

Quarriors! Quarmageddon

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



BENVENUTO QUARRIOR! MI CHIAMO QUIRKTARIOUS QWELLINGTONSON, MA TU PUOI CHIAMARMI QUIRK! SE HAI BISOGNO DI SAPERE QUALCOSA RIGUARDO QUARRIORS, I QUARRY O QUALSIASI ALTRA COSA DEL MONDO "Q", IO SONO LA CREATURA CHE FA PER TE! HO UTILIZZATO TUTTE LE MIE CONOSCENZE ED I MIEI NEURONI PER CREARE QUESTO REGOLAMENTO ALLO SCOPO DI FARTI SOPRAVVIVERE AL DISASTRO DEL QUARMAGEDDON! DURANTE LA LETTURA TI DARO CONSIGLI E SUGGERIMENTI DI GIOCO! RIUSCIRAI A SOPRAVVIVERE AL QUARMAGEDDON!?



Quaxos era un grande Mago al servizio dell'allora Principessa Quiana nelle veci di oracolo e mentore. Nei suoi anni di onorato servizio divenne noto come il Quarrior più potente di tutte le Lande: neppure il più possente dei nemici poteva resistergli. Tutto cambiò il giorno in cui un potentissimo temporale ultraterreno annunciò l'arrivo del feroce Drago Tri-Clope (con tre occhi) di Quarmageddon. Dopo una tremenda battaglia durata diversi giorni, Quaxos sconfisse il Drago, ma solo dopo aver perso un occhio a causa di un colpo d'artiglieria velenoso inferto dalla creatura. Alla morte del Drago, Quaxos lanciò un incantesimo sul cranio della bestia per cercare di identificare colui che aveva mandato il Drago come suo emissario. Tuttavia, con sua grande sorpresa, l'osso si trasformò in oro ed i tre occhi divennero enormi rubini. Quaxos si innamorò del feticcio e lo volle tenere come trofeo, senza però sapere che al suo interno risiedeva ancora il caotico potere del Drago, in attesa di essere di nuovo liberato in questo mondo. Il potere del Teschio d'Oro del Quarmageddon portò Quaxos ad una lenta ed inesorabile pazzia. Rendendosi conto che la combinazione tra le proprie abilità magiche e la sua instabilità mentale poteva essere un pericolo per la sua Imperatrice, in un ultimo momento di lucidità, decise di congedarsi dal servizio e condurre una vita eremitica all'interno di una torre lontana, dove ha trascorso il resto della sua vita osservando con sguardo bramoso il suo amato Teschio d'Oro.

Fin dall'Ascesa dei Demoni, le Lande sono state invase da folletti maliziosi. Essi, seguendo i sussurri del vento, si accorsero del Teschio di Quarmageddon e cominciarono a burlare intorno alla torre. Durante il tentativo di respingerli, Quaxos fece cadere la reliquia scatenando così il Quarmageddon che distrusse tutto ciò che era intorno alla torre nell'arco di chilometri. Non si sa se Quaxos sia sopravvissuto, ma di certo gli Imps sono rimasti illesi. Da allora l'Imperatrice Quiana ha inviato i più potenti Quarriors al suo servizio (oltre che aspiranti Quarriors) per ristabilire l'ordine e controllare il caos creato dal QUARMAGEDDON!



QUARRIOR?!?!? CHE COSA DIAVOLO E' UN QUARRIOR? BEH.. "QUARRY" HA DUE SIGNIFICATI (QUALCOSA CHE CATTURI E QUALCOSA CHE ESTRAI.. COME PESCARE I DADI DA UN SACCHETTO). COMBINA LA PARONA CON WARRIOR (GUERRIERO) E BAM! QUARRIOR!

Nota: Questo regolamento è destinato a sostituire il libretto del gioco base, poiché affronta nuove meccaniche introdotte con questa espansione. E' stato scritto con il presupposto che tu possieda il set di gioco base (che è comunque necessario per poter giocare con questa espansione...).

Modifiche importanti rispetto alla prima stesura del regolamento, per chi già padroneggia le regole di gioco:



SO A COSA STATE PENSANDO TUTTI: "COSA?!?! AVETE CAMBIATO QUALCOSA ????!? AMAVO LE VECCHIE REGOLE!" ANCHE NOI! MA COSI' SARA' POSSIBILE VEDERE EFFETTI ANCORA PIU' INTERESSANTI.. FIDATI DI NOI. INOLTRE, QUESTA E' SOLO UNA VISIONE D'INSIEME... NON PREOCCUPARTI: PIU' AVANTI SPENDEREMO DIVERSI PARAGRAFI PER SPIEGARE TUTTO IN MODO CHIARO E SEMPLICE.

Una nuova "Pila di Spesa". Questa zona contiene i dadi prima che vengano spostati nella Pila degli Scarti. Se devi reintegrare il sacchetto, non potrai aggiungere i dadi presenti in questa zona. I dadi che spendi vanno nella Pila degli Scarti alla fine del tuo turno.

2 Fasi sono state accorpate. (pesca/lancio ed evocazione creature). Invece di pescare e lanciare i dadi i fasi separate, puoi evocare Creature che a loro volta portano altre Creature in gioco (anche loro da Evocare, ecc.). Non preoccuparti, non cambia molto le cose.

COMPONENTI DI GIOCO

QUESTA ESPANSIONE INCLUDE:

- 26 CARTE
 - 18 CARTE CREATURA
 - 8 CARTE INCANTESIMO
- 40 DADI
 - INCANTESIMO (2 PUNTI)
 - CREATURA (3 PUNTI)
 - INCANTESIMO
 - CREATURA

DISPONIBILE NEL GIOCO BASE:

- TABELLA DEL PUNTEGGIO
- SACCHETTI
- SEGNAPUNTI

PREPARAZIONE

LANDE

BASI

INCANTESIMI

CREATURE

CARTE E DADI QUI MOSTRATI SONO INCLSI NEL GIOCO BASE

Cerca le 3 Carte Risorse di Base (Assistente, Quiddità e Portale) e piazzale a faccia scoperta al centro del tavolo. L'area appena creata viene chiamata "Lande". Posiziona 2 Dadi Assistente sulla Carta Assistente e 5 Dadi Portale sulla Carta Portale.



SE STAI GIOCANDO CON L'ESPANSIONE "L'ASCESA DEI DEMONI" DEVI AGGIUNGERE LA CARTA BASE QUIDDITA' CORROTTA TRA LE RISORSE DI BASE. CORROMPERE I TUOI AMICI E' DIVERTENTE, DOVRESTI PROVARE!

Dividi il resto delle carte in due diverse pile: Carte Creatura e Carte Incantesimo.



I PROSSIMI PARAGRAFI POSSONO ESSERE RIASSUNTI COME: "MISCHIA CREATURE ED INCANTESIMI SEPARATAMENTE E GIRA 7 CREATURE E 3 INCANTESIMI CON IMMAGINI DIFFERENTI. DISPONI LE CARTE IN MODO CHE I DADI POSSANO ESSERE POSIZIONATI NELLO SPAZIO LIBERO SOTTO LA CARTA."

Mischia le Carte Creatura. Gira la prima carta e posizionala a faccia scoperta nelle Lande, sotto le Carte Risorsa 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, aggiungi la carta appena pescata nelle Lande. Se la classe è già in gioco, riponi la carta nella scatola e gira 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.

Continua a girare carte fino ad avere **7** carte creatura di **classi differenti** nelle Lande. Quindi mescola le Carte Incantesimo e ripeti la procedura fino ad avere **3** carte incantesimo di **classi differenti** nelle Lande. Può essere utile organizzare i 2 gruppi (incantesimi e creature) in ordine crescente di costo (ad esempio, se disponi di incantesimi che costano 3,4 e 2, l'incantesimo da 2 viene messo a sinistra, quello da 3 al centro e quello da 4 a destra). E' un aiuto nel momento in cui decidi quale dado catturare.

Prendi dalla scatola i 5 dadi Quarry relativi ad ogni Carta Creatura ed Incantesimo presente nelle Lande. Posa questi dadi sulle carte corrispondenti. Tutte le carte ed i dadi restanti vengono riposti nella scatola. Non vengono utilizzati in questa partita.



