



Quarmaggedon è finite ed è tempo di festeggiare!

Con ordinanza del grande Quarrius Maximus Epicus, e in onore dei più forti tra i potenti Quarriors, diamo inizio ai giochi dei Qladiator! ...Oh tu non sai cosa sono? Bene permettimi di spiegartelo!

Di tanto in tanto i Quarriors si sfidano di fronte al pubblico nel Quoliseum della Metropoli. Non lo fanno solo per divertimento e gioco, gli serve come opportunità ai più forti e i più brillanti per migliorare nuove tecniche e impressionare l'Imperatrice Quinana e le legioni di fans che provengono da ogni parte per vedere i loro eroi da vicino e di persona. Basta non arrivare troppo vicino agli occhi rosa dei... per ovvi motivi.

Quest' Anno la misteriosa sfida che i Quarriors affronteranno nel Quoliseum è davvero difficile. Il Quarrior che meglio userà la intricata tecnica del Blocco (Lock) al momento giusto quando catturerà un implacabile Qladiator troverà la Gloria e non sarà secondo a nessuno!

Quando particolari fasi di gioco sono in discussione si presume che userai il regolamento di Quarmaggedon, questo vale anche per le regole avanzate (expert).



Gioco Progettato da Mike Elliott and Eric Lang
Disegnato by Jason Tagmire and Bryan Kinsella
Per 2 o 4 giocatori, da anni 14 in su

Terminologia

Area Blocco - Locked Area: è uno spazio all'interno della vostra Area di Lancio che può contenere un dado bloccato. E' considerato far parte della vostra Area di Lancio. Si prega di notare che Bloccare una Creatura Bloccata è diverso dall'Evocarla in quanto non costa Quiddity e tutti gli effetti dovuti all'evocazione vengono ignorati.

Blocco - Lock: E' l'azione di mettere un Dado con il simbolo di blocco nell'Area Blocco.

Sblocco - UnLock: E' l'azione di rimuovere un Dado con il simbolo di blocco dall'Area Blocco, questo viene messo nell'Area di Spesa se è il tuo turno. Se un Dado viene sbloccato fuori dal tuo turno finisce nell'Area degli Scarti.

Creature Bloccate - Locked Creatures: Sono le Creature Bloccate nell'Area Blocco (hanno il simbolo di Blocco che mostra che sono bloccate). Questi Dadi sono ancora Creature in quanto tali possono essere colpite da Incantesimi che colpiscono Creature.

Per quanto riguarda gli Incantesimi e le Creature che le Influenzano, esse hanno valore zero di livello, di attacco e di difesa, tuttavia se queste cambiano la faccia del Dado con una faccia Sbloccata esse sono tolte dall'Area Blocco e vengono messe nell'Area di Lancio (questo non si considera come Sbloccare una Creatura). Quando sono Bloccate non partecipano ai combattimenti e non si usano per ricevere danno in battaglia.

Pagare - Pay: Devi sottrarre dal totale quanto richiesto (o Gloria/Glory o Quiddità/Quiddity) per eseguire l'azione.

Descrizione

Alcune Creature hanno il simbolo di Blocco su delle facce del Dado. Se vengono lanciati più dadi con questo simbolo, uno di questi Dadi, scelto dal giocatore di turno (attivo), viene messo nell'Area Blocco. Piazzando un Dado Bloccato nell'Area Blocco si abilitano istantaneamente le abilità di quel Dado, le abilità rimangono fino a quando il Dado viene Sbloccato da uno dei giocatori. Un Dado Bloccato può rimanere in gioco per più turni (non viene messo nell'Area di Spesa o nell'Area degli Scarti), permettendo al giocatore o ai giocatori di utilizzare la sua la capacità per più turni.

Bloccare un Dado

Tu puoi bloccare una sola Creatura nella tua Area di Lancio per turno durante la Fase 2. Per Bloccare un Dado, spostalo dalla tua Area Attiva (Active Pool) all'Area Blocco della tua Area di Lancio. Una volta che una creatura è bloccata non è possibile sbloccarla durante lo stesso corrente turno. Se hai già un Dado nell'Area Blocco quel dado viene Sbloccato e messo nell'Area di Spesa per fare spazio al nuovo Dado. In altre parole se si ha una Creatura Bloccata e lanci una sola Creatura con il simbolo di Blocco (supponendo che non hai dei rilanci possibili) devi mettere la creatura nell'Area Blocco alla fine della Fase 2 e spostare l'altro nell'Area di Spesa.

.....Alcune Creature permettono di essere messe nell'Area Blocco di un altro giocatore – questo non conta per il limite del 1 dado per turno nella tua Area Blocco, e puoi farlo tutte le volte che è possibile.

Effetti dei Dadi Bloccati

Le abilità di una Creatura Bloccata sono efficace non appena è Bloccata. Alcune abilità di Blocco avranno effetti immediate, altri saranno disponibili o efficaci durante le varie fasi del turno di un giocatore. Alcune abilità di Blocco interesseranno tutti i giocatori, immediatamente subito dopo il Blocco.

Sbloccare un Dado

Lo Sblocco di un Dado fa cessare immediatamente tutte le sue abilità ed effetti. Il Dado viene messo nell'Area di Spesa se è un Dado del giocatore attivo altrimenti finisce nell'area degli Scarti.

Un Dado può essere Sbloccato in tre modi:

- 1) Tu o un altro giocatore sostituisce una Creatura Bloccata con una nuova Creatura che mostra il simbolo di Blocco (ricordati che puoi Bloccare una sola creatura per turno nella tua Area Blocco).
- 2) Un qualunque giocatore lo distrugge con un Incantesimo – Dipende dal testo sull'Incantesimo.
- 3) Un giocatore Paga 2 Quiddità durante il suo turno per Sbloccarlo..

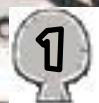
Note per gli Occhi Quaxos (il quale impedisce di Pagare 2 Quiddità per Sbloccarlo):

- Se ottieni il simbolo di Blocco con 2 Burst/Esplosioni, tu devi usare le fasi 1 o 2 per Sbloccarlo.

- Una volta che un giocatore mette gli Occhi di Quaxos' nella mia Area Blocco la Creatura è mia? Sì, la proprietà viene trasferita a te. Se Sbloccato va nell'Area di Spesa o nell'Area degli Scarti del nuovo proprietario.

Un giocatore può pagare per Sbloccare Dadi di altri giocatori solo durante le Fasi 2-4 del loro turno. Lo Sblocco disabilita immediatamente la capacità e gli effetti del Dado Bloccato per tutti i giocatori. Lo Sblocco di un Dado rimuove solo la capacità di continuare, non cambia un azione o effetto che ha avuto luogo in precedenti turni dei giocatori.

Ricorda che Incantesimi e Creature lanciati con la faccia del Dado Sbloccato non vengono mandati nell'Area Scarti o nell'Area di Spesa ma viene messo nell'Area di Lancio.



FAQ

Pescare uno o più Dadi – se un giocatore pesca 6 Dadi (Esempio: all'inizio del turno) questo vale come pescare 1 o più Dadi.

.....L'Area Blocco è parte dell'Area di lancio. Solo 1 Dado può stare nell'Area Blocco.

Le Creature Bloccate sono Creature che sono ancora influenzabili da Incantesimi che agiscono sulle loro ridotte abilità, tutte ridotte a =, tuttavia esse non attaccano e non difendono in combattimento. Incantesimi che distruggono Creature indipendentemente dal livello (esempio: "Death Incantation" con doppio effetto Burst) funziona contro una Creatura Bloccata come funziona come anche Incantesimi che colpiscono Creature di particolari valori (Esempio: The Death Spell che bersaglia Creature con difesa inferior a 6 funzionano).

Sbloccare una Creatura (attraverso uno dei 3 metodi) non equivale a distruggerla. Life Charm, che mette una Creatura distruttanella tua Zona Attiva invece che in quella degli Scarti, non funziona con un Dado Sbloccato.

Le creature Bloccate non attaccano/difendono e non segnano punti come le normali Creature.

Tu puoi assegnare un Incantesimo ad una Creatura Bloccata, ma in genere non sarà molto utile in quanto essa non può attaccare/difendere e segnare punti. Tuttavia questa tecnica con le future espansione potrà essere utile.



Questa è la terza espansione di Quarriors le altre sono Rise of the Demons e Quarmageddon.

QUEST OF THE QUADIATOR


RULES SUMMARY

1. SCORE CREATURES - MAY CALL 1 DIE FOR EACH SCORED
2. DRAW 6 DICE, ROLL (ACTIVE POOL), READY DICE (COST IN QUIDDITY + LEVEL, SPELLS AND FEED)
HITTING 2. LOCKS A CREATURE IF YOU HAVEN'T YET AND HAVE A LOCK FACE CROWING IN YOUR ACTIVE POOL.
3. ATTACK YOUR ENEMIES
4. CAPTURE ONE QUALITY DIE FROM THE WILDS (OPTIONAL)
5. MOVE DICE FROM A SPENT PILE TO USED PILE WHEN BAG IS EMPTY PUT USED PILE INTO BAG

USED PILE

SPENT PILE

READY AREA  LOCKED AREA

ACTIVE POOL 

permission granted to photocopy this playmat for in game use. All other rights reserved.

Game Designed by Mike Elliott and Eric Lane
Set Designed by Jason Tagmire and Bryan Kinsella
Developer: Benjamin Cheung
Executive Producer: Bryan Kinsella
Graphic Design & Art Direction: Chris Raimo

Illustrations: J. Lomoe (cards), Chris Raimo (box)
Playtesters: Vincent Mondaro, Richard Kopacz, Michael Kornytchuk,
Richard Bowman, Ben Torcivia, Ken Jonach, Cliff Field, Scott
D'Agostino, Alex Strang, Marty Cobb, George Tagmire, Tom Bohley,
Molly Sheeron

NECA
WIZKIDS