



**Gioco Originale Design by Mike Elliott e Eric M. Lang**  
**Set Design by Andrew Parks e Sara Sterphone**  
 Da 2 a 4 giocatori, dai 14 anni in su



GRANDI E SALUTI, POTENTE QUARRIOR! IO SONO, QUIRK QUI PER INCONTRARTI DI NUOVO E CON UNA GRANDE NOTIZIA! QUAXOS È TORNATO! IL GRANDE E POTENTE MISTICO È RIEMERSO DAL SUO PICCOLO ... EHM ... 'INCIDENTE' CON UNA CERTO QUARMAGEDDON 'CRANIO TRI-CLOPS'. LA TORRE DI QUAXOS E' IN RICOSTRUZIONE, MA C'È UN PROBLEMA. TUTTI I SUOI QUARTIFACTS, TRA CUI IL CRANIO TRI-CLOPS, SONO STATI RUBATI, PERDUTI, O NASCOSTI! NEL TENTATIVO DI RECUPERARE I SUOI OGGETTI, QUAXOS HA ARRUOLATO IL SUO VECCHIO AMICO ERNIE, UN'ANTICA GUIDA, PER RADUNARE I QUARRIORS PIÙ CORAGGIOSI E ASTUTI PER AIUTARLO NELLA SUA RICERCA! PREPARATE I VOSTRI SACCHI, GENTE! STIAMO PARTENDO IN MISSIONE(QUEST)!

PUOI TU RISPONDERE ALLA CHIAMATA? SEI PRONTO A PARTIRE PER LA MISSIONE DEL TIPO CHE NESUNO HA MAI VISTO!? QUALCUNO PUÒ DARMICI UN CAMBIO DI INDUMENTI INTIMI!?!?

## PANORAMICA

Le tue creature possono fare delle missioni! Ci sono tre diverse (QUEST) missioni incluse nell'espansione **Quartifacts**, le Creature possono ora essere utilizzate per iniziare nuove missioni o per intraprendere missioni iniziate dai tuoi rivali. Naturalmente, se vuoi, è anche possibile mantenere le tue creature nell'Area di lancio per attaccare le creature nelle Aree di lancio avversarie, ora hai più modi per divertirti!

Ogni Missione ha un livello (1, 2, o 3) e ci sono quattro diverse versioni di ogni Missione, in modo da consentire un sacco di varie missioni. Se un gruppo di tue Creature inizia una Missione e sopravvive fino all'inizio del tuo prossimo turno, allora potrai guadagnare Gloria per quella Missione e persino arrivare a lanciare uno speciale Dado Missione. Questo dado può concedere un sacco di diversi premi, e può concedere anche un Quartifact! Il Quartifacts entra nella tua Area di Lancio finché non decidi di associarlo ad una delle tue creature, che così potrà stupire e impressionare i tuoi amici, con ogni sorta di particolari nuovi poteri.



**ALLORA, COSA STIAMO ASPETTANDO !? COMINCIAMO QUESTE MISSIONI!**

**NOTA:** Queste regole prevedono l'utilizzo del manuale **Quarmageddon** se si mettono in discusse delle fasi.

## COMPONENTI DEL GIOCO

L'espansione **Quartifacts** include i seguenti componenti:

### 36 Carte

- 1 nuova carta di base: The Squire (Lo scudiero)
- 15 nuove Carte Creatura
- 8 nuove Carte Magia
- 12 Carte Quest (Missione)

### 46 Dadi

- 5 Dadi Risorse di base (Squire)
- 25 Dadi Creatura
- 10 Dadi Incantesimo

### 6 Dadi Misazione



### 4 Segnali Missione

- 1 Tabella del punteggio con i punti Gloria estesi
- 1 Regolamento (che stai leggendo!)



## PARTIRE IN MISSIONE O NON PARTIRE

Tutte le nuove creature e gli incantesimi inclusi in questa espansione possono essere utilizzati con o senza le nuove regole Missione. Se vuoi, si può semplicemente aggiungere queste Creature e Carte Magia al resto della tua collezione e giocare il vecchio gioco senza le nuove regole Missione. Se si decide di farlo, è sufficiente posizionare le carte Missione e i dadi Missione nella scatola, insieme alla nuova carta Base "Squire" (scudiero) e i dadi corrispondenti (che non è molto utile se stai giocando con le missioni!). Ma se vuoi andare a caccia di Quartifacts, segui le regole nella sezione successiva per preparare l'area di gioco.

## PREPARAZIONE DELLA AREA MISSIONI

Dopo aver finito di impostare il gioco normalmente, si procede con le seguenti fasi:

- 1) Posiziona la carta Scudiero (Squire) nelle Lande con le altre Carte Base, piazzandovi sopra i suoi 5 dadi. Li si può acquistare proprio come qualsiasi altro dado nelle Lande, e il suo testo consente anche di catturare un altro dado nello stesso turno. Come può essere utile? Questo giovanotto è solo di livello 0, il che significa che lo si può evocare gratis!
- 2) Designare una Area sotto le Lande e chiamarlo Spazio Missioni. Questo è dove le Carte Missione e i Dadi Missione vanno messi, e dove i Dadi Creatura di un giocatore andranno quando vogliono iniziare o sfidare una Missione. L'Area Missioni è una nuova area del gioco, separata dalle Lande e dalle Aree di Lancio dei giocatori, quindi assicuratevi di lasciare un piccolo spazio tra esse e le altre parti del gioco.
- 3) Ci sono tre tipologie di missioni - Santo Quail (Livello 1), Exqualibur (Livello 2), e Tri-Clops Skull (Livello 3). Ognuna di esse ha quattro differenti versioni (Hunt - Caccia, Search - Ricerca, Expedition - Spedizione, Quest - Missione).

La versione "Expedition" di ogni tipo di Missione prevede che tu stia giocando con tutte le precedenti espansioni di Quarriors (Rise of the Demons, Quarmageddon, e Quest della Qladiator).

Se non stai giocando con questi set, rimuovi la versione Expedition di ogni tipo Missione. Inoltre, separare i 3 diversi tipi di carte Missione: Il numero di giocatori determinerà quanti di questi diversi tipi di Missione giocherai, ritira i restanti nella scatola con i loro corrispondenti dadi Missione.

2 giocatori – usa solo la carta missione Exqualibur (Livello 2).

3 giocatori - usa le Carte Missione Santa Quaglia (livello 1) e Tri-Clops Skull (Livello 3).

4 giocatori – usa tutte le Carte Missione... stai giocando con tutte le possibilità!

- 4) Ora mescola le rimanenti carte per ogni tipo di Missione separatamente, e poi capovolgi a faccia in su una versione di ciascun tipo di Missione nella suddetta Area. Il resto delle carte va nella scatola.

Al termine, si dovrebbero avere 1, 2, o 3 Carte Missione nello Spazio Missioni a seconda del numero di giocatori, e ogni Carta Missione dovrebbe avere un livello differente.

- 5) Ogni carta ha due Missione ha 2 dadi associati a se stessa. Metti ogni coppia di Dadi Missione sopra la Carta corrispondente. Ricordate: se non stai giocando con un particolare tipo di Missione (a causa del numero di giocatori), metti i relativi Dadi nella scatola.

- 6) Dai ad ogni giocatore un Segnalino Missione che corrisponde al colore del suo Segnapunti Gloria. la sua gloria. I giocatori useranno questi per identificare le loro creature quando sono in missione.

- 7) Quando si gioca con le Missioni, si utilizza il nuovo Segnapunti Gloria. Dal momento che c'è tanta Gloria per chi va in Missione, ci sono obiettivi di Gloria più ambiziosi! Consultare la tabella per vedere i nuovi Obiettivi di Gloria. Il gioco non finisce fino a quando qualcuno raggiunge l'obiettivo Gloria indicato o ci sono quattro o più Carte Creatura Vuote nelle Lande. Invece se stai giocando senza le Missioni, utilizza il vecchio Segnapunti Gloria.

Obiettivi Gloria	
Nr. di Giocatori	Gloria Richiesta
2	25
3	19
4	15



**VA BENE, ORA INIZIA LA PARTE DIVERTENTE! SPERO CHE TU MI PORTERAI CON TE.**



## NUOVO DESCRIZIONE FASE

Ci sono ora più cose che puoi fare durante ciascuna delle fasi del gioco, ecco un rapido elenco delle fasi con quelle cose incluse. Le cose nuove sono **in grassetto!**

1. Punteggio Creature e **Completare missioni.**
2. Pescare e lanciare i dadi, Incantesimi Pronti, Evocare le Creature (opzionale) e attribuire **Quartifacts.**
3. Attaccare i vostri rivali, **Iniziare Missioni, e Sfidare Missioni.**
4. Catturare 1 dado Quarry dalle lande (opzionale).
5. Spostare i dadi alla Pila degli Scarti.

La fase 3 ora fornisce alcune importanti nuove opzioni. Per ciascuna delle Creature nella tua Area di Lancio (Ready) può scegliere se farla rimanere lì e attaccare i tuoi avversari normalmente, oppure passarla allo Spazio Missioni (Quest), al fine di iniziare una nuova Missione o di sfidare le creature dell'avversario sulla loro carta Missione.

Anche se è possibile fare queste cose in qualsiasi ordine, si deve decidere in anticipo quali delle tue creature rimangono nella Area di Lancio e quali vanno nello Spazio Missioni. Tieni a mente che i giocatori possono lanciare magie sulle creature anche se sono nella Area Missioni a meno che non sia espressamente limitato alle altre Aree.

Tutte le creature che rimangono nella tua Area di Lancio attaccano ciascuna delle creature dei tuoi avversari nelle loro Aree di Lancio come da regole normali; esse non hanno nessuna influenza nella Area Missioni. Basterà seguire le normali regole per attaccare quelle creature. E' permesso mantenere un po' delle tue creature nell'Area di Lancio e inviare il resto all'Area Missioni se lo si desidi.

**IMPORTANTE:** Gli Assistenti **odiano** le Missioni! Rende i loro piedini teneri dolenti. Devi sempre lasciare tutti i tuoi Assistenti nell'Area di Lancio!

## INIZIARE UNA MISSIONE

Tutte le creature che si mettono nell'Area Missioni devono stare insieme. Sono una allegra banda di avventurieri ora! Pertanto devono o iniziare la stessa Missione o sfidare la stessa Missione (cioè si può solo affrontare una carta Missione per turno).

Se c'è almeno una carta Missione vuota, è possibile scegliere di iniziare la Missione con le tue creature. Basta mettere i Dadi delle Creature scelte sopra la carta Missione e esse partiranno allegramente! Naturalmente, è necessario assicurarsi che la somma dei Livelli di tutte le creature che iniziano la Missione sia pari o superiore al Livello della Missione, o non avranno alcuna possibilità di completarla. Assicurati di mettere il vostro Segnalino Missione con le tue creature così esse si ricorderanno che appartengono a te. Se le creature sopravvivono fino all'inizio del tuo prossimo turno, *potrebbero* riuscire a completare la Missione (ne ripareremo più avanti).

## SFIDARE UNA MISSIONE

Se c'è almeno 1 Carta Missione con creature dei tuoi avversari sopra ad essa, si può sfidare quella Missione. Ecco come funziona:

- 1) Il giocatore sfidante mette le sue creature sopra quella carta Missione e le segna col suo segnalino Missione.

Entrambe le parti si attaccano a vicenda contemporaneamente. Ogni giocatore somma i valori di attacco delle sue creature e infligge l'equivalente danno alle creature avversarie. Entrambe le parti scelgono i propri difensori uno per uno fino a quando tutto il danno è stato preso e le Creature distrutte vengono messe nella Pila degli scarti dei rispettivi proprietari. Entrambi i giocatori possono usare incantesimi di reazione nelle loro Aree di Lancio durante la sfida; e si alternano in ordine sequenziale per decidere se utilizzare o meno i loro incantesimi fino a quando entrambi passano.

- 2) Il giocatore Sfidante riceve immediatamente 1 Punto Point per *ogni* creatura che distrugge. Il giocatore originale che era in Missione non ottiene nulla, non importa quante creature uccide. Tali sono il bottino di ... bene, essendo uno spoiler!

- 3) Se sulla Carta Missione rimangono ancora una o più Creature in Missione, queste sono considerate ancora in Missione, anche se possono essere state indebolite dagli sfidanti. Poiché gli sfidanti possono non aver spazzare via tutti i loro nemici, eventuali creature sfidanti che sono sopravvissute ritornano nella Pila degli Scarti del loro proprietario, esauste per i loro sforzi! Questo è vero, ma loro hanno ricevuto Gloria per aver ucciso *alcune* delle creature originali in Missione.

- 4) Se tutte le creature originali che erano sulla Missione vengono eliminati, il giocatore sfidante ha la possibilità di lasciare le sue creature superstiti ad iniziare la stessa Missione. Se sceglie di non farlo esse vengono rimesse nella Pila degli Scarti.

## COMPLETARE UNA MISSIONE

All'inizio del turno il giocatore, se ha creature sopra una carta di Missione, controlla se la Missione è completata. In sostanza, ogni Missione ha un requisito totale di livello. Per Missioni di livello 1, è necessario solo un singolo livello 1 (o superiore) di Creatura per essere completata. Per Missioni di livello 2 è necessaria una Creatura di livello 2 (o superiore) o almeno due Creature di livello 1. Per Missioni di livello 3 è necessaria sia una Creatura di livello 3 (o superiore) o una combinazione equivalente a 3 di livelli o superiore. Se un giocatore non ha abbastanza livelli per completare la Missione (cioè a causa di sfide da altri giocatori), le sue creature tornano alla sua Pila degli Scarti (per la vergogna!). Se un giocatore ha abbastanza livelli completa con successo la Missione. Le sue creature vanno nella sua Pila degli Scarti (ma vittoriose!). Anche se non ottiene Punti Gloria dalle creature, esso ottiene di scegliere un dado per ogni Creatura ritornata dalla Missione con successo. Poi ottiene Punti Gloria pari al valore della Carta Missione stesso (solo una volta, **non** una volta per ogni Creatura). Finalmente il giocatore lancia il dado Missione associato a quella Missione e ne riceve la ricompensa!



**IMPORTANTE:** L'effetto di una carta o di una creatura che aiuta a completare una missione **non** fa segnare punti! Solo Creature che sono nell'Area di Lancio all'inizio del tuo turno fanno punti. Quando una Missione è completata, è la Missione che assegna punti, non le creature. Se si dispone di alcune creature nell'Area di Lancio e altre che completano una Missione durante lo stesso turno, tu decidi quali conteggiare prima.

## TIRARE IL DADO MISSIONE

Quando le creature di un giocatore completano una missione, non solo ottiene Punti Gloria, ma ottiene anche di lanciare il Dado Missione e raccogliere le ricompense! Tre dei risultati sul Dado Missione danno benefici immediati: Bonus Quiddità, Dadi Bonus aggiuntivi al Gruppo Attivo, o un Bonus Speciale indicato da un grande punto interrogativo che viene definito sulla corrispondente Carta Missione. Se uno di questi tre risultati è ottenuto dal lancio, il giocatore riceve la ricompensa immediatamente e poi restituisce il Dado Missione al suo posto sopra la Carta Missione.

## QUARTIFACTS

Tre dei risultati di ciascun Dado Missione rappresentano **Quartifacts!** Un Quartifact è un oggetto magico con un nome speciale. A volte si otterrà il Quartifact da cui la Missione prende il nome. Altre volte si otterrà un completamente diverso Quartifact. *Ad esempio, si potrebbe essere andati alla ricerca del Santo Quail, ma invece si è trovato il Santo Quill!*

Quando trovi un Quartifact, posiziona il Dado Missione nella tua Area di Lancio e stai attento a mantenere il corretto risultato del Quartifact a faccia in su. Durante la fase 2 del tuo turno, è possibile attribuire il Quartifact a una delle tue creature dopo che l'hai evocata. Il Dado Missione è quindi posto accanto a quella creatura, che è considerata portatrice del Quartifact. La Creatura poi beneficia dei poteri speciali associati al Quartifact, come descritto nella corrispondente Carta Missione.

**Un Quartifact non ha alcun potere se non è collegato a una creatura.** Tuttavia, fino a quando si decide di attribuirlo a una creatura, lo si può lasciare nell'Area di Lancio dove rimarrà fino a quando succede una delle seguenti tre cose:

1) Viene attribuito a una creatura che evochi durante la Fase 2. Il Quartifact rimane con la creatura fino a quando conteggi la Creatura, completa una Missione, ritorna da una ricerca infruttuosa **o da un'attacco ad una Missione**, o viene distrutto, nel qualunque caso il Dado Missione è rimesso sulla Carta Missione. Il potere di un Quartifact è davvero troppo da gestire per una creatura per più di un turno!

2) Tu completi un'altra Missione e riceve un nuovo Quartifact, nel qual caso il vecchio Quartifact viene rimesso sulla sua Carta Missione. Non si può mai possedere due Quartifacts allo stesso tempo, anche se sono di diverse missioni.

3) Un altro giocatore completa la stessa Missione e non vi è alcun Dado Missione rimasto (cioè entrambi i dadi associati alla Missione sono stati presi da altri giocatori). In tal caso, il nuovo giocatore completando la Missione afferra il corrispondente Quartifact da un giocatore a sua scelta e lo lancia per determinare la propria ricompensa della Missione normalmente. L'altro giocatore è stato sfortunato!

## TERMINI IMPORTANTI DI GIOCO

Presta attenzione a questi termini di gioco usati nel testo della carta.

1) **Questing (in missione):** Qualsiasi creatura che si trova nell'Area Missione, sta effettuando una Missione o sfidando una Missione, è considerato in Missione.

2) **Accompany = Accompagnare:** Alcune creature amiche che si trovano nella stessa Area (Area di lancio o Area Missioni) si dice che si "accompagnano" l'un l'altra. Le creature amiche che si trovano in diverse aree non si accompagnano, ma possono inviare cartoline!

3) **Attacco / Difesa:** Le creature che stanno combattendo l'un l'altra nel corso di una Missione Sfida sono considerate entrambe in attacco e difesa (dato che tutti combattono contemporaneamente l'un l'altro senza senso!)

4) **Immunità:** Immunità è un potere speciale che è stato introdotto nel **Quarmageddon** che protegge le creature dagli effetti degli Incantesimi / Magie e dalle abilità delle creature. La protezione conferita da immunità si estende ora anche per le abilità speciali dei Quartifacts. Nota che l'immunità non protegge una creatura dal calcolo normale dei danni durante un attacco o di una Missione sfida, e si può sempre utilizzare i propri effetti e abilità sulle proprie creature immuni, anche se ti chiedono davvero, ...davvero vuoi non farlo!

5) **Cull a Die = Scremare un dado** prendere un dado dall'Area degli Scarti per ogni creatura presente nell'Area Pronti e riporlo nelle lande sulla rispettiva carta.



**A PROPOSITO, SE UN EFFETTO RIDUCE IL COSTO DI EVOCAZIONE DI UNA CREATURA SOTTO LO ZERO, IL COSTO È ZERO. ACCHIPPATI QUESTO, REGOLA DI UN AVVOCATO!**

## REGOLE ESPERTE E MISSIONI

Il set **Quarmageddon** ha introdotto la regola per esperti che permette a un giocatore di scremare solo i dadi a punteggio e proibisce al giocatore di ricevere gloria a meno che scremi quei. Quando si utilizzano le regole esperte con Quest, un giocatore che completa una Missione può scremare solo le creature che hanno completato con successo una Missione. Inoltre, un giocatore non può segnare Punti Gloria per una Missione a meno che non scremi tutte le creature che hanno completato tale Missione. Tuttavia, un giocatore che non vuole scremare tutte le sue Creature in Missione può lanciare i Dadi Missione e ricevere la sua ricompensa.

