriore pareggio, i giocatori condivideranno la vittoria!

## CREATURE

Una "Creatura" è un dado raffigurante un'Icona Creatura evocata all'interno della Ready Area dei giocatori. I Dadi nella tua Active Pool e/o Used Pile **non** si considerano Creature, a prescindere dal simbolo mostrato sulla faccia del loro dado.

Quando lanci un dado con un'Icona Creatura, **puoi** decidere di evocarla all'interno della tua Ready Area. Per farlo, devi consumare un quantitativo di Quiddity pari al **Livello** della Creatura (indicato nell'angolo in alto a sinistra della relativa Carta Potere). Una volta spostato nella tua Ready Area, il dado diventa una Creatura; ora puoi utilizzare le abilità che sono indicate sulla faccia del dado (tutte le informazioni sui poteri delle Creature si trovano sulle relative Carte Potere).



La maggior parte delle Creature dispone di abilità speciali. Alcune di esse sono sempre attive quando la creatura si trova in gioco. Altre abilità diventano disponibili nel momento in cui lanci il dado ed ottieni un risultato avente il simbolo Burst. Le spiegazioni dei vari poteri Burst si trovano a fianco del relativo simbolo sulla Carta Potere.

**Nota:** Alcuni dadi hanno due differenti abilità che prevedono l'utilizzo del Burst. Se ottieni un singolo Burst, potrai utilizzarne soltanto una delle due. Se lanci un doppio Burst, puoi attivarle entrambe.

**ABILITA' CON SINGOLO BURST**



**ABILITA' CON DOPPIO BURST**



**Esempio:** Il Defender of the Pale dispone di due abilità attivabili tramite l'utilizzo del Burst:

*Se ottieni un solo Burst, il Defender of the Pale ti permette di pescare 1 dado dal tuo sacchetto ed aggiungerlo alla tua Active Pool nel momento in cui esso viene conteggiato.*

*Se ottieni un doppio Burst, nel momento del suo conteggio, peschi 2 dadi invece che 1!*

Alcune abilità possono essere utilizzate soltanto in alcune circostanze.

**Esempio:** Lo Strong Ghostly Spirit dispone della seguente abilità:

*Puoi utilizzare questa abilità solo nel momento in cui questa Creatura viene distrutta.*



Raramente, un dado può avere sulle proprie facce dei Burst senza che sulla relativa Carta Potere siano riportate abilità speciali. Se questa particolare circostanza si avvera, puoi gridare la parola "Quarriors!" in tono drammatico. Sfortunatamente, a parte questo, non ci sono altri effetti aggiuntivi.

Ottieni Gloria se la tua Creatura sopravvive fino alla prima fase del tuo prossimo turno. I punti guadagnati sono quelli indicati sulla Carta Potere della Creatura. Se la tua Creatura va a punti o se viene distrutta, sposta il dado nella tua Used Pile.



## INCANTESIMI

Un "Incantesimo" è un dado raffigurante un'Icona Incantesimo facente parte della Ready Area di un giocatore. I dadi nella tua Active Pool e/o Used Pile **non** si considerano Incantesimi, a prescindere dal simbolo mostrato sulla faccia del loro dado.

Quando lanci un dado con un'Icona Incantesimo, **puoi** decidere di spostarlo all'interno della tua Ready Area. Non hai bisogno di spendere Quiddity per preparare un Incantesimo. Una volta spostato nella tua Ready Area, il dado diventa un Incantesimo; ora puoi lanciarlo per utilizzare gli effetti dell'Incantesimo indicati sulla relativa Carta Potere.

Gli Incantesimi nella tua Ready Area possono essere lanciati immediatamente. Puoi anche decidere di preservarli per poi lanciarli in un turno successivo. La maggior parte degli incantesimi possono essere lanciati esclusivamente durante il tuo turno. Di norma devi spendere il dado per poter lanciare l'incantesimo (spostandolo poi nell'Used Pile). Puoi anche spendere Incantesimi dalla tua Ready Area durante la Fase di Attacco delle tue Creature.

**Esempio:** Quinn lancia il suo dado Victory Cantrip: ottiene l'Icona Incantesimo e sposta il dado nella sua Ready Area. Quinn, non avendo Creature nella sua Ready Area, non potrà sfruttare il potere di questo incantesimo; decide quindi di preservarlo. In un turno successivo, egli potrà lanciare l'incantesimo Victory Cantrip (spendendo il dado e spostandolo dalla sua Ready Area verso l'Used Pile) per ottenere gli effetti della magia.

Alcune facce di dado hanno il simbolo Burst in aggiunta all'Icona Incantesimo. Normalmente, questi Incantesimi variano in base al risultato ottenuto. Le spiegazioni dei vari poteri si trovano a fianco del relativo simbolo sulla Carta Potere.

**Esempio:** Questo Death Charm può essere utilizzato per fornire ad una tua Creatura un bonus di attacco e difesa:

Con un singolo Burst, ottieni un Bonus in Attacco ed in Difesa di +3.

Con un doppio Burst, ottieni un Bonus in Attacco ed in Difesa di +5!

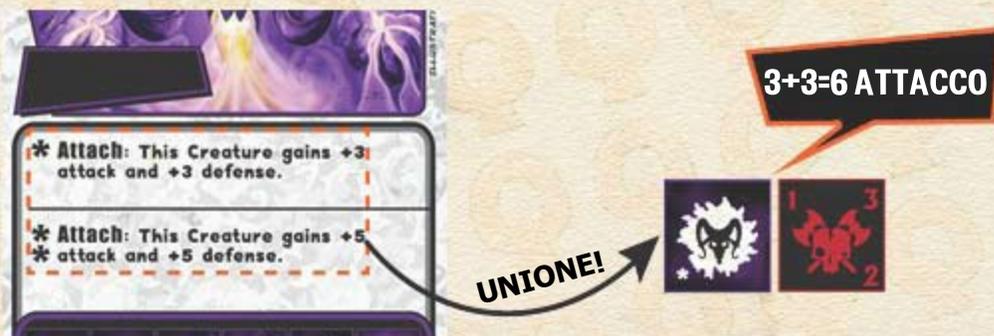


Quando lanci un Incantesimo, puoi sempre sceglierne il bersaglio. Gli Incantesimi possono combinarsi con i tuoi dadi o con quelli delle "collezioni" avversarie.



## INCANTESIMI DI UNIONE

Alcuni incantesimi non si consumano nel momento in cui vengono lanciati. Questi incantesimi riportano la parola "Unione" all'interno della loro Carta Potere. Non spostare questi dadi verso l'Used Pile nel momento in cui lanci l'incantesimo. Puoi invece "unire" il Dado Incantesimo ad una Creatura nella tua Ready Area.



Posiziona il Dado Incantesimo a fianco della Creatura bersaglio. Questo dado si è appena unito alla tua Creatura. Nel momento in cui essa viene distrutta o abbandona il gioco per una qualsiasi ragione, l'incantesimo deve essere spostato nella tua Used Pile.

## INCANTESIMI DI REAZIONE

Normalmente puoi lanciare incantesimi dalla tua Ready Area soltanto durante il tuo turno di gioco. Tuttavia, esiste un ristretto numero di magie che può essere lanciato durante il turno dei giocatori avversari. Questi dadi riportano la parola "Reazione" all'interno della loro Carta Potere. Puoi lanciare un Incantesimo di reazione in un qualsiasi momento durante il turno di un avversario. Di contro, non puoi lanciare questi incantesimi durante il tuo turno.



**Suggerimento:** Gli Incantesimi di Reazione possono rivelarsi molto utili quando una Creatura avversaria ti attacca.



## IL GALATEO DEI DADI

Tutti i Quarriors devono sempre tenere bene a mente queste semplici linee guida:

**Tieni i Tuoi Dadi al Loro Posto:** Le varie aree della tua zona di gioco devono essere chiaramente distinte e ben visibili. Active Pool, Ready Area ed Used Pile devono essere ben separate tra di loro.

**Non Girare i Dadi:** Non modificare per nessun motivo il risultato di un qualsiasi dado. Se lo fai, il i tuoi avversari lo dovranno riposizionare sul risultato originariamente ottenuto.

**Non Toccare i Miei Dadi!:** Puoi utilizzare soltanto i dadi che fanno parte della tua collezione. Non sei autorizzato ad usare, lanciare o spendere i dadi degli altri giocatori.

**Non Sbirciare:** Puoi contare il numero di dadi che hai ancora a disposizione nel sacchetto. Dopo averlo fatto DEVI mischiare tutti i dadi in modo accurato in modo da garantire ai tuoi avversari una pesca totalmente casuale.

**Questo è Troppo:** Se peschi troppi dadi dal tuo sacchetto, rimettili tutti nel sacchetto, mischia per bene ed infine pesca di nuovo fino ad avere l'ammontare corretto di dadi.

**Sul Tavolo, Per Favore:** Tutti i dadi che cadono per terra durante il lancio devono essere raccolti e ri-lanciati sul tavolo.