BENE, A QUESTO PUNTO DOVRESTI INIZIARE A LEGGERE DI NUOVO:

Infine, ogni giocatore sceglie un sacchetto ed un Glorioso Segnapunti da posizionare a fianco della tabella del punteggio. Dai ad ogni giocatore 8 Dadi Quiddità e 4 Dadi Assistente. Inserisci i tuoi 12 dadi nel sacchetto e mescolali bene. Tutti i Dadi Quiddità ed Assistente che sono avanzati sono riposti nella scatola. Scegli il giocatore primo di turno, la tua avventura ha inizio!

DADI QUARRY

I dadi hanno una grande varietà di simboli sulle loro facce. Quando lanci un dado, il risultato che ottieni ti dirà in quale modo potrai utilizzare o "spendere" il dado.



Quiddità: Quando ottieni questo simbolo, puoi spendere il dado per guadagnare l'esatto ammontare di Quiddità indicato. Spesso otterrai una sola Quiddità, tuttavia capita anche di ottenerne 2 o più tramite uno stesso dado!



Pesca e Lancia: Quando ottieni questo simbolo, puoi spendere il dado per pescare dal sacchetto il numero di dadi in esso indicato. I dadi ottenuti in questo modo vanno lanciati e aggiunti al tuo Gruppo Attivo. Si tratta sempre di un Effetto Immediato.



Ritira: Quando ottieni questo simbolo, puoi ritirare il dado. Si tratta sempre di un Effetto Immediato. Puoi ritirare il dado all'interno dello stesso turno ogni volta che ottieni questo risultato.



Icona Creatura ed Icona Incantesimo: Alcune facce dei dadi Creatura ed Incantesimo mostrano un simbolo chiamato Icona. L'Icona varia in base alla classe del dado! Quando lanci un'Icona, puoi spostare il dado nell'Area di Lancio e convertirla in una Creatura o 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 d'attacco totale) 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 tu ottenga determinati risultati. Queste facce speciali mostrano uno o più simboli Burst. La Carta Potere indica quali effetti scaturiscono dall'ottenimento di questi simboli. Ogni effetto creato da un Burst si aggiunge al normale effetto dado dal lancio del dado.

Esempio: Una faccia del dado Questing Wizard mostra un singolo Burst. Se ottieni quel risultato, peschi e lanci un nuovo dado dal sacchetto, dopodiché puoi ritirare il dado Questing Wizard. Una faccia differente mostra due Burst. Se ottieni quel risultato ed evochi il Questing Wizard, egli dispone di +1 Punto Gloria se va a punti.

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



Esempio: Questa faccia del dado "Quake Dragon" mostra due simboli separati da una linea. Se ottieni questo risultato, puoi decidere se ottenere 3 Quiddità oppure ritirare questo dado ancora una volta.



Questa faccia del dado "Victory Spell" mostra i simboli "ritira" e "pesca e lancia" senza la presenza di alcuna linea. Se ottieni questo risultato, puoi spendere il dado per pescare e lanciare un nuovo dado e ritirare il dado "Victory Spell".

POSIZIONAMENTO DEI DADI



QUESTA SEZIONE PUO' ESSERE RIASSUNTA COME: "HAI UN'AREA DA DOVE PRENDI I DADI, IL SACCHETTO, UN'AREA DOVE TIRI UN SACCO DI DADI, UN'AREA DOVE COLLOCHI INCANTESIMI E CREATURE, UN'AREA DOVE METTI I DADI UTILIZZATI IN QUESTO TURNO E UN'AREA DOVE METTI I DADI ALLA FINE DEL TUO TURNO."

Le Lande: 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 (e non puoi usare dadi di collezioni avversarie!). Ogni dado della tua collezione si trova in una di queste cinque posizioni:

Il Tuo Sacchetto: I dadi che non sono attualmente "in gioco" sono conservati all'interno del tuo sacchetto. Questi dadi non possono essere usati per alcuno scopo; allo stesso modo non possono essere influenzati da Incantesimi o Creature avversarie. In ogni turno pescherai dei dadi dal sacchetto e li metterai in gioco, aggiungendoli così al tuo Gruppo Attivo.



TAPPETINI DI GIOCO



Nota: Due tappetini di gioco sono inclusi in fondo a questo regolamento per aiutare i nuovi giocatori, puoi farne una copia anche per i giocatori esperti.

Il Tuo Gruppo Attivo: Questi sono i dadi che lancerai durante il tuo turno. Puoi utilizzarli per lanciare Incantesimi, evocare Creature, guadagnare Quiddità o creare Effetti Immediati. Ogni effetto o abilità di rilancio ha effetto esclusivamente sui dadi che si trovano nel tuo Gruppo Attivo (ovviamente, a meno che le abilità o gli effetti dicano il contrario!).

Nota: A meno che un effetto o abilità dicano altrimenti, ogni volta che lanci dei dadi (per un qualsiasi motivo), essi vengono sempre aggiunti al tuo Gruppo Attivo.

La Tua Area di Lancio: Questa è la zona dove piazzati gli Incantesimi pronti per essere lanciati e le Creature che hai evocato. Puoi utilizzare questi dadi per attaccare i tuoi avversari o lanciare incantesimi. Le Creature nella tua Area di Lancio possono guadagnare Gloriosi Punti Gloria nel caso riescano a sopravvivere fino al tuo prossimo turno di gioco.

La Tua Pila di Spesa: Ogni volta che "spendi" un dado durante il tuo turno, esso va nella tua Pila di Spesa—dove resterà fino alla fine del tuo turno. I dadi nella tua Pila di Spesa non possono essere pescati o lanciati a meno che un effetto o abilità lo permetta.

La Tua Pila degli Scarti: Alla fine del tuo turno, tutti i dadi nella tua Pila di Spesa, insieme a tutti i dadi inutilizzati del tuo Gruppo Attivo, devono essere spostati nella tua Pila degli Scarti. Stessa sorte per qualsiasi dado della tua Area di Lancio che è andato a punti o è stato distrutto. Anche i dadi Quarry appena catturati dalle Lande subiscono lo stesso trattamento. Se devi pescare dei dadi ed il tuo sacchetto è vuoto, metti tutti i dadi all'interno della tua Pila degli Scarti nel sacchetto, mescola bene e pesca il numero di dadi di cui hai bisogno.

Nota: I dadi all'interno della tua Pila di Spesa e Pila degli Scarti si considerano ancora in gioco, quindi possono essere bersaglio 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 Quiddità, lanciare Incantesimi ecc.) dovrai "spendere" tale dado. Quando spendi un dado, esso viene spostato nella tua Pila di Spesa. Puoi spendere solamente quei dadi che si trovano nel tuo Gruppo Attivo o Area di Lancio.

CARTE POTERE

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

- **Costo in Quiddità**—Nell'angolo in alto a sinistra. Devi spendere l'ammontare di Quiddità indicato sulla Carta Potere per poter catturare uno dei dadi Quarry posizionati sopra di essa.
- **Gloriosa Ricompensa**—Nell'angolo in alto a destra. Sono i Gloriosi Punti Gloria che ottieni se riesci a proteggere la Creature che hai evocato fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- **Le Facce del Dado!**—No, seriamente—in fondo ad ogni carta vengono mostrate tutte le facce di ogni dado. Risulta molto utile per sapere cosa un dado può (o non può) fare.



- **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 le abilità di una Creatura, devi ottenere la relativa Icona con il lancio del dado ed evocarla nella tua Area di Lancio. Per poter utilizzare gli effetti di un Incantesimo, devi ottenere l'Icona Incantesimo e quindi spendere il dado.

Alcune abilità ed effetti sono precedute da uno o più simboli Burst. Puoi utilizzarle soltanto se hai ottenuto il Burst necessario tramite il lancio del dado. Se non ottieni alcun Burst 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 Quiddità per catturare 1 Scavenging Goblin dalle Lande. Se evochi il goblin ed egli sopravvive, guadagnerai 2 Gloriosi Punti Gloria.

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

Le prime due facce del dado ti fanno guadagnare 1 Quiddità.

