

QUARRIORS!

THE GAME OF UBER STRATEGIC
HEXAHEDRON MONSTER COMBAT
МАУНЕМ!!

Дизайн Майка Эллиота и Эрика Лэнг. Для 2-4 игроков в возрасте от 14 лет.

Вы могущественный Квориор – волшебный воин, владеющий мистическими силами Сущности и искусством Кворри. Ваше Кворри (так же известное, как «кубик») не что иное, как могучие Существа и магические Заклинания, которые вы можете использовать в своем приключении, чтобы получить больше других очков Славы!

Но ваши соперники плетут против вас заговор! Они посылают собственных Созданий и читают Заклинания, чтобы уничтожить ваше Кворри, прежде чем вы предстанете перед императрицей Кайаной и получите свою награду! Призывайте своих Сущностей, защитите их от противников - первый из игроков, получивший необходимое количество очков Славы, будет провозглашен фаворитом Императрицы!

Игровые компоненты:

130 кубиков Кворри



53 карты Силы



Счетчик Славы



Мешок для кубиков



Маркеры



1 книга правил: вы её сейчас читаете!

Подготовка к игре.

Найдите три Базовых Карты Ресурсов (Помощник, Сущность, и Портал) и разместите их лицом вверх в центре стола. Получилось место, в дальнейшем именуемое «лес». Положите 2 кубика Помощника на карту Помощника и 5 кубиков Портала на карту Портала.

Разделите оставшиеся карты на две колоды: Карты Существ и карты Заклинаний.

Перетасуйте 30 карт Существ. Переверните первую карту и положите её лицом вверх в лес, рядом с Базовыми Картами Ресурсов.

Продолжайте переворачивать карты по одной. У каждой карты есть «класс» (например, «Гоблин мусорщик»), и «тип» (например, «сильный»). Изучайте каждую новую карту, соответствует ли она классу уже выложенных в лесу карт. Если нет, то добавьте её в лес. Если соответствует, то положите карту обратно в коробку и переверните следующую карту.

Пример: Если первой картой выложен Гоблин Мусорщик, а затем открыли Могучего Гоблина Мусорщика, положите Могучего Гоблина Мусорщика назад в коробку, потому что у карт одинаковый класс.

Продолжайте переворачивать карты, пока не выложите в лес 7 Карт Существ разных классов. Затем перетасуйте Карты Заклинаний и повторите процесс, пока не выложите 3 Карты Заклинаний разных классов.

Найдите 5 кубиков Кворри, которые соответствуют цвету каждой Карты Существа и Карты Заклинания находящихся в лесу. Поместите эти кубики на соответствующую карту. Все оставшиеся карты и кубики возвращаются в коробку: они не будут использоваться в этой игре.

Наконец, каждый игрок выбирает мешок и маркер Славы. Поместите свой маркер Славы на Счетчик Славы.



Выдайте каждому игроку 8 Кубиков Сущности и 4 Кубика Помощника. Поместите 12 полученных кубиков в свой мешок перемешайте их. Все оставшиеся Кубики Сущности и Помощника верните в коробку.

Выберите игрока, который начнет первым. Ваше приключение начинается!

Кубики Кворри

Прежде чем мы начнем детальный обзор, как играть в Квариорс, давайте рассмотрим кубики:

У кубика на гранях несколько разных символов. Символ, выпавший на верхней грани кубика укажет, как этот кубик можно будет использовать («потратить»):



Сущность: Если выпадает этот символ, вы можете потратить этот кубик, что бы получить указанное количество Сущности. Часто будет всего лишь значение 1, но иногда можно будет выбросить 2 и более!



Досань и Брось: Если выпадает этот символ, вы можете потратить этот кубик, что бы достать из мешка число кубиков указанное на выпавшей грани и бросить их. Эти кубики добавляются в ваш Активный Запас. Данный эффект всегда разыгрывается немедленно.



Перепросить: Если выпадает этот символ, перебросьте кубик. Этот эффект всегда разыгрывается немедленно.



Иконка Существа или Иконка Заклинания: Кубик Существа и Кубик Заклинания состоит из уникального символа на одной или нескольких граней, называемый Иконкой. Иконка различна для каждого класса кубика! Если выпадет этот символ, вы можете поместить кубик в ваш Активный Запас, используя его либо как Существо, либо как Заклинание.

(Смотри «Чтение Заклинания и Вызов Существа»).

Вокруг Иконки на Кубике Существа нанесены цифры, означающие Уровень Существа, его Атаку (количество повреждений, которое добавляется к вашей общей Атаке), и его защиту (количество повреждений, которое поглощается, прежде чем Существо может быть уничтожено).





Вспышка: на некоторых кубиках есть специальные эффекты, которые происходят, только когда они выпадают на верхней грани. На гранях кубика изображены один или более символов Вспышки. Карты Силы содержат перечень эффектов, которые происходят при выбрасывании символа Вспышки. Любой эффект, вызванный Вспышкой, добавляется к обычным эффектам от броска кубика.

Пример: на одной грани кубика Помощника изображен символ Перебросить и Вспышка. Если выпадет эта грань, вы можете перебросить кубик Помощника и перебросить другой кубик (как сказано в Карте Силы).

Примечание: на некоторых кубиках изображено два символа на одной грани разделенные линией. Если вам выпадет такой результат, вы можете выбрать один из двух вариантов. А если символы будут без линии, то можете использовать обе способности.



Пример: на одной из граней кубика Дракона Землетряса изображено два символа через черту. Если у вас выпадает такой результат, вы можете выбрать: оставить кубик для получения 3 Сущности или перебросить его.



На одной из граней кубика Заклинания Победа изображены символы Перебросить и Добрать без черты, т.е. вы можете потратить этот кубик чтобы добрать (и бросить) один кубик и перебросить кубик Заклинания Победы.

Местоположение кубиков

Подразумевается, что любые кубики в центре стола находятся «в лесу». Никто не контролирует их, и вы не можете использовать их, пока не захватите.

Мы называем все кубики в игре, которые вы контролируете вашей «коллекцией». Только вы можете использовать кубики из своей коллекции (и, соответственно, вы не можете использовать кубики из других коллекций!) Каждый кубик из вашей коллекции обычно находится в одном из четырёх мест:

Ваш мешок: кубики, которые в настоящее время не используются «в игре», хранятся в вашем мешке. Эти кубики не могут быть использованы для какой-либо цели, и они не могут быть целью способности Существа или эффекта Заклинания. Каждый ход вы вытягиваете кубик из вашего мешка, вводя их в игру, добавляя к вашему Активному Запасу.



Сброс



Зона боя



Мешок кубиков



Активный запас

Ваш Активный Запас: Это кубики, которые вы будете бросать во время своего хода. Вы можете использовать эти кубики для чтения Заклинаний, вызова Существ, получения Сущности, или создания Немедленных Эффектов. Любой эффект или способность, которая позволит вам перебросить кубики используется только в отношении кубиков в вашем Активном Запасе.

Ваша Зона боя: это место, куда вы помещаете прочитанные Заклинания и вызванных Существ. Вы можете использовать эти кубики для нападения на противников или применения Заклинаний. Существа в вашей Области Готовности могут заработать Славу, если доживут до вашего следующего хода.

Ваш Сброс: Всякий раз, когда вы «тратите» кубик, или когда кубик в вашей Зоне боя «уничтожен», он отправляется в Сброс. Так же, любой кубик Сущности, который вы приобрели в лесу помещается сюда же. Кубик в вашем Сбросе всё еще «в игре», т.е. он может быть целью для способностей и эффектов, но не может быть использован для каких либо других целей.



Использование кубиков

Обычно, если вы хотите извлечь пользу от кубика (например, получение Сущности или чтение Заклинания) вы должны «потратить» этот кубик. Когда вы его тратите, кубик перемещается в Сброс. Вы можете потратить кубики только из своего Активного Запаса или Зоны боя.

Карты Силы

Карты Силы находятся только в лесу. На них размещен запас кубиков Сущности, которые могут быть получены во время игры. Кроме того, на каждой Карте Силы изображены три важных сведения:

-**Стоимость в Сущности** – в верхнем левом углу: вы должны потратить данное количество Сущности, что бы забрать один Кубик Кворри с этой Карты Силы.

- **Призовая Слава** – в верхнем правом углу: вы получите данное количество Славы, если призовете Существо и защитите его до начала вашего следующего хода.

-**Способности и Эффекты:** когда у вас выпадет Иконка Создания или Иконка Заклинания, вы можете использовать способности или эффекты, указанные на Карте Силы

Чтобы использовать способности Существа, вы должны выбросить на кубике соответствующую Иконку Существа и призвать его в вашу Зону боя.

Для использования эффекта Заклинания, вы должны выбросить на кубике Иконку Заклинания и потратить этот кубик.

Некоторые способности и эффекты изображены вместе с символом Вспышки. Вы можете использовать их только если на верхней грани кубика будет изображена Вспышка. Если в результате броска, Вспышка не выпадет, вы не можете использовать данную способность.



На приведенной в качестве примера Карте Силы вы видите характеристики и способности Гоблина Мусорщика.

Вы должны потратить 2 Сущности, что бы забрать 1 кубик Гоблина Мусорщика из леса. Если вы призовете Гоблина, и он выживет, то вы заработаете 2 очка Славы.

В нижней части карты перечислены возможные результаты, которые вы получите, когда бросите кубик Гоблина Мусорщика. Всего их три:

Первая грань даст вам 1 Сущность.

Вторая позволит призвать Гоблина Мусорщика, но так как нет изображения Вспышки, вы не сможете использовать его специальную способность.

Третья грань, так же призывает Гоблина Мусорщика. И так как на ней есть изображение Вспышки, вы получаете возможность использовать специальную способность, указанную на карте, которая даст вам 1 дополнительную Сущность, которую можно потратить в этом ходу.

Сущность

Сущность - источник всей магии в Квариорсе. Вы получаете Сущность тратя кубик, когда на его верхней грани выпадет символ Сущности. Также Сущность можно получить в результате некоторых эффектов Заклинаний или способностей Существ.



Большинство кубиков с символом Сущности дают вам 1 Сущность, которую можно потратить. Но некоторые кубики могут принести 2 и более. Число в Символе Сущности – количество Сущности, которое принёс бросок кубика.

Сущность используется, чтобы вызывать Существ из вашего Активного Запаса в вашу Зону боя. Также вы можете использовать Сущность, чтобы заполучить новые кубики Кворри из Леса.

Вы не можете сохранить Сущность на следующий ход. Любая Сущность, которую вы не потратили, теряется в конце вашего хода!

Как играть в игру

Квариорс играется по ходам, начинается с первого игрока и продолжая по часовой стрелке. Продолжайте играть, пока один из игроков не заработает достаточно Славы, что бы победить, или пока 4 Карты Существ в лесу не опустошатся (см. «Победа в Игре» на стр. 15).

Ваш ход разделен на 6 фаз, которые вы должны закончить в порядке очереди:

1. Посчитать очки Славы за Существ, удалить кубики из Сброса (по желанию).
2. Достать кубики Кворри из мешка и бросить их.
3. Почитать Заклинания и Призвать Существ (по возможности).
4. Атаковать Существ противников.
5. Получить один Кубик Кворри из леса (по возможности).
6. Переместить кубики из вашего Активного запаса (по желанию и из Зоны боя) в Сброс.

Фазы 3 и 5 являются дополнительными. Вы можете пропустить их, если не хотите совершать эти действия. Другие фазы обязательны: вы не можете пропустить их, даже если захотите!

В ваш ход

Фаза 1: Посчитать очки Славы за существ, удалить кубики из Сброса (по желанию).

Если в вашей Зоне боя есть Существа, вы должны узнать общий счет, который они принесли.

Найдите Карты Силы соответствующие каждому Существу в Вашей Зоне боя.

Число в верхнем правом углу сообщит вам, сколько Славы вы заработали за это Существо.

Переместите свой маркер на Счетчике Славы на соответствующее значение вперед. Если у вас после этого достаточно Славы, что бы выиграть, игра немедленно заканчивается, и вы объявляетесь победителем!

Затем, вы должны переместить все Кубики Существ и кубики Заклинаний из Зоны боя в Сброс.

После подсчёта очков игрок может удалить из своего Сброса количество кубиков не превышающее количество засчитанных Существ.

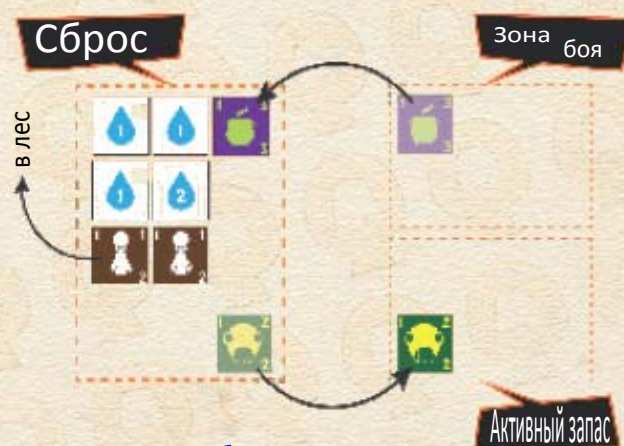
Если вы считаете, что кубик вам больше не нужен, то можно убрать этот кубик из Сброса.

Ваш кубик возвращается на Карту Силы в лесу, теперь его может получить любой игрок, а удаление кубиков позволяет вам изменять свою коллекцию, выбрасывая кубики, которые вам больше не нужны.



Примечание: У некоторых Существ есть специальная способность, которую можно использовать при подсчете. Вы можете использовать эту способность в эту фазу.

Пример: Квинн начинает свой ход с одним Существом в своей Зоне боя: Сильная Ведьма. Он получает 3 Славы за это Существо и продвигается благодаря этому на Счетчике Славы. У Сильной Ведьмы есть способность, которая позволяет Квинну переместить какой-нибудь кубик Существа из своего Сброса в свой Активный Запас при подсчете очков Сильной Ведьмы. Он хочет переместить своего Гоблина Мусорщика в Активный Запас (он будет бросать этот кубик вместе с другими в Фазе 2). Затем он решает что кубик Помощника ему больше не пригодиться и возвращает его в лес.



Фаза 2: Достать кубики Кворри из мешка и бросить их.

Встряхните свой мешок, чтобы перемешать кубики внутри. Затем (не глядя!) достаньте 6 кубиков и поместите их в свой Активный Запас. Затем бросьте все кубики из вашего Активного Запаса.

Если в вашем мешке меньше 6 кубиков, достаньте все оставшиеся и добавьте их в свой Активный Запас. Затем возьмите все кубики из вашей Сброса и верните их в ваш мешок, перемешайте их, и продолжайте вытаскивать, пока не достанете 6 кубиков в общей сложности.

Пример: Квинн достал 6 кубиков из своего мешка и добавил их к кубикам Гоблина Мусорщика, который уже находился в его Активном Запасе. Он бросает все 7 кубиков.

Немедленные эффекты

На некоторых кубиках, например, Портале, может выпасть «Немедленный Эффект». Эти эффекты могут добавить больше кубиков в ваш Активный Запас, или перебросить кубик, или другие преимущества. Обычно вы должны потратить кубик, чтобы получить эффект.

Немедленный эффект используется на ваше усмотрение. Вы выбираете, какие Немедленные Эффекты использовать, а какие нет. Вы можете использовать Немедленные эффекты в любом порядке,



Но они должны быть применены сразу после броска кубика.

Пример: Квинн выбросил два кубика с Немедленными Эффектами - Портал и Помощник: на кубике Портала изображен символ «добрать» два кубика, он применяет кубик Портала (добавив его в Сброс) чтобы добрать два кубика из своего мешка, и бросает оба, добавляя их в свой Активный Запас.

Кубик Помощника Квинна позволяет перебросить Кубик Помощника и один любой другой кубик. Он берет Кубик Помощника и один из кубиков Сущности и перебрасывает их, возвращая затем оба в свой Активный Запас. Заметим, что если у него снова выпадет на Кубике Помощника эффект перебросить, он сможет использовать его во второй раз.



Напоминание: Игрок может выбирать порядок использования выпавших Немедленных Эффектов. Если Квинн пожелает, он может использовать эффект Помощника перед эффектом Портала. Немедленные Эффекты не происходят одновременно!

Конечный Активный запас игрока после применения всех немедленных эффектов



Фаза 3: Почитать Заклинания и Призвать Существ (по возможности).

После броска посмотрите на кубики в вашем Активном Запасе. Переместите все Кубики Заклинаний с изображенными Иконками Заклинаний в вашу Зону боя.

Эти кубики становятся «Заклинаниями», которые вы сможете позже применить (смотри «Заклинания» на стр. 17). Вы не обязаны тратить всю Сущность на чтение ваших Заклинаний.

Кубики с изображением Иконки Существа вы можете использовать для «призыва» этого Существа. Вы должны потратить количество Сущности равное уровню Существа (в верхнем левом углу на выпавшей грани кубика) чтобы призвать его. Потратьте кубик из вашего Активного Запаса, чтобы получить нужное количество Сущности. После того, как вы это сделаете, переместите кубик в Вашу Зону боя. Теперь в вашем распоряжении свирепый воин, готовый атаковать ваших противников и заработать Славу для вас!



Пример: посмотрев на свой кубик, Квинн увидел, что выпало Заклинание: Смертельный Розыгрыш. Он передвигает кубик в свою Зону боя, и получает возможность применить его позже.

Так же у Квинна выпало две Иконки Существ: Гоблин Мусорщик и Сильный Торговец Смертью. Гоблин Мусорщик первого уровня, он может быть призван за 1 Сущность. Сильный Торговец Смертью уровня 2, и на его призыв нужно 2 Сущности. Не смотря на то, что у Квинна в Активном Запасе много Сущности, он хочет оставить дорогой Кварри. Таким образом, он тратит всего 1 Сущность, что бы призвать Гоблина Мусорщика.

Квинн видит, что на кубике Гоблина Мусорщика изображен символ Вспышки: это означает, что он сможет использовать специальную способность написанную на карте Гоблина Мусорщика. Он указывает на это другим игрокам. Он планирует использовать оставшуюся Сущность позже в этом ходу.



Фаза 4: Атаковать Существ противников.

Настало время использовать ваших Существ для нападения на ваших неприятелей! Все Создания в вашей Зоне боя могут атаковать всех ваших противников. Чтобы осуществить атаку, следуйте этим шагам:

1. Подсчет повреждения: суммируйте значение атаки всех ваших Созданий (включая любые прикрепленные Заклинания). Это ваша «общая атака».
2. Нападение: Начиная с игрока слева от вас, каждый из ваших противников должен защититься от вашей общей атаки:
 - 2а. Выберите Защитника: защищающийся игрок должен выбрать одно из своих Существ для защиты. Защищающееся Существо получает повреждение от нападения. Если ваша общая атака меньше чем значение защиты Существа, нападение не имело никакого эффекта. Если ваша общая атака равна или выше значения защиты Существа, то это Существо будет уничтожено! Переместите его в Сброс.
 - 2б. Следующий Защитник: если защищающееся Существо было уничтожено, отнимите его значение защиты от вашей общей атаки. Защищающийся игрок выбирает другое Существо, чтобы нейтрализовать оставшийся урон: повторяйте шаги 2а и 2б, пока ваше значение атаки не будет нейтрализовано защищающимися Существами, или все Существа вашего противника не будут уничтожены.
3. Продолжение нападения: повторите шаг 2 с каждым вашим противником (каждый противник получает то же самое количество повреждений как первый игрок!) пока все они не смогут защититься от вашей атаки.
Напоминание: каждый противник должен защищаться от полного значения общей атаки!

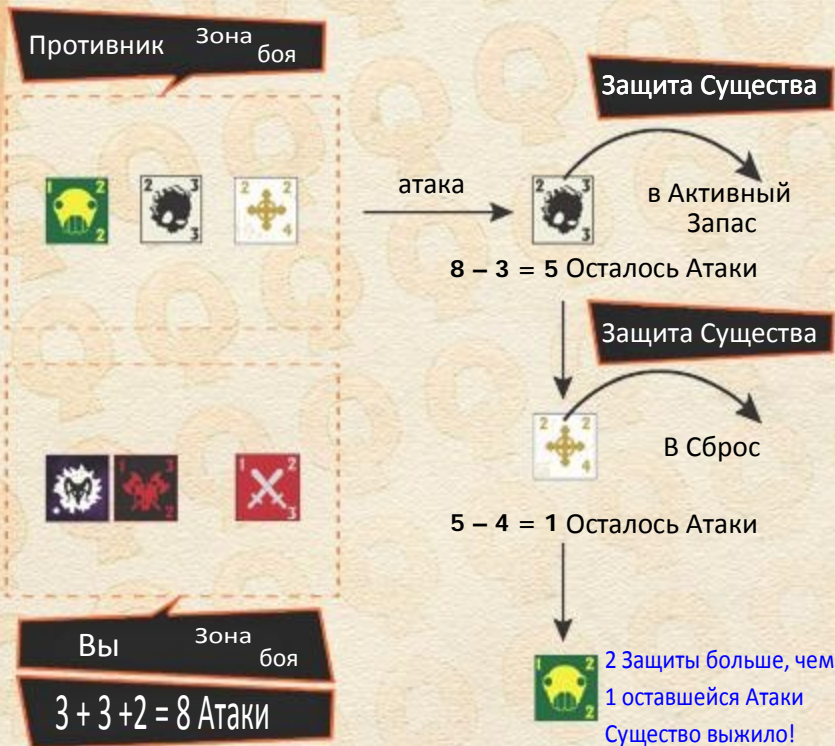
Примечание: Способности некоторых Существ могут быть использованы в момент, когда оно уничтожается, или когда Существо противника уничтожается. Именно тогда вы должны использовать эти способности.

Пример: Моник нападает на противников. В её Зоне боя два Существа: Сильный Торговец Смертью и Воина Причала. Так же у неё есть



Очарование Смертью в её Зоне боя. До начала атаки Моник потратила Смертельное Очарование, присоединив его к Сильному Торговцу Смерти.

Шаг 1: Подсчет повреждения: благодаря Смертельному Очарованию, Сильный Торговец Смерти получает значение атаки 6. Она добавляет значение атаки Воина Причала – 2 и получает общую атаку - 8.



Шаг 2: Защита: первым защищается Квинн. У него три Существа: Гоблин Мусорщик, Сильный Призрачный Дух, и Фанатик Святого Вопросительного Знака.

Квинн выбирает в качестве первого защитника Сильного Призрачного Духа. Его защита всего 3, так что он погибает. Но, у него есть специальная способность: вместо того что бы переместить кубик Сильного Призрачного Духа на Свалку, он убирает его в Активный запас Квинна. Этот кубик Кворри снова будет использован для броска в его следующий ход (в добавление к шести кубикам которые он будет бросать!)

У Моник осталась общая атака значением 5, Квинн может выбрать следующего защитника. Он выбирает Фанатика Святого Вопросительного Знака, у которого значение защиты равно 4.

Так же как и Сильный Призрачный Дух Фанатик Святого Вопросительного Знака уничтожен (и перемещается в Сброс Квинна). Но общая атака осталась всего 1. Это не может убить Гоблина Мусорщика, который находится в Зоне боя Квинна.

Шаг 3: Сейчас Создания Моник нападают на силы Кларка. Но даже с учетом, что



Они потратили 7 на уничтожение защищающихся Созданий Квинна, она нападает с полным значением общей атаки – 8!

Фаза 5: Получить один Кубик Кворри из леса (по возможности).

После того как ваша фаза нападения закончилась, вы можете потратить любое количество Сущности, чтобы получить 1 кубик Кворри из леса. Но делать это совсем не обязательно. Стоимость (в Сущности) каждого кубика изображена в левом верхнем углу соответствующей Карты Силы. Потратив кубик из вашего Активного Запаса, заплатите необходимую стоимость. Так же вы можете получить Сущность с помощью Немедленных Эффектов, Созданий или Заклинаний. Вы можете потратить эту Сущность сразу же.

Все кубики Кворри, которые вы получили, перемещаются в Сброс.

Если в лесу 4 (или больше) пустых Карт Власти Существ после того как вы получите кубик Кворри, игра заканчивается (смотри «Победа в Игре» на странице 15)!

Примечание: Некоторые способности Существ или эффекты Заклинаний позволяют вам получить больше одного кубика в ваш ход.

Пример: Квинн имеет много не потраченной Сущности. Учитывая бонус, который он получил за способность Гоблина Мусорщика, и символы Сущности на всех своих кубиках в Активном Запасе, у него в общей сложности 9 Сущности! Этого достаточно, что бы получить Могучего Дракона Землетряса из Чащи.

Так как Квинн может получить только один кубик за ход, если бы он имел еще большее Сущности, то она была бы утрачена.

Фаза 6: Переместить кубики из вашего Активного запаса (по желанию и из области Готовности) в ваш Сброс.

В конце вашего хода, вы должны переместить все кубики из вашего Активного Запаса в ваш Сброс. По желанию можно переместить любое количество Заклинаний из вашей Зоны боя в Сброс.

После того как все кубики перемещены в ваш Сброс, ваш ход закончен. Игрок слева от вас может начинать свой ход!



Победа в игре

Цель игры – заработать Славу. Основной способ получить Славу – призывать и защищать своих Существ до фазы подсчета очков в ваш следующий ход. Вся Слава, которую вы получаете отражается на Счетчике Славы.

Есть два варианта, когда может закончиться игра:

1. Если кто-то из игроков заработает достаточно Славы, что бы достигнуть цели указанной в таблице ниже, игра немедленно заканчивается и этот игрок побеждает!

GLORY GOALS

Количество игроков	Количество очков Славы
2	20
3	15
4	12

2. Если четыре или более Карт Силы Созданий становятся пустыми (карты без кубиков Кворри на них) после того как игрок приобретает кубик Кворри. Игра немедленно заканчивается. Учитываются только Карты Силы Существ: пустые Карты Силы Заклинаний или Базовые Карты Ресурсов не подходят для окончания игры.

Если игра заканчивается из-за пустых Карт Силы, игрок с самой высокой Славой объявляется победителем! Если ничья, то побеждает игрок с наибольшим количеством кубиков в Зоне боя. Если после подсчета кубиков всё еще ничья, то оба становятся победителями.

Существа

«Существо» - кубик с изображением Иконки Существа, которое можно призвать в Зону боя игрока. Кубики в Активном Запасе или Сбросе не являются существами, независимо от изображенных на них символах.

Когда у вас выпадает Иконка Существа на кубике, вы можете призвать это Существо в вашу Зону боя, заплатив Суцность в количестве равной Уровню Существа (верхний левый угол на кубике). Как только вы перемещаете кубик в вашу Зону боя он становится Существом, и вы можете использовать способности указанные на кубике и соответствующей Карте Силы.



Большинство Существ наделены специальными способностями. Некоторые способности всегда приносят эффект когда Существо в игре. Другие способности срабатывают только, когда на кубике выпадает грань с символом Вспышка. Способности Вспышки перечислены рядом с соответствующим символом Вспышки на Карте Силы.

Примечание: На некоторых кубиках есть две различных способности Вспышки. Одна может быть использована, если выкинут единственный символ Вспышки. Другая доступна только если вы выкинете двойную Вспышку.

Одиночная



Двойная



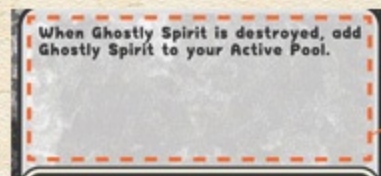
Пример: Защитник Пристани имеет две способности со Вспышкой, которые он может использовать:

Если единственный символ Вспышки был выброшен, Защитник Пристани позволяет вам добрать 1 кубик из вашего мешка и добавить его к вашему Активному Запасу, когда будете подсчитывать очки Защитника.

Если вы выбросили символ двойной Вспышки, вы можете добрать 2 кубика, когда будете подсчитывать очки.

Некоторые способности могут использоваться только при особых обстоятельствах, при соблюдении определенных условий.

Пример: Сильный Призрачный Дух имеет следующую способность:



Вы можете использовать эту способность в тот момент, когда это существо будет уничтожено.

Иногда на кубике изображен символ Вспышки, но не будет никакой специальной способности указанной на Карте Силы. