

QUARRIORS! QUARTIFACTS

Художник-постановщик Эндрю Паркс и Сара Стерфон.
Для 2-4 игроков от 14 лет и старше.



ЧАС Зорювья и приветствия, могучий воин! Это я, Квирк, чтобы снова поприветствовать вас и сообщить отличные новости! Кваксос вернулся! Великий и могущественный мистик вновь появился на свет после своего маленького... гм... "инцидента" с неким "черепом, заполненным квармагеддоном". Башня Кваксоса перестраивается, но есть одна проблема. Все его Квартефакты, включая треххлопковый череп, были украдены, потеряны или спрятаны! Чтобы вернуть свои вещи, Кваксос нанял своего старого друга ЭРНИ, древнего проводника, чтобы тот собрал самых храбрых и хитрых Воинов, чтобы помочь в его поисках! Пакуйте мешки, ребята! мы идем на поиски!

Можете ли вы ответить на звонок? Готовы ли вы к поиску того, чего еще никогда не видели!? Может кто-нибудь принести мне смену нижнего белья!?!?

ОБЗОР

Ваши существа теперь могут выполнять квесты! В комплект входят три разных квеста. **Кварфакты**расширение, и существ теперь можно использовать для запуска новых квестов или для выполнения квестов, которые преследуют их соперники. Конечно, вы также можете держать своих Существ в своей Готовой Зоне, чтобы атаковать Существ в Готовых Зонах вашего противника, если хотите, так что теперь у вас есть множество интересных мест, куда можно пойти!

У каждого квеста есть уровень (1, 2 или 3), и существует четыре разные версии каждого квеста, что обеспечивает большое разнообразие квестов. Если группа ваших Существ начнет Квест и доживет до начала вашего следующего хода, вы заработаете Славу за этот Квест и даже сможете бросить специальный Квестовый кубик. Квестовый кубик может принести вам множество различных наград и даже может дать вам Квартефакт! Квартефакты попадают в вашу Зону готовности до тех пор, пока вы не решите прикрепить их к одному из ваших Существ, которые затем смогут удивлять и впечатлять своих друзей всевозможными новыми особыми способностями.



Так чего же мы ждем!? Давайте начнем выполнять эти квесты!

ПРИМЕЧАНИЕ:Эти правила предполагают, что вы используете **Квармагеддон**свод правил, когда обсуждаются фазы. Он доступен для скачивания [swizkidsgames.com/quarriors](http://www.swizkidsgames.com/quarriors)(нажмите «Как играть»).

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

The **Кварфакты**расширение включает в себя следующие компоненты:

36 карт

- 1 новая базовая карта: Оруженосец.
- 15 новых карт существ.
- 8 новых спелл-карт,
- 12 карт квестов.

46 кубиков

- 5 базовых кубиков (оруженосец)
- 25 кубиков существ
- 10 кубиков заклинаний
- 6 кубиков квестов

4 маркера квестов



- 1 трекер славыс расширенными очками славы 1
- книга правил(ты это читаешь!)



ИСКАТЬ ИЛИ НЕ ИСКАТЬ

Все новые существа и заклинания, включенные в это расширение, можно использовать как с новыми правилами квестов, так и без них. Если хотите, вы можете просто добавить эти карты существ и заклинаний к остальной части своей коллекции и играть в старую игру без новых правил квестов. Если вы решите это сделать, просто поместите карты квестов и кубики квестов обратно в коробку, а также новую базовую карту оруженосца и соответствующие ему кубики (он бесполезен, если вы не играете с квестами!). Но если вы хотите отправиться на охоту за Квартефактами, следуйте правилам из следующего раздела, чтобы настроить Зону Квестов.

НАСТРОЙКА КВЕСТОВОЙ ОБЛАСТИ

После того, как вы закончите настройку обычной игры, выполните следующие действия, чтобы подготовиться к выполнению квестов:

1) Поместите карту оруженосца в джунгли вместе с другими базовыми картами и поместите 5 кубиков поверх своей карты. Вы можете поймать его так же, как и любой другой кубик в Дебрях, а его текст даже позволяет вам поймать еще один кубик в тот же ход. Как это за помощь? У этого маленького парня только 0-й уровень, а это значит, что вы можете вызвать его бесплатно!

2) Определите область под дикими землями и назовите ее «Зона квестов». Сюда пойдут карты квестов и кубики квестов, а также кубики существ игрока, когда он захочет начать или бросить вызов квесту. Зона квестов — это новая зона игры, отдельная от дикой природы и от зон готовности игроков, поэтому не забудьте оставить немного места между ней и другими частями игры.

3) Существует три типа квестов — «Святой перепел» (уровень 1), «Эксквалибур» (уровень 2) и «Три-хлопковый череп» (уровень 3). Каждый тип квеста имеет четыре разные версии (Охота, Поиск, Экспедиция, Квест). «Экспедиционная» версия каждого типа квестов предполагает, что вы играете со всеми предыдущими наборами Quarriors («Восстание демонов», «Квармагеддон» и «Квест Кладиатора»). Если вы не играете с этими наборами, удалите версию «Экспедиция» каждого типа квестов. Кроме того, разделите три разных типа карт квестов: количество игроков в игре будет определять, сколько из этих типов квестов вы будете использовать — остальные возвращаются в коробку вместе с соответствующими кубиками квестов.

2 игрока — сохраняйте только карты квестов Эксквалибур (уровень 2).

3 игрока — держите карты квестов «Святой перепел» (уровень 1) и «Трехлепестковый череп» (уровень 3). 4 игрока — держите все карты квестов снаружи... вы играете всей энчиладой!

4) Теперь перетасуйте оставшиеся карты для каждого типа квестов отдельно, а затем переверните по одной версии каждого типа квестов лицевой стороной вверх в область квестов. Остальные возвращаются в коробку. Когда вы все закончите, у вас должна быть 1, 2 или 3 карты квестов в вашей области квестов (в зависимости от количества игроков, см. № 3 выше), и каждая карта квестов должна быть разного уровня.

5) С каждой картой квеста связано два кубика квеста. Поместите каждую пару кубиков квестов поверх соответствующих карт квестов. Помните: если вы не играете с определенным типом квеста (из-за количества игроков), просто положите кубик этого квеста обратно в коробку.

6) Дайте каждому игроку маркер квеста, соответствующий цвету его маркера трека славы. Игроки используют их, чтобы идентифицировать своих Существ, когда они отправляются на поиски.

7) При игре с квестами используйте новый трекер славы. Поскольку во время выполнения квестов можно получить все виды славы, есть и более амбициозные цели славы, которые нужно достичь! Обратитесь к таблице справа, чтобы увидеть новые цели славы. Игра не заканчивается до тех пор, пока кто-нибудь не достигнет цели славы, указанной на таблице, или пока в джунглях не останется четыре или более пустых карт существ. Если вы играете без квестов, используйте вместо этого старый трекер славы.

Слава Цели

Кол-во игроков	Требуемая слава
2	25
3	19
4	15



Ладно, теперь самое интересное! Надеюсь, ты возьмешь меня с собой.

ОПИСАНИЕ НОВОЙ ФАЗЫ

Теперь на каждой фазе игры вы можете делать больше вещей, поэтому вот краткий список фаз, включающих все это. Новые вещи **ВСМЕЛЫЙ!**

1. Оценивайте существ и **Выполняйте квесты**
2. Возьмите, бросьте и подготовьте игральные кости, а также **Прикрепите квартифакты**
3. Атакуйте своих соперников, **Начать квесты, и Испытательные квесты**
4. Захватите один игровой кубик из дикой природы (необязательно).
5. Переместите кубики в свою использованную стопку.

Фаза 3 теперь предоставляет вам несколько важных новых возможностей. Каждое из Существ в вашей Зоне готовности может остаться там и атаковать ваших соперников, как обычно, или они могут переместиться в Зону Квестов, чтобы начать новый Квест или бросить вызов Существам противника в их Квесте. Хотя вы можете делать эти действия в любом порядке, вам необходимо заранее решить, какие из ваших Существ остаются в Зоне готовности, а какие направляются в Зону квестов. Имейте в виду, что игроки могут накладывать заклинания на существ, даже если они находятся в области квестов, если только это не ограничено другими областями.

Любые Существа, которые остаются в вашей Зоне готовности, атакуют каждое из Существ ваших оппонентов в их Зонах готовности, как обычно; они ни на что не влияют в Зоне Квестов. Просто следуйте обычным правилам нападения на этих Существ. Вам разрешено оставить некоторые из ваших Существ в Зоне готовности, а остальных отправить в Зону квестов, если хотите.

ВАЖНЫЙ: Ассистенты **ненавидеть** поиски! От этого их нежные ноги болят. Вы всегда должны оставлять всех своих помощников в зоне готовности, несмотря ни на что.

НАЧАЛО КВЕСТА

Любые существа, которых вы отправляете в зону заданий, должны держаться вместе. Теперь они веселая компания искателей приключений! Следовательно, им придется либо начать один и тот же квест, либо бросить вызов одному и тому же квесту (т. е. вы можете посетить только одну карту квеста за ход).

Если есть хотя бы одна пустая карта Квеста, вы можете выбрать, чтобы ваши Существа **начинать** этот квест. Просто положите выбранные кубики Существ рядом с картой Квеста, и они уже в пути! Конечно, вы должны убедиться, что совокупные уровни всех Существ, начинающих Квест, равны или превышают уровень Квеста, иначе у них не будет шансов завершить его. И да, не забудьте поместить маркер квеста рядом со своими существами, чтобы они помнили, что принадлежат вам. Если ваши Существа доживут до начала вашего следующего хода, они **мощь** успешно завершить квест (подробнее об этом позже).

ВЫЗОВ КВЕСТ

Если рядом есть хотя бы 1 Карта Квеста, рядом с которой находятся Существа ваших оппонентов, вы можете **испытание** этот квест. Вот как это работает:

1) Игрок, вызывающий вызов, размещает своих Существ в Зоне Квеста рядом с этим Квестом и отмечает их своим Маркером Квеста. Затем обе стороны атакуют друг друга одновременно. Каждый игрок суммирует значения атаки своих Существ и наносит такой же урон Существам своего противника. Обе стороны выбирают своих защитников один за другим, пока не будет учтен весь ущерб. Все уничтоженные существа возвращаются в стопки использованных их владельцев. Оба игрока могут использовать заклинания реакции в своих зонах готовности во время испытания; игроки ходят взад и вперед, решая, использовать ли свои заклинания или нет, пока оба игрока не пасуют в последовательном порядке.

2) Игрок, вызывающий вызов, немедленно получает 1 Очко Славы за **каждый** Существо, которое он уничтожает. Первоначальный игрок, участвовавший в Квесте, ничего не получит, сколько бы Существ он ни убил. Вот такая добыча... ну, быть спойлером!

3) Если на карте Квеста все еще осталось одно или несколько первоначальных Квестовых Существ, то эти Существа все еще находятся в Квесте, даже если их Претенденты могли несколько ослабить их. Поскольку Претенденты не уничтожили всех своих противников, все выжившие Вызывающие Существа возвращаются в кучу использованных своих владельцев, утомленные своими усилиями! Это верно даже для них, если они получили Славу за убийство **некоторый** оригинальных Questing Creatures.

4) Если все первоначальные Существа, участвовавшие в Квесте, уничтожены, то у Вызывающего игрока есть возможность поручить своим выжившим Существам начать тот же Квест. Если он решит не делать этого, то его выжившие существа возвращаются в его стопку использованных.

ВЫПОЛНЕНИЕ КВЕСТА

В начале хода игрока, если у него есть Существа рядом с картой Квеста, он видит, завершил ли он этот Квест. По сути, каждый квест имеет требование к общему уровню. Таким образом, для выполнения Квеста 1-го уровня вам понадобится только одно Существо 1-го уровня (или выше). Для квеста 2-го уровня вам нужно либо Существо 2-го уровня (или выше), либо как минимум два существа 1-го уровня, оставшиеся в квесте. Для квеста уровня 3 вам нужно либо Существо уровня 3+, либо какая-либо комбинация, равная 3 уровням или более. Вы поняли идею.

Если у игрока недостаточно Уровней для выполнения Квеста (т. е. из-за Вызовов от других игроков), то его Существа возвращаются в свою Стопку Исползованных (стыдно!)

Если игрок **делает** иметь достаточно Уровней, то он успешно завершает Квест. Его Существа по-прежнему отправляются в его стопку использованных (но в случае победы!). Хотя он и не набирает обычные Очки Славы Существ, ему все равно приходится отбирать один кубик за каждое успешное Существо, возвращающееся с Квеста. Затем он получает количество Славы, указанное в самом Квесте (только один раз, **не** то один раз для каждого существа). Наконец, игрок может бросить кубик квеста, связанный с этим квестом, и получить награды!

ВАЖНЫЙ: В тексте карты Существо, помогающее выполнить Квест, называется **нет** зачет! Существо «засчитывается» только тогда, когда оно находится в вашей Зоне готовности в начале вашего хода. Когда Квест завершен, засчитывается именно Квест, а не Существа. Если у вас есть несколько Существ, заработавших очки в Зоне готовности, и некоторые, выполнившие квест в течение одного хода, вам решать.

что сделать в первую очередь.



БРОСАНИЕ КУБИКА ПОИСКА

Когда Существа игрока выполняют Квест, он не только получает Славу, но также может бросить кубик Квеста и получить награды! Три результата на кубике квестов являются мгновенными наградами: бонус Сущности, бонусные кубики, добавленные в активный пул, или специальный бонус, обозначенный большим знаком вопроса, который указан на соответствующей карте квеста. Если выпадает один из этих трех результатов, игрок немедленно получает награду, а затем возвращает кубик квеста на место рядом с картой квеста.

КВАРТИФАКТЫ

Три результата на каждом кубике квестов представляют **Кварфакты**! Квартефакт — это магический объект со специальным именем. Иногда вы получаете Квартефакт, в честь которого назван Квест. В других случаях вы получите совершенно другой Квартефакт.

Например, вы могли отправиться на поиски Священного перепела, но вместо этого можете найти Священное Перо!

Когда вы обнаружите Квартефакт, поместите кубик Квеста в свою Зону готовности и следите за тем, чтобы правильный жетон Квартефакта лежал лицевой стороной вверх. Во время фазы 2 вашего хода вы можете **прикреплять** Квартефакт одному из ваших Существ после того, как вы призываете это Существо. Затем Кубик Поиска кладется рядом с Существом, которое считается носителем этого Квартефакта. Затем Существо получает выгоду от особых способностей, связанных с этим Квартефактом, как определено на соответствующей Карте Квеста.

Квартефакт не имеет силы, если он не прикреплен к Существо. Однако, пока вы не решите прикрепить его к Существо, вы можете оставить его в своей Зоне готовности, где он будет оставаться до тех пор, пока не произойдет одно из следующих трех событий:

- 1) Вы прикрепляете его к Существо, которое вы вызываете во время Фазы 2. Квартефакт остается с Существом до тех пор, пока Существо не наберет очки, не завершит Квест или не вернется после неудачного Квеста. **или квест-вызов**, или уничтожается, и в этом случае кубик квеста возвращается на карту квеста. Сила Квартефакта слишком велика, чтобы Существо могло выдержать ее более одного хода!
- 2) Вы завершаете еще один Квест и получаете новый Квартефакт, в этом случае старый Квартефакт возвращается на свою Карту Квеста. Вы никогда не сможете владеть двумя Квартефактами одновременно, даже если они из разных Квестов.
- 3) Другой игрок завершает тот же Квест, и у него не осталось кубика Квеста (т. е. оба кубика, связанные с этим Квестом, были забраны другими игроками). В этом случае новый игрок, завершающий Квест, забирает Квартефакт у накопившего игрока по своему выбору и бросает его, чтобы определить свою собственную награду за Квест, как обычно. Другому игроку не повезло!

ВАЖНЫЕ УСЛОВИЯ ИГРЫ

Обратите внимание на Условия игры, используемые в тексте карты.

1) **Квест:** Любое Существо, находящееся в Зоне Квеста, независимо от того, выполняет ли он Квест или бросает вызов Квесту, считается «Выполняющим Квест».

2) **Сопровождать:** Говорят, что любые дружелюбные Существа, находящиеся в одной и той же Зоне (Готовой Зоне или Зоне Квестов), «сопровождают» друг друга. Дружелюбные существа, находящиеся в разных областях, не сопровождают друг друга, но могут отправлять открытки!

3) **Атака/Защита:** Существа, сражающиеся друг с другом во время квестового испытания, считаются одновременно атакующими и защищающимися (поскольку они все одновременно бессмысленно бьют друг друга!)

4) **Иммунитет:** Иммунитет – это особая сила, которая была введена в **Квармагеддон** который защищает Существ от эффектов Заклинаний и способностей Существ. Защита, обеспечиваемая Иммунитетом, теперь распространяется и на особые способности Квартефактов. Обратите внимание, что Иммунитет не защищает Существо от обычного урона во время Атаки или Квестового Испытания, и вы всегда можете использовать свои собственные эффекты и способности на своих собственных Иммунных Существах, даже если они очень, очень любезно просят вас не делать этого!



Кстати, если эффект когда-либо снижает стоимость призыва Существа ниже нуля, то стоимость считается нулевой. Возьмите это, юристы по правилам!

ЭКСПЕРТНЫЕ ПРАВИЛА И ВОПРОСЫ

The **Квармагеддон**set ввел Экспертные правила, которые позволяют игроку отбирать только те кубики, на которых получены очки, и запрещают игроку получать Славу, если он не отберет эти кубики. При использовании Экспертных правил с квестами игрок, выполнивший квест, может отбраковывать только тех существ, которые успешно завершили этот квест. Более того, игрок не может получить Славу за Квест, если он не уничтожит всех Существ, выполнивших этот Квест. Однако игрок, который не желает уничтожить всех своих Квестовых существ, все равно может бросить Квестовый кубик и получить награду.

Забавные факты!



Знаете ли вы, что в Quorlids проводятся мероприятия, на которых вы можете встретиться с другими и узнать, лучший ли вы Кворриор? Посетите сайт www.wizkidsgames.com, чтобы узнать больше и найти раздел Quorriors на сайте, или спросите у местного продавца, который продает Quorriors! Запланированы мероприятия в магазинах, а также конгрессные мероприятия.



WIZKIDSGAMES, ООО
603 Sweetland Ave.
Hawthorne, New Jersey 07080
© 2013 WizKids/NECA, LLC. Все права защищены.
Quorriors, One Building Game и WizKids являются
товарными знаками WizKids/NECA, LLC.

Оригинальный дизайн игры: Майкл Эллиотт и Эрик М. Лэнг

Установленный дизайн: Эндрию Паркс и Сара Стерфен

Дополнительная разработка игры: Бас Деббинк, Тимоти Герстнер,
Майкл Градин, Кристофер Гилд, Мэнни О'Доннелл и Кристофер Паркс

ВЫ ЗНАЛИ?

Расширения:



Исполнительный продюсер: Брайан Кинселла Графический

дизайн и усиление; Арт-директор: Крис Раймо

Иллюстрации: Дж. Лонни/Крис Раймо

Тестеры: Майкл Кокс, Кристофер Дуу, Дион Грэм,
Томас Харберт, Космо Квок и Ричард Меллотт