Le seguenti due facce del dado ti permettono di evocare lo Scavenging Goblin, ma non essendo presente alcun simbolo Burst, non potrai utilizzare l'abilità speciale della Creatura.

Le ultime due facce del dado ti permettono di evocare lo Scavenging Goblin. Essendo presente il simbolo Burst, puoi utilizzare l'abilità speciale indicata dalla Carta Potere. In questo caso avrai la possibilità di spendere 1 Quiddità aggiuntiva nel turno in cui la Creatura sarà evocata.

QUIDDITÀ



LO SAPEVI CHE QUIDDITÀ È UNA PAROLA VERA CHE SIGNIFICA "L'ESSENZA DELLA COSA"? CHI HA DETTO CHE I GIOCHI NON POSSONO ESSERE EDUCATIVI? SE PENSI CHE TUTTO QUESTO SIA "SCIOCCO", SAPPI CHE STAI OFFENDENDO LA LINGUA ITALIANA...E, E... LA STORIA! BENE. BENE, BASTA DIRE MANA O "RISORSA".. ME NE RENDO CONTO. OK.. ORA I MIEI SENTIMENTI SONO STATI FERITI.... NO, NO DAI.. VA TUTTO BENE...

Quiddità (*QUID IN BREVE*) è la sorgente di tutta la magia che permea Quarriors. Ottieni Quiddità durante il tuo turno, spendendo i dadi con il simbolo della Quiddità. È possibile ottenerla anche tramite gli effetti degli Incantesimi o abilità di alcune Creature.



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

La Quiddità è utilizzata per evocare creature dal tuo Gruppo Attivo verso la tua Area di Lancio. Puoi utilizzare la Quiddità anche per catturare nuovi dadi Quarry dalle Lande. Non puoi conservarla per i turni successivi: tutta la Quiddità che non hai utilizzato andrà persa alla fine del turno!

LO SVOLGIMENTO DEL 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 quello di esaurire tutti i dadi Quarry su almeno 4 diverse Carte Creatura nelle Lande (vedi "Vincere il Gioco" a pagina 8).



QUESTO È DAVVERO IMPORTANTE: Il tuo turno si divide in **5** fasi che devono essere risolte nel seguente ordine:

1. Punteggio delle Creature
2. Pesca, Lancia e Attiva i Dadi
3. Attacca i tuoi Avversari
4. Cattura un dado Quarry dalle Lande (opzionale)
5. Sposta i dadi nella tua Pila degli Scarti

La Fase 4 è opzionale. Puoi decidere di saltarla se non vuoi utilizzare l'azione. Le altre Fasi sono obbligatorie: non puoi saltarle, anche se in certi casi ti piacerebbe sicuramente farlo!



IN PAROLE Povere: LE CREATURE VANNO A PUNTI, TIRI I DADI, ATTIVI I DADI, LANCI ANCORA QUALCHE DADO, ATTIVI I DADI, ETC.. ATTACCA! COMPRA UN DADO. MUOVI I DADI CHE HAI UTILIZZATO IN QUESTO TURNO NELLA TUA PILA DEGLI SCARTI.

NEL TUO TURNO

FASE 1: PUNTEGGIO DELLE CREATURE

Se hai delle Creature nell'Area di Lancio, devi segnare il loro punteggio. *CI RENDIAMO CONTO CHE TUTTO QUESTO NON HA MOLTO SENSO IN QUESTO MOMENTO, MA UNA VOLTA CHE AVRAI ASSIMILATO IL TUTTO, CAPIRAI LA GENIALITÀ DI QUESTA FASE. TI CONSIGLIAMO DI LEGGERE TUTTE LE ALTRE QUATTRO FASI DI GIOCO PER POI TORNARE A QUESTA.*

Importante: In questa fase non puoi Unire degli Incantesimi a delle Creature. *SI, QUESTO PUNTO È PER QUEI BARO-PANTALONI DA DOVE SPUNTANO DEGLI INCANTESIMI PRIMA DELLA FASE DI PUNTEGGIO. BEL TENTATIVO. TI TENIAMO SOTT'OCCHIO MR. FURBASTRO!*



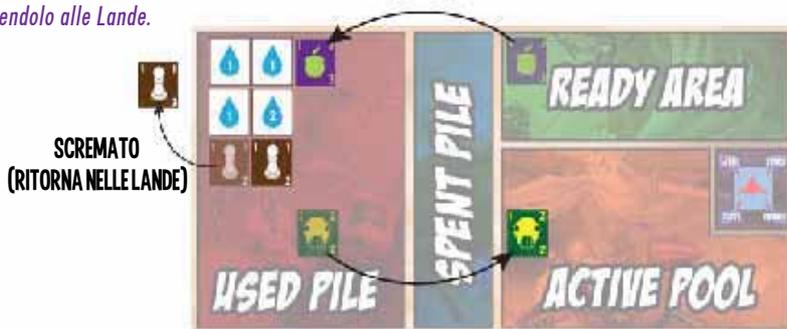
Cerca le Carte Potere relative ad ogni Creatura presente nella tua Area di Lancio. Il numero in alto a destra ti dirà quanti Gloriosi Punti Gloria hai ottenuto per il punteggio della Creatura. Se hai abbastanza Gloriosi Punti Gloria per essere eletto vincitore, il gioco termina immediatamente!

Infine, sposta tutti i tuoi Dadi Creatura (compresi tutti gli Incantesimi che si sono uniti ad essi) nella tua Pila degli Scarti.

Scremare i Dadi

Dopo il punteggio, puoi scegliere di "scremare" la tua collezione. Ogni Creatura andata a punti ti permette di eliminare un dado dalla tua Pila degli Scarti (inclusa la Creatura andata a punti **oppure** un Incantesimo ad essa unito). Quando scremi un dado, restituisilo sulla relativa Carta Potere all'interno delle Lande. Questo dado è di nuovo disponibile per essere catturato. Scremare i dadi di permette di modificare la tua collezione rimuovendo i dadi che non intendi più utilizzare.

Esempio: Quinn inizia il suo turno con una Creatura nella sua Area di lancio: una Strong Witching Hag. Egli ottiene 3 Gloriosi Punti Gloria e sposta la Creatura nella sua Pila degli Scarti. La Strong Witching Hag, una volta andata a punti, permette a Quinn di spostare un diverso dado Creatura dalla sua Pila degli Scarti verso il Gruppo Attivo. Quinn sceglie lo Scavenging Goblin (tirerà questo dado insieme agli altri nella Fase 2). Infine decide di scremare il dado Assistente dalla sua Pila degli Scarti, restituendolo alle Lande.



FASE 2: PESCA, LANCIA E ATTIVA I DADI

Mescola per bene il tuo sacchetto. Quindi (senza guardare!) pesca 6 dadi ed aggiungili al tuo Gruppo Attivo. Ora lancia tutti i dadi presenti nel tuo Gruppo Attivo.

Se hai meno di 6 dadi nel tuo sacchetto, pesca tutti quelli rimasti ed aggiungili alla tuo Gruppo Attivo. Quindi prendi tutti i dadi della tua Pila degli Scarti e mettili nel sacchetto. Mescola per bene e quindi pesca fino ad arrivare ad un totale di 6 dadi o fino a quando non ti sono rimasti più dadi da pescare.

Esempio: Quinn pesca 6 dadi dal suo sacchetto e li aggiunge al dado dello Scavenging Goblin che era già presente nel Gruppo Attivo. Egli tira un totale di 7 dadi.

Effetti Immediati

Alcuni dadi, come ad esempio i Portali, hanno un "Effetto Immediato" nel momento in cui vengono lanciati (indicato dalla parola "Immediato" sulla Carta Potere). Questi effetti ti permettono di tirare altri dadi, ritirarli o altro ancora. Normalmente, spenderai un dado per ottenerne l'effetto. Gli Effetti Immediati sono opzionali. Puoi scegliere quali Effetti Immediati utilizzare e quali ignorare. Puoi scegliere l'ordine con cui utilizzarli, tuttavia sei obbligato a scegliere se attivarli o meno subito dopo aver lanciato i dadi. I dadi che danno Effetti Immediati non si posizionano mai nell'Area di Lancio.



Esempio: Quinn ha ottenuto due dadi che danno Effetti Immediati: un Portale ed un Assistente. Il suo dado Portale mostra il simbolo "Pesca e Lancia due dadi". Quinn decide di spendere il Dado Portale (aggiungendolo alla sua Pila di Spesa) per pescare altri due dadi dal suo sacchetto. Li lancia insieme per poi aggiungerli al suo Gruppo Attivo.

Il Dado Assistente di Quinn permette di ritirare il dado Assistente oltre ad un qualsiasi altro dado. Quinn prende il Dado Assistente ed un Dado Quiddità e li rilancia, aggiungendoli entrambi al suo Gruppo Attivo. Nota: se avesse ottenuto come risultato del dado Assistente un nuovo "ritira" avrebbe potuto ripetere l'operazione una seconda volta.



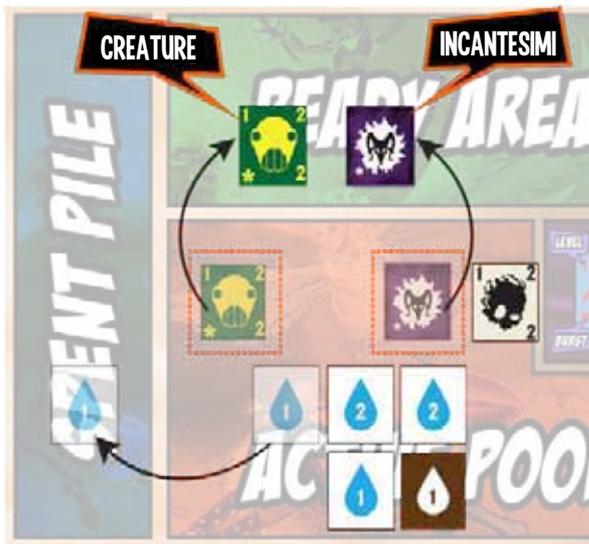
RICORDA: UN GIOCATORE PUO' SCEGLIERE IN QUALE ORDINE RISOLVERE I VARI EFFETTI IMMEDIATI OTTENUTI. QUINN AVREBBE POTUTO UTILIZZARE L'EFFETTO DEL DADO ASSISTENTE PRIMA DI QUELLO DEL PORTALE. GLI EFFETTI IMMEDIATI NON SI SVOLGONO MAI CONTEMPORANEAMENTE!

Incantesimi pronti per il lancio ed evocazione delle Creature

Una volta risolti i tuoi Effetti Immediati, osserva i dadi presenti nella tuo Gruppo Attivo. Sposta tutti i Dadi Incantesimo che mostrano Icone Incantesimo nella tua Area di Lancio. Questi dadi sono diventati a tutti gli effetti degli "Incantesimi"; potrai lanciali in un secondo momento (vedi "Incantesimi" a pag. 8). Non hai bisogno di spendere Quiddità per preparare il lancio dei tuoi Incantesimi.

I Dadi Creatura che mostrano un'Icona Creatura possono essere evocati. Per farlo, devi spendere Quiddità pari al livello della Creatura (indicato sul dado in alto a sinistra). Spendi i dadi presenti nel tuo Gruppo Attivo per ottenere la Quiddità di cui hai bisogno. Dopo aver speso la Quiddità richiesta, sposta il dado nella tua Area di Lancio. Ora disponi di un feroce guerriero pronto ad attaccare i tuoi nemici e ottenere Gloriosi Punti Gloria!

Durante il tuo turno, puoi evocare tutte le Creature che vuoi, a patto che tu sia in grado di pagarne i costi in Quiddità. Puoi evocare alcune Creature, risolvere le loro eventuali abilità speciali e poi evocarne altre.



Esempio: Guardando questi dadi, Quinn dispone di un solo Incantesimo: un Death Cantrip. Egli lo sposta nella sua Area di Lancio; così facendo, potrà sfruttarlo in un secondo momento. In aggiunta, Quinn ha a disposizione due Icone Creatura: lo Scavenging Goblin ed il Ghostly Spirit. Lo Scavenging Goblin è di livello 1; può essere evocato al costo di 1 Quiddità. Anche il Ghostly Spirit è di livello 1 ed anche lui necessita di 1 Quiddità per l'evocazione. Nonostante la quantità di Quiddità sia sufficiente, Quinn punta ad acquistare un nuovo dado. Per questo motivo decide di spendere 1 sola Quiddità per evocare lo Scavenging Goblin.

Quinn può sfruttare il Burst fornito dal dado dello Scavenging Goblin: ciò gli permette di utilizzare l'abilità speciale indicata sulla Carta Potere dello Scavenging Goblin. Quest'abilità fa guadagnare a Quinn 1 Quiddità nel momento in cui questa Creatura viene evocata. Quinn dichiara agli altri giocatori di voler utilizzare questo bonus. Egli sta pensando di sfruttare il punto Quiddità durante una fase successiva del suo turno di gioco.

Nota: Alcune Creature hanno delle abilità che possono essere utilizzate nel momento in cui avviene l'evocazione. Tali abilità devono essere utilizzate subito. Non puoi utilizzarle in un secondo momento. Se evochi più creature assieme, puoi risolvere queste abilità in un qualsiasi ordine. Se una di queste ti permette di pescare e lanciare altri dadi, puoi utilizzare sia Effetti Immediati che lanciare Incantesimi, oltre che evocare Creature, come di consueto.

FASE 3: ATTACCA I TUOI AVVERSARI

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



(CHE PUO' ESSERE RIASSUNTO COME: "CONTA IL TUO VALORE DI ATTACCO E DICHIARALO, DOPODICHE' OGNI DIFENSORE DECIDE COME CONTRASTARLO")

1. Conta dei Danni: Somma tra loro i valori di attacco di tutte le tue Creature (incluso gli Incantesimi che stai utilizzando). Questo è il tuo "valore di attacco totale". Se, per la durata del turno, vuoi incrementare il valore di attacco delle tue Creature, puoi utilizzare le loro abilità speciali e gli Incantesimi pronti per il lancio presenti nella tua Area di Lancio.

2. Attacco: Ogni avversario che ha almeno una Creatura nella propria Area di Lancio dovrà difendersi dal tuo valore di attacco totale (ogni avversario dovrà affrontare lo stesso valore di attacco totale). Ogni giocatore dovrà difendersi simultaneamente ed individualmente. Per risolvere gli attacchi, il difensore deve seguire i seguenti passi:

2a. Applicare la Protezione: Il giocatore in difesa può utilizzare abilità o effetti per ridurre l'attacco delle tue Creature o per potenziare il valore difensivo della propria (ad esempio lanciando un Incantesimo di Reazione, oppure sfruttando le abilità di una Creatura, come ad esempio la Mighty Witching Hag). A meno che l'abilità in questione non dica il contrario, le modifiche al tuo valore di attacco totale vengono influenzate solo contro quel determinato giocatore.

Nota: Ci sono Incantesimi in grado di distruggere una Creatura attaccante prima dello schieramento delle Creature in difesa. Essi hanno effetto per tutti i giocatori in difesa (la Creatura attaccante che è stata colpita viene rimossa: il valore di attacco totale viene ridotto contro tutti).

2b. Scegliere il Difensore: Il giocatore in difesa deve scegliere una delle sue Creature per difendersi.



2c. Il Difensore Subisce i Danni: La Creatura in difesa subisce i danni derivanti dall'attacco. Se il tuo valore di attacco totale è inferiore al valore di difesa della Creatura, essa sopravvive ed il giocatore riesce a difendersi dal tuo attacco. Se il tuo valore di attacco è totale uguale o superiore al valore di difesa della Creatura, l'attacco ha successo e la Creatura dell'avversario viene distrutta! Spostala nella Pila degli Scarti e sottrai la difesa della Creatura al tuo valore di attacco totale.

Nota: Ci sono abilità difensive che sono in grado di distruggere le Creature attaccanti dopo che le Creature in difesa sono state schierate (come ad esempio l'abilità con Burst dello Strong Gnome Barbarian). Tali abilità non riducono il tuo valore totale di attacco (per quel giocatore in difesa o per qualsiasi altro avversario che deve ancora difendersi dall'attacco).

2d. Prossimo Difensore: Se il tuo valore di attacco è superiore a zero, il tuo avversario, se può, deve scegliere un'altra Creatura per continuare a difendersi. Nel caso non disponga di altre Creature, la sua difesa dal tuo attacco termina subito. (anche se le Creature non assorbono l'intero ammontare del danno). Qualsiasi valore di attacco residuo viene perso.

Ripeti i passi 2b, 2c, e 2d 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.

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 tra più Creature con lo scopo di evitare che vengano distrutte!

Nota: Alcune Creature, una volta distrutte, possono attivare determinate abilità. Ciò può avvenire anche in concomitanza con la distruzione di una Creatura avversaria. Ricorda di risolvere queste abilità quando le loro condizioni vengono soddisfatte. Ogni Creatura nella tua Area di Lancio può essere danneggiata solo una volta per ogni attacco: se un effetto o abilità previene la distruzione di una Creatura o restituisce una Creatura distrutta nella tua Area di Lancio, non puoi assegnare altri danni a questa Creatura durante il turno. Qualsiasi danno residuo (dopo che tutte le Creature in difesa sono state danneggiate una volta) è perso.

In rari casi, diviene fondamentale l'ordine con cui le Creature di più giocatori attivano i loro effetti. In tal caso i giocatori risolveranno la distruzione delle loro Creature uno alla volta in senso orario, partendo dal giocatore alla sinistra dell'attaccante.

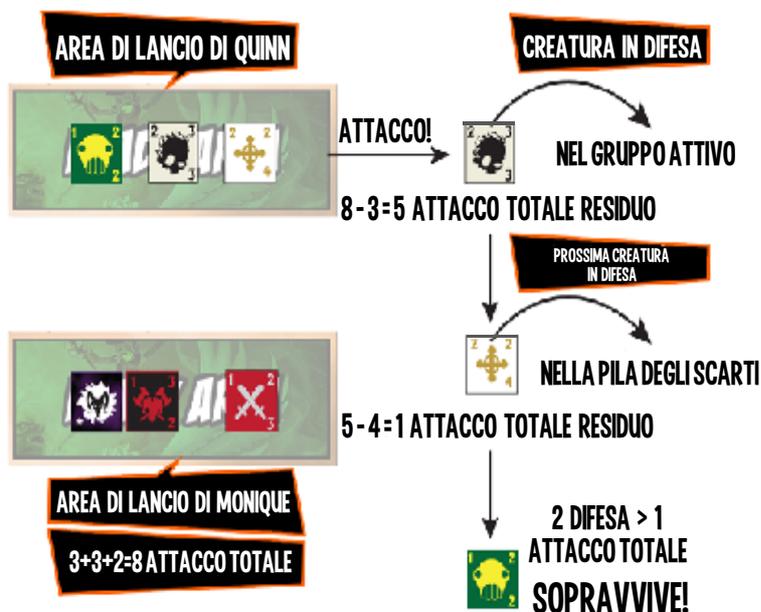
Esempio: Monique è pronta ad attaccare i suoi avversari. Ella dispone di 2 Creature nella sua Area di Lancio, 1 Strong Deathdealer ed 1 Warrior of the Quay. Ha anche a disposizione 1 Death Charm pronto per il lancio. Prima di attaccare, Monique decide di lanciare il suo Death Charm sullo Strong Deathdealer.

PASSO 1: Conta dei Danni. Grazie al Death Charm, lo Strong Deathdealer ha una forza pari a 6. Monique somma il valore di attacco a quello del Warrior of the Quay per valore totale di 8.
PASSO 2: Difesa. Quinn deve difendersi dall'attacco di Monique. Egli dispone di 3 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 che avendo una difesa di 3 viene subito distrutto. Tuttavia questo Quarry dispone di un'abilità speciale: può tornare nel Gruppo Attivo del giocatore invece che nella Pila degli Scarti. Quinn potrà quindi lanciare questo dado nel suo prossimo turno (in aggiunta ai 6 dadi pescati come di consueto all'inizio del turno!).

Monique dispone ancora di un valore di attacco totale pari a 5: Quinn deve quindi scegliere un'altra creatura per difendersi. La scelta ricade sul Devotee of the Holy Query che ha difesa di 4.

Come lo Strong Ghostly Spirit, anche il Devotee of the Holy Query viene distrutto (viene spostato nella Pila degli Scarti di Quinn). Tuttavia, grazie a questa mossa, il valore totale di attacco è stato ridotto ad 1, abbastanza per permettere allo Scavenging Goblin di sopravvivere nell'Area di Lancio. Ora tocca a Clark e Michael difendersi dal valore di attacco totale pari ad 8.



FASE 4: CATTURARE UN DADO QUARRY DALLE LANDE

Una volta completata la tua fase di Attacco, puoi spendere la Quiddità che hai avanzato per catturare un dado Quarry dalle Lande. Si tratta sempre di un'azione opzionale. Il Costo (in Quiddità) di ogni dado è riportato nell'angolo in alto a sinistra della relativa Carta Potere. Per pagare il costo richiesto, devi spendere i dadi provenienti dal tuo Gruppo Attivo. In aggiunta puoi sempre sfruttare la Quiddità ottenuta dalle tue Creature, Incantesimi ed Effetti Immediati. Se vuoi spendere Quiddità in questo modo, questo è il momento in cui puoi farlo. Tutti i dadi Quarry che catturi vengono spostati nella tua Pila degli Scarti. Se dopo aver catturato un dado ci sono 4 (o più) Carte Creatura vuote, il gioco termina immediatamente (vedi le specifiche a pagina 8).

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 Quiddità da spendere. Somma il bonus che riceve dall'abilità dello Scavenging Goblin ai dadi Quiddità che ha ancora a disposizione nel Gruppo Attivo. Così facendo dispone di ben 9 Quiddità da spendere, abbastanza per catturare un Mighty Quake Dragon dalle Lande. Siccome Quinn può catturare un solo dado per turno, perderà tutta la Quiddità che non è riuscito ad utilizzare nel turno in corso.

FASE 5: SPOSTA I DADI NELLA TUA PILA DEGLI SCARTI

Alla fine del tuo turno, devi spostare nella Pila degli Scarti tutti i dadi nella tua Pila di Spesa e quelli rimasti nel tuo Gruppo Attivo. Puoi anche spostare qualsiasi Incantesimo dalla tua Area di Lancio verso la tua Pila degli Scarti.



MANTENERE GLI INCANTESIMI PER I TURNI SUCCESSIVI PUO' RIVELARSI MOLTO UTILE, QUINDI SCEGLI CON ATTENZIONE.

Una volta spostati i dadi nella Pila degli Scarti, il tuo turno è concluso. Il giocatore alla tua sinistra può iniziare a giocare!

VINCERE IL GIOCO

L'obiettivo dei giocatori è quello di ottenere Gloria. Il modo migliore per riuscirci è evocare e proteggere le proprie Creature fino all'inizio del tuo prossimo turno. I punti che ottieni si segnano sull'apposita tabella.

Il gioco può terminare in due modi diversi:

1. La partita termina immediatamente se un giocatore ottiene abbastanza Gloriosi Punti Gloria per raggiungere il punteggio indicato sulla destra.
2. La partita termina immediatamente se ci sono quattro o più Carte Potere completamente **vuote** (senza dadi sopra di esse) **dopo** che un giocatore cattura un dado dalle Lande. Si devono prendere in considerazione solo le Carte Potere raffiguranti dadi Creatura: eventuali Carte Potere Incantesimo o Risorsa di Base non vengono prese in considerazione.

Se il gioco termina per esaurimento Creature, il giocatore che ha accumulato più punti vince la partita! In caso di parità, lo spareggio va a favore di colui che ha più Creature nella propria Area di Lancio. Se c'è ancora pareggio, i giocatori condividono la vittoria!

CREATURE

Una "Creatura" è un dado raffigurante un'Icona Creatura evocata all'interno della tua Area di Lancio. I dadi all'interno del tuo Gruppo Attivo o qualsiasi altra zona non si considerano Creature, a prescindere dal valore mostrato sulla faccia del dado. Nota: l'Assistente è a tutti gli effetti una Creatura.

Quando lanci un dado con un'Icona Creatura, puoi decidere di evocarla all'interno della tua Area di Lancio. Per farlo devi spendere un quantitativo di Quiddità pari al livello della Creatura (valore numerico in alto a sinistra). Una volta spostato nella tua Area di Lancio, il dado diventa una Creatura; ora puoi usare le abilità che sono indicate sul dado e relativa Carta Potere.

Molte creature dispongono 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 ottenendo dei simboli Burst. Le spiegazioni dei singoli Burst si trovano sulle Carte Potere.



Nota: Alcuni dadi hanno due differenti abilità. Puoi utilizzarne una quando ottieni un singolo simbolo Burst. Puoi utilizzare l'altra se ottieni dal dado un doppio simbolo Burst.

Esempio: Lo Strong Defender of the Pale dispone di due abilità attivabili tramite l'utilizzo del Burst: Se ottieni un solo Burst, lo Strong Defender of the Pale ti permette di pescare 1 dado dal tuo sacchetto ed aggiungerlo al tuo Gruppo di Lancio nel momento in cui viene conteggiato. Se ottieni un doppio simbolo Burst, pescherai due dadi invece che uno!

Alcune abilità possono essere utilizzate soltanto quando si verificano determinate circostanze.

Esempio: Lo Strong Ghostly Spirit ha l'abilità di tornare nel tuo Gruppo Attivo dopo essere stato distrutto. Puoi utilizzare quest'abilità solo nel momento in cui questa Creatura viene distrutta.



RARAMENTE PUOI OTTENERE DEI SIMBOLI BURST SENZA CHE SULLA RELATIVA CARTA POTERE SIANO RIPORTATE ABILITA' SPECIALI. SE QUESTA PARTICOLARE CIRCOSTANZA SI AVVERA, PUOI GRIDARE LA PAROLA QUARRIORS! IN TONO DRAMMATICO. SFORTUNATAMENTE QUESTO SARA' L'UNICO EFFETTO AGGIUNTIVO.



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

INCANTESIMI

Un "Incantesimo" è un dado raffigurante un'Icona Incantesimo facente parte della tua Area di Lancio. Normalmente dovrai spendere un dado per lanciare un Incantesimo (ad eccezione degli Incantesimi di "Unione" descritti nella pagina seguente).

La maggior parte degli Incantesimi può essere lanciata in una qualsiasi fase del tuo turno, eccetto nella Fase 1. Puoi usare gli Incantesimi nella tua Area di Lancio nel momento in cui le tue Creature attaccano gli avversari. Tuttavia, gli Incantesimi di "Reazione" possono essere lanciati soltanto nel turno dei giocatori avversari (vedi descrizione nella pagina successiva). Gli Incantesimi con effetto "Immediato" si risolvono subito dopo il lancio. Gli Incantesimi con Effetto Immediato non si possono preservare per i turni successivi.



RICORDA MR. FURBETTO: UN INCANTESIMO NON PUO' MAI ESSERE UNITO DURANTE LA FASE "PUNTEGGIO DELLE CREATURE" DEL TURNO DI UN GIOCATORE

Esempio: Quinn lancia il suo dado Shaping Charm ed ottiene l'Icona Incantesimo. Sposta il dado nell'Area di Lancio. Sfortunatamente, egli non ha Creature nell'Area di Lancio che possano trarre benefici dall'incantesimo. Quinn lascia il dado nella sua Area di Lancio in modo da poterlo utilizzare in un turno successivo (per ottenerne gli effetti deve spendere il dado e spostarlo nella sua Pila di Spesa).

Alcuni Dadi Incantesimo mostrano dei simboli Burst in aggiunta all'Icona Incantesimo. Normalmente, questi Incantesimi variano i loro effetti in base al risultato ottenuto. Gli effetti di cui puoi beneficiare sono indicati sulle relative Carte Potere, a fianco del simbolo Burst che hai ottenuto.

Esempio: Lanciare un Death Charm (nell'immagine a destra) con un singolo Burst ti permette di aggiungere ad una delle tue Creature +3 in attacco e +3 in difesa. Se ottieni un doppio Burst potrai aggiungere +5 in attacco e difesa!



Quando lanci un Incantesimo, puoi sempre scegliere quale sarà il suo bersaglio. Gli incantesimi possono combinarsi sia con i tuoi dadi che con quelli delle "collezioni" dei tuoi avversari.

Incantesimi di Unione

Quando lanci un incantesimo che riporta la parola "Unione" tra i suoi effetti, puoi "unire" il dado ad una Creatura presente nella tua Area di Lancio (non devi spostarlo subito nella Pila di Spesa). Semplicemente, metti il dado a fianco di quello della Creatura bersaglio. Da adesso tali dadi sono uniti. Quando questa Creatura è distrutta o lascia il gioco per una qualsiasi ragione (ad esempio andando a punti), il tuo incantesimo tornerà sempre nella Pila degli Scarti. Più Incantesimi possono unirsi ad una Creatura nello stesso momento.



Incantesimi di Reazione

Normalmente puoi lanciare incantesimi dall'Area di Lancio soltanto durante il tuo turno. Tuttavia esiste un ristretto numero di magie che può essere lanciato durante il turno di un avversario. Questi dadi riportano la parola "Reazione" nei relativi effetti. Lancia questi incantesimi quando vuoi durante il turno di un avversario. Ricorda: non puoi farlo durante il tuo turno.



CONSIGLIO: TI CAPITERA' SPESSO DI LANCIARE GLI INCANTESIMI DI REAZIONE QUANDO VERRAI ATTACCATO DALLE CREATURE AVVERSARIE. VEDRAI QUANTO TI SARANNO UTILI!

IMMUNITA'

Alcune Creature dispongono di un'abilità speciale chiamata "Immunità". Queste Creature—per via del loro legame con la Quiddità, la loro tenacia o semplicemente testardaggine—non subiscono gli effetti di Incantesimi o abilità di Creature nemiche. Sfortunatamente non sono immuni ai danni che subiscono durante gli attacchi. L'immunità ha effetto solo sugli effetti e abilità descritte sulle Carte Potere che vengono interessate.

Naturalmente puoi utilizzare effetti ed abilità a tua disposizione sulle Creature Immuni, anche se ciò potrebbe non risultare nel miglior interesse delle Creature..

Esempio: Lo Gnome Barbarian guadagna Immunità se ottieni un burst dal lancio del dado. Nonostante sia solo di livello 1, lo Gnomo non è influenzato dall'alito fetido del Quake Dragon. Nonostante non sia stato distrutto dal primo attacco, puoi sempre scegliere di immolarlo per cercare di contrastare il valore di attacco del Quake Dragon.



EVITARE LA DISTRUZIONE

Esistono incantesimi ed abilità che permettono ad una Creatura distrutta di "ritornare" nella tua Area di Lancio. A meno che l'effetto o abilità dicano il contrario, la creatura "ritorna" mostrando il medesimo valore di quando è stata distrutta. Non devi mai ruotare il dado per mostrare una faccia diversa da quella che avevi ottenuto durante la fase di pesca e lancio.

Abilità ed effetti che prevedono la distruzione di una Creatura si attivano anche se la creatura viene salvata dalla distruzione.

Esempio: Il tanto amato Scavenging Goblin di Quinn è stato appena distrutto da un vecchio Strong Deathdealer. Fortunatamente, Quinn ha a disposizione uno Shaping Cantrip nella sua Area di Lancio. Quinn non ci pensa due volte e lancia l'incantesimo per salvare il suo Goblin in extremis! Quinn vorrebbe cambiare il valore del suo Goblin per ottenere un Burst, tuttavia non può farlo in quanto non è ammesso ruotare il dado. Il Goblin tornerà nell'Area di Lancio con il valore che aveva in precedenza (senza Burst). Anche se il Goblin è stato salvato, lo Strong Deathdealer è comunque in grado di utilizzare la sua abilità, andando subito a punti per il giocatore che lo controlla.



REGOLE OPZIONALI PER QUARRIORS VERAMENTE EPICI



DOPO AVER VIAGGIATO PER DIVERSO TEMPO NELLE LANDE, PUOI DECIDERE DI AFFRONTARE SFIDE PIU' IMPEGNATIVE. NON TI PREOCCUPARE, ABBIAMO PENSATO ANCHE A QUESTO! QUESTE NUOVE REGOLE SONO PROGETTATE PER GIOCATORI ESPERTI CHE VOGLIONO VIVACIZZARE LE LORO PARTITE CON UN PIZZICO DI STRATEGIA IN PIU':

Regola Avanzata per la Cattura

Durante la Fase 4 del tuo turno, puoi catturare uno o due dadi (invece di uno soltanto).



PERCHE' QUESTA REGOLA NON E' NELLE REGOLE ORIGINALI? PERCHE' CI VUOLE PIU' TEMPO PER DECIDERE.. QUINDI SE SI GIOCA CON QUEI TIPI DI PERSONE (SAI DI CHI STO PARLANDO) E' MEGLIO UTILIZZARE LA REGOLA STANDARD. PENSACI: AL POSTO DI 10 ACQUISTI POSSIBILI, SE NE POSSONO FARE DECINE. DECINE!

Solo per Gente Tosta: Regola Avanzata per la Scrematura

Ti consideri un esperto? Se le tue partite durano solo 20 minuti o giù di lì, allora puoi adottare questa variante! Essa prevede il cambio delle regole per la Scrematura, aggiungendo maggiore pepe al gioco e rendendolo molto più impegnativo.

Quando vai a punti con un dado, per ottenere Gloria, dovrai Scremare la Creatura che è andata a punti. Vale a dire, se ottieni Gloria andando a punti con il Quake Dragon, potrai Scremare esclusivamente il drago, inoltre otterrai i punti soltanto se effettuerai la Scrematura! Huh.. non ti sembra abbastanza difficile? Ed hai ragione, tuttavia il gioco rallenta di ritmo e ti mette nella condizione di dover effettuare scelte davvero ardue e piene di strategia.



PUOI UTILIZZARE LE REGOLE SOPRA INDICATE A TUO PIACIMENTO. ANCHE TUTTE INSIEME NELLA STESSA PARTITA.

IL GALATEO DEI DADI



TUTTI I QUARRIORS DEVONO SEMPRE TENERE A MENTE QUESTE SEMPLICI LINEE GUIDA:

Tieni i Tuoi Dadi al Loro Posto: Fai in modo che sia chiaro quali dadi sono nel tuo Gruppo Attivo, Area di Lancio, Pila di Spesa e Pila degli Scarti. Le varie zone devono essere ben separate tra di loro.

Non Girare i Dadi: Non modificare per nessun motivo il risultato ottenuto dal lancio dei dadi. Se lo fai, i tuoi avversari sono tenuti a riposizionare il dado sul risultato originariamente conseguito.

Non Toccare i Miei Dadi!: Puoi utilizzare soltanto i dadi della tua collezione. Non sei autorizzato ad utilizzare quelli degli avversari!

Non Sbirciare: Puoi contare i dadi che hai ancora a disposizione nel sacchetto. Dopo averlo fatto DEVI mischiare di nuovo tutti i dadi per poter garantire ai tuoi avversari un'estrazione totalmente casuale.

Questo è Troppo: Se estrai troppi dadi dal tuo sacchetto, rimettili dov'erano, mischia di nuovo e ricomincia a pescare fino ad avere l'esatto ammontare di dadi a disposizione.

Sul Tavolo, Per Favore: Tutti i dadi che cadono per terra durante il lancio devono essere raccolti e ritirati in modo corretto.

Secondo Me è da Rilanciare: Se un dado rimane in bilico durante il lancio, 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 il dado rimane in bilico anch'esso vuol dire che il tiro è da considerarsi valido.

DUBBI SUL QUARMAGEDDON

Strong Voodoo Doll— L'effetto del Burst non è opzionale. Tuttavia, puoi prendere solo un Assistente dalle Lande, se è disponibile. In caso contrario (non ci sono dadi a disposizione) gli altri effetti della Creatura restano comunque validi.

Strong Gnome Barbarian— Il valore di Attacco Totale è determinato prima di assegnare i Difensori nella fase di Attacco. Se l'effetto del Burst dello Gnome Barbarian causa la distruzione di una creatura attaccante, il valore di Attacco Totale non cambia. (gli altri giocatori devono affrontare il valore di attacco dichiarato all'inizio della fase di Attacco.

Mighty Voodoo Doll— L'effetto del Burst ti permette di prendere tutti i dadi Voodoo Doll dalla Pila di Spesa e Pila degli Scarti e lanciarli nuovamente. Ciò avviene quando la Creatura viene evocata. Questi dadi vanno aggiunti al tuo Gruppo Attivo e possono essere spesi/evocati come di consueto durante la Fase 2.

RIASSUNTO DELLE REGOLE

1. Conteggia le Creature - Puoi scremarne una per ogni conteggio.
2. Pesca 6 dadi, Tirali (gruppo attivo), evocali (costo in quiddità = al livello, gli incantesimi non costano nulla).
3. Attacca i Tuoi Avversari.
4. Cattura un Dado Quarry dalle Lande (opzionale).
5. Sposta i Dadi dalla Pila di Spesa alla Pila degli Scarti.

Quando il sacchetto è vuoto riempi con i dadi della Pila degli Scarti.

NUOVA SCATOLA PER CONTENERE I DADI

La Scatola di Quarmageddon Box è studiata per contenere più dadi di quelli attualmente forniti con questa espansione — sono presenti due inserti dove è possibile organizzare le carte e dadi Base (Quiddità ed Assistenti) e delle righe per ordinare i tuoi dadi in gruppi di 5. I sacchetti, il contapunti ed il regolamento vanno posizionati sotto gli inserti.



WIZKIDS/NECA, LLC
603 Sweetland Ave.
Hillside, NJ 07205 USA
www.wizkidsgames.com

RINGRAZIAMENTI

Creato da Mike Elliott ed Eric Lang

Sviluppato da Will Price, Bryan Kinsella e Ben Cheung

Testato da Ben Cheung, Dan McCarty, Reilley Scott, Bruce Kaskel, Woody Peterson,

Chris Harris, Calum Ferral, Justin Ziran, James Epstein e Quinn Elliott

Regolamento di William Niebling (Testi) e Chris Raimo (Grafiche) Illustrazioni di J. Lonnee

Design Grafico di Chris Raimo. Design del Logo ed illustrazione di 'Quirk' ad opera di Chris Raimo

Sviluppo IP di Brian Roll e Bryan Kinsella

Traduzione in Italiano di Francesco Tamagnone (a cura di www.giochicorsari.it)



KNOW YOUR QUARRIOR

BARBARIAN GNOME



Alto poco più di 60 centimetri, Brogan lo Gnomo Barbaro non è un ornamento da giardino! La pazienza di Brogan è scarsa come la sua statura, quindi non fare battute sulla sua altezza, a meno di non essere pronto a combatterle! Per oltre un migliaio di anni, Brogan è il custode dell'appezzamento di funghi mistici dell'Imperatrice Quiana, e non ha alcuna intenzione di lasciare il suo posto. La sua fedeltà è conclamata, e la sua forza da non sottovalutare! Proteggi le tue caviglie con lo Gnomo Barbaro!

MISCHIEVOUS IMP



Gli Imp Maliziosi sono piccole creature maligne conosciute per i loro trucchi e malefatte! La portata dei loro attacchi è sufficiente per legare le tue scarpe tra di loro creando un'isteria di massa! I loro attacchi sono implacabili, tuttavia puoi sempre provare a correre cercando riparo quando uno dei loro sciami ti viene addosso! Non tentare di catturarli: le loro piccole ali sono così affilate e veloci che possono tagliare in due le tue ossa! Attenzione agli Imp Maliziosi, sono causa di miseria e rabbia!

LORD OF THE QUARRY



Vincenzo Ricchi, conosciuto anche come il Signore Dei Quarry, è un abile ciarlatano capace di convincerti a sborsare fino all'ultimo centesimo. Egli è un uomo stravagante, veste tessuti pregiati ed indossa gioielli scintillanti. Figlio di una ladra e di esattore delle tasse corrotto, nato nell'inganno e nell'avidità, Vincenzo Ricchi ha viaggiato per il mondo sotto identità fasulle strappate via ad innumerevoli vittime. Tieni sott'occhio il tuo portafoglio quando ti trovi nelle vicinanze del Signore Dei Quarry!

HEAVENLY SERAPH



Il Serafino Celestiale è tanto splendido quanto giusto ed equo. Alcuni credono che ella sia uno spirito dell'altro mondo che da il giudizio finale sulle anime dei Quarrors. Quando mette da parte le sue responsabilità divine, il Serafino Celestiale è un guerriero che si prodiga per tutto ciò che è giusto e buono. Lei ama tutte le cose: rispetta chi conduce vite oneste e disprezza chi vive nella malvagità e nell'odio. Assicurati di essere dalla parte dei protetti del Serafino Celestiale, oppure verrai dannato per l'eternità!

TROLL BEHEMOTH



Non lasciare che le due teste ti ingannino, il Colossale Troll possiede solo metà cervello! I due fratelli Troll, Grugor e Carl, sono nati in profonde e buie caverne che nessun essere umano ha mai avuto il coraggio di esplorare. Con la stazza ed il peso di cento uomini messi insieme, il Colossale Troll può fronteggiare qualsiasi tipo di nemico, Quake Dragon compreso! Si narra che il Colossale Troll abbia spazzato via interi villaggi soltanto grazie all'odore del suo corpo! Sei stato avvertito: stai lontano dal Troll Colossale!

VOODOO DOLL



Molti anni fa un famigerato stregone divenne pazzo d'amore per una donna che non lo amava niente. Lo stregone decise di creare una Bambola Voodoo con le sembianze di lei ed iniziò a torturarla per obbligarla a contraccambiare il suo amore. L'incantesimo andò storto: un errato quantitativo di sangue goblin fece intrappolare l'anima dello stregone all'interno della bambola! Psicopatica e folle oltre ogni immaginazione, la Bambola Voodoo prova sadico piacere nel torturare ed ingannare le anime!

KNOW YOUR QUARRIOR

BARBARIAN GNOME



Alto poco più di 60 centimetri, Brogan lo Gnomo Barbaro non è un ornamento da giardino! La pazienza di Brogan è scarsa come la sua statura, quindi non fare battute sulla sua altezza, a meno di non essere pronto a combatterle! Per oltre un migliaio di anni, Brogan è il custode dell'appezzamento di funghi mistici dell'Imperatrice Quiana, e non ha alcuna intenzione di lasciare il suo posto. La sua fedeltà è conclamata, e la sua forza da non sottovalutare! Proteggi le tue caviglie con lo Gnomo Barbaro!

MISCHIEVOUS IMP



Gli Imp Maliziosi sono piccole creature maligne conosciute per i loro trucchi e malefatte! La portata dei loro attacchi è sufficiente per legare le tue scarpe tra di loro creando un'isteria di massa! I loro attacchi sono implacabili, tuttavia puoi sempre provare a correre cercando riparo quando uno dei loro sciami ti viene addosso! Non tentare di catturarli: le loro piccole ali sono così affilate e veloci che possono tagliare in due le tue ossa! Attenzione agli Imp Maliziosi, sono causa di miseria e rabbia!

LORD OF THE QUARRY



Vincenzo Ricchi, conosciuto anche come il Signore Dei Quarry, è un abile ciarlatano capace di convincerti a sborsare fino all'ultimo centesimo. Egli è un uomo stravagante, veste tessuti pregiati ed indossa gioielli scintillanti. Figlio di una ladra e di esattore delle tasse corrotto, nato nell'inganno e nell'avidità, Vincenzo Ricchi ha viaggiato per il mondo sotto identità fasulle strappate via ad innumerevoli vittime. Tieni sott'occhio il tuo portafoglio quando ti trovi nelle vicinanze del Signore Dei Quarry!

HEAVENLY SERAPH



Il Serafino Celestiale è tanto splendido quanto giusto ed equo. Alcuni credono che ella sia uno spirito dell'altro mondo che da il giudizio finale sulle anime dei Quarrors. Quando mette da parte le sue responsabilità divine, il Serafino Celestiale è un guerriero che si prodiga per tutto ciò che è giusto e buono. Lei ama tutte le cose: rispetta chi conduce vite oneste e disprezza chi vive nella malvagità e nell'odio. Assicurati di essere dalla parte dei protetti del Serafino Celestiale, oppure verrai dannato per l'eternità!

TROLL BEHEMOTH



Non lasciare che le due teste ti ingannino, il Colossale Troll possiede solo metà cervello! I due fratelli Troll, Grugor e Carl, sono nati in profonde e buie caverne che nessun essere umano ha mai avuto il coraggio di esplorare. Con la stazza ed il peso di cento uomini messi insieme, il Colossale Troll può fronteggiare qualsiasi tipo di nemico, Quake Dragon compreso! Si narra che il Colossale Troll abbia spazzato via interi villaggi soltanto grazie all'odore del suo corpo! Sei stato avvertito: stai lontano dal Troll Colossale!

VOODOO DOLL



Molti anni fa un famigerato stregone divenne pazzo d'amore per una donna che non lo amava niente. Lo stregone decise di creare una Bambola Voodoo con le sembianze di lei ed iniziò a torturarla per obbligarla a contraccambiare il suo amore. L'incantesimo andò storto: un errato quantitativo di sangue goblin fece intrappolare l'anima dello stregone all'interno della bambola! Psicopatica e folle oltre ogni immaginazione, la Bambola Voodoo prova sadico piacere nel torturare ed ingannare le anime!

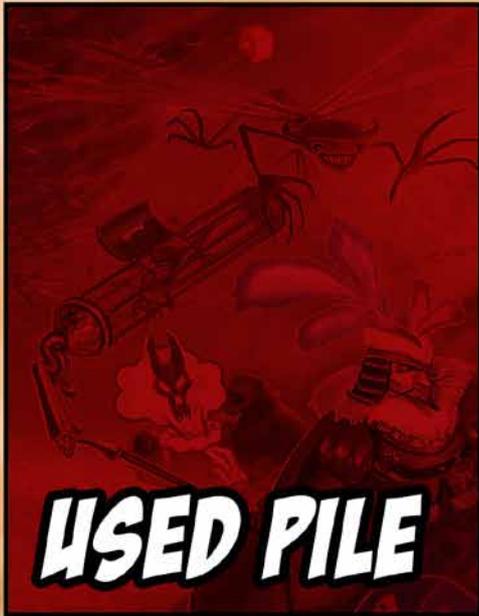
KNOW YOUR QUARRIOR

Warriors! Quarmageddon

PLAY MAT THINGY FOR EPIC
GAME PLAYING-NESS!

RULES SUMMARY

1. SCORE CREATURES - MAY CULL 1 DIE FOR EACH SCORED
2. DRAW 6 DICE, ROLL (ACTIVE POOL), READY DICE (COST IN QUIDDITY = LEVEL, SPELLS ARE FREE)
3. ATTACK YOUR RIVALS
4. CAPTURE ONE QUARRY DIE FROM THE WILDS (OPTIONAL)
5. MOVE DICE FROM SPENT PILE TO USED PILE
WHEN BAG IS EMPTY PUT USED PILE INTO BAG



Warriors! Quarmageddon

PLAY MAT THINGY FOR EPIC
GAME PLAYING-NESS!

RULES SUMMARY

1. SCORE CREATURES - MAY CULL 1 DIE FOR EACH SCORED
2. DRAW 6 DICE, ROLL (ACTIVE POOL), READY DICE (COST IN QUIDDITY = LEVEL, SPELLS ARE FREE)
3. ATTACK YOUR RIVALS
4. CAPTURE ONE QUARRY DIE FROM THE WILDS (OPTIONAL)
5. MOVE DICE FROM SPENT PILE TO USED PILE
WHEN BAG IS EMPTY PUT USED PILE INTO BAG

