

QUARRIORS!

RISE OF THE DEMONS

Riprendiamo la storia laddove ci eravamo lasciati, con i nostri carissimi Quarriors ricoperti di gloria davanti agli occhi dell'Imperatrice Quilana. Questo grazie alle loro avventure nelle Lande ed alla cattura dei Quarry. Che vita invidiabile!

Ma cosa sono queste oscure ombre che strisciano nelle Lande? Perché diavolo non riesco ad andare a caccia dei Quarry senza dover spendere ore del mio prezioso tempo per pulire i miei stivali migliori dall'icore proveniente da quest'altro mondo?

Tutte queste domande troveranno (un po') di risposte in... *rullo di tamburi*

QUARRIORS: L'ASCESA DEI DEMONI!

(Spero ti sia piaciuto l'elegante font utilizzato... è costato parecchio)

CONTENUTO:

20 DADI QUARRY



x10



x5

Dado Quiddity Corrotto
Tripla Burst! Non in vendita!

Dado Incantesimo Corrotto
Dammi il cinque! (corrotto)



x5

Dado Demone
Evochiamo un grosso demone!
(Probabilmente non è una buona idea)

19 CARTE POTERE

Carte Incantesimo di Corruzione
Muoviti a prenderle!



Carte Demone
ooo.. un demone pauroso!

Carta Quiddity Corrotta
Meglio lavarsi le mani dopo l'uso!



1 Regolamento che stai leggendo adesso, Duh!

COSA C'E' DI NUOVO?

In questa espansione di Quarriors, troverai le nuove versioni "Corrotte" delle 10 creature presenti nel gioco base, oltre alla nuova creatura Demonic Overlord presente in ogni sua Classe. Completano il pacchetto l'Incantesimo di Corruzione ed un nuovo dado Base (Quiddity Corrotta)!

Ci sono un paio di cose che dovresti conoscere prima di provare a giocare con l'espansione:

PREPARAZIONE

La preparazione funziona esattamente nello stesso modo del gioco base di Quarriors. L'unica aggiunta consiste nell'inserimento della nuova carta Base — Quiddity Corrotta — che viene utilizzata in ogni partita. Questo significa che d'ora in poi avrai 14 carte nelle Lande invece di 13.



DOV'E' IL COSTO?



I dadi Quiddity Corrotta non sono una bella cosa; non è possibile acquistarli direttamente dalle Lande! Essi si possono acquisire tramite gli effetti derivati dai tuoi dadi o da quelli degli avversari. La dicitura "ottenere un dado di Quiddity Corrotta dalle Lande" riferita a te o ad un avversario significa esattamente questo! Si deve prendere il relativo dado dalle Lande ed inserirlo nella Used Pile. Nel caso si siano esauriti i dadi all'interno delle Lande, si ignora l'effetto (a meno che non si attivi un effetto alternativo).

TRIPLO BURST!

In aggiunta al fatto di essere veramente maligno, il dado Quiddity Corrotta ha una faccia che mostra non uno, non due, ma ben tre simboli Burst! Quando ottieni questo risultato, utilizzi i poteri descritti sulla Carta Potere della Quiddity Corrotta (non eccitarti, perché con ogni probabilità non sarai per nulla felice della cosa). Perché un triplo Burst? Per scoprirlo resta sintonizzato sulle future espansioni di Quarriors!





ZERO QUIDDITY?

Questa espansione di Quarriors introduce un nuovo valore di Quiddity: 0! Il dado Quiddity Corrotta ha due facce con il simbolo Quiddity ma con all'interno un valore di zero. Se ottieni questo risultato, il dado non ti dà niente per il turno in corso.

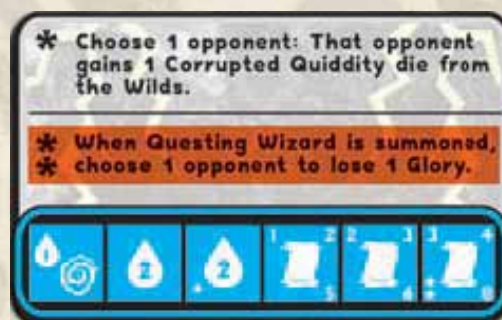


RIMUOVERE DAL GIOCO

Alcune carte di questa espansione di Quarriors ti chiederanno di rimuovere dal gioco dei dadi in modo definitivo. Fai attenzione: è una cosa ben diversa dalla scrematura! Quando si rimuove un dado dal gioco, esso non viene più riutilizzato per il resto della partita. Scarta il dado riponendolo nella scatola del gioco. Questo per evitare ogni tentazione di rimettere il dado scartato nel proprio sacchetto....

PERDERE LA GLORIA

Da questo momento è possibile che un giocatore perda Gloria durante il corso del gioco. La Gloria minima che si può avere è zero, quindi se un giocatore con 0 Gloria è costretto a perdere Gloria, il suo punteggio totale rimane a zero.



COME SI VIENE FERITI?

Alcune creature (es. Corrupted Ghostly Spirit) sono immuni ad alcuni tipi di danno. Quando le carte Creatura riportano la dicitura "non subisce danni" da un tipo di Creatura, Incantesimo o Giocatore, vuol dire che la creatura con questa abilità non può essere distrutta da un danno proveniente da quel tipo di fonte. Puoi assegnare quel tipo di danno

alla creatura immune ogni volta che vieni attaccato, fino al suo valore massimo di difesa (ma non di più) allo scopo di proteggere le altre tue creature.

COME UTILIZZARE L'ESPANSIONE

Di seguito troverai alcuni consigli di utilizzo per quanto riguarda l'espansione di Quarriors: L'Ascesa dei Demoni:

1. **Quarriors, con un pizzico di corruzione:** Mescola le carte dell'espansione insieme a quelle del gioco base di Quarriors e pesca in modo casuale, come da regole standard. In media una partita contiene da 1 a 3 carte Corruzione. E' il tipo di preparazione consigliata per cominciare a fare pratica con le nuove meccaniche di gioco.
2. **Quarriors, con il lato oscuro della corruzione:** Mescola le carte dell'espansione a parte e girane 4-5 per iniziare la preparazione delle Lande. Le carte rimanenti vengono pescate dal gioco base. Si tratta di un buon mix tra il vecchio ed il nuovo.
3. **Quarriors, l'ascesa dei demoni:** Mescola le carte dell'espansione a parte ed utilizzane quante più possibile per iniziare la preparazione delle Lande, quindi completare quel poco che rimane con le carte del gioco base. Corruzione in abbondanza!
4. **Quarriors, la via democratica:** Tu ed il tuo gruppo di gioco potete decidere liberamente sul come effettuare la preparazione delle Lande. C'è la massima libertà fintanto che sono tutti d'accordo.

ALCUNE VARIANTI DI GIOCO PER QUARRIORS:

1. **Più acquisti:** Con questa variante è possibile ottenere fino a due dadi Quarry nello stesso turno.
2. **Scrematura:** Quando una creatura rimane in vita per un intero turno puoi decidere se prendere punti e Scremarla **oppure** rinunciare ad ottenere i punti e Scremare un qualsiasi dado a scelta dalla tua Used Pile.

RINGRAZIAMENTI

Creato da Mike Elliott, Eric Lang, Will Price e Bryan Kinsella;
Testato da Brian Roll, Mike Gehrman, Justin Ziran e Mark Shabunia;

Regolamento di Will Price;

Illustrazioni di J. Lonnee; Design Grafico di Chris Raimo;

Editing di William Niebling;

Traduzione in Italiano di Francesco Tamagnone / Revisione di Mario Brunelli.
(traduzione a cura di www.giochicorsari.it e www.goblins.net)

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

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