**Secondo Me è da Rilanciare:** Se un dado rimane in bilico adotta questa semplice procedura per vedere se il tiro è valido o meno: prendi un altro dado ed appoggialo sopra a quello in bilico, se cade vuol dire che il tiro non è valido e deve essere ripetuto. Se rimane in bilico anch'esso vuol dire che il tiro è da considerarsi valido.

## RINGRAZIAMENTI

Creato da Mike Elliott ed Eric Lang

Sviluppato da Will Price e Bryan Kinsella

Testato da Drew Nolosco, Mark Shabunia, Brian Roll, Ben Cheung, Dan McCarty, Reilley Scott, Mike Turian, Bruce Kaskel, Woody Peterson, Chip Brown, Chris Harris, Calum Ferral e Justin Ziran

Regolamento di Willian Niebling (testi e impaginazione) e Chris Raimo (Design)

Illustrazioni di J. Lonnee / Design Grafico di Chris Raimo

Design del Logo di Chris Raimo

Sviluppo IP di Brian Roll e Bryan Kinsella

Traduzione in Italiano di Francesco Tamagnone / Revisione di Mario Brunelli

(a cura di [www.giochicorsari.it](http://www.giochicorsari.it) e [www.goblins.net](http://www.goblins.net))

**NECA**  
**WIZKIDS**

WIZKIDS/NECA, LLC  
603 Sweetland Ave.  
Hillside, NJ, 07205 USA  
[www.wizkidsgames.com](http://www.wizkidsgames.com)

© 2011 WIZ KIDS/NE CA, LLC. Tutti i diritti riservati.



## LE PAROLE DEL POTERE

Questa è una lista dei termini più utilizzati all'interno del regolamento e nelle Carte Potere:

**Abilità / Ability:** Un potere speciale utilizzabile da una Creatura dopo la sua evocazione.

**Unione / Attach:** Incantesimo che influenza una singola Creatura. Devi posizionare questo Dado Incantesimo a fianco di una Creatura. Non verrà più spostato fino a quando questa non andrà a punti o verrà distrutta.

**Attacco / Attack:** L'ammontare di danno che una Creatura infligge quando attacca.

**Catturare / Capture:** L'azione di acquistare un dado dalle Lande previo pagamento in Quiddity.

**Classe / Class:** La categoria in cui rientrano le diverse Carte Potere (Creatura ed Incantesimo). Non possono esserci 2 Carte Potere della stessa Classe all'interno della stessa partita.

**Scremare / Cull:** Restituire un dado nelle lande posizionandolo sulla relativa Carta Potere.

**Difesa / Defense:** la quantità di danno che una Creatura può subire prima di essere distrutta.

**Distruggere / Destroy:** Una Creatura viene distrutta quando subisce una quantità di danni pari o superiore al suo valore di difesa. Alcune abilità di Incantesimi/Creature possono distruggere una Creatura prescindendo dal suo valore di difesa. Quando una creatura viene distrutta deve essere spostata nella tua Used Pile.

**Effetto / Effect:** Ciò che avviene quando lanci un Incantesimo.

**Immediato / Immediate:** Gli Effetti Immediati devono essere utilizzati subito dopo aver lanciato i dadi. Gli Effetti Immediati permettono di pescare altri dadi, ri-lanciarli, ottenere Quiddity. Questi dadi possono offrire molte combinazioni possibili!

**In Gioco / In Play:** Tutti i dadi nella tua Active Pool, Ready Area e Used Pile sono considerati "in gioco". Questi dadi possono essere influenzati da abilità di Incantesimi e Creature.

**Livello / Level:** Il valore complessivo dei poteri di una Creatura. Devi spendere questo valore di Quiddity per poter evocare la Creatura.

**Reazione / Reaction:** Un tipo di Incantesimo che può essere lanciato durante un turno avversario.

**Ri-Tira / Re-Roll:** Prendere un dado lanciato durante questo turno e ri-tirarlo. Puoi ritirare soltanto i dadi che si trovano nella tua Active Pool. Devi prendere per buono il risultato del secondo lancio, anche se peggiore!

**Punteggio / Score:** Guadagnare Gloria per i Dadi Creatura presenti nella tua Ready Area. La Gloria che si ottiene è indicata dalla Carta Potere. Il dado viene poi spostato nella tua Used Pile.

**Spendere / Spend:** Quando usi un dado per un qualsiasi effetto di gioco, devi spendere questo dado. I dadi spesi devono essere spostati nella tua Used Pile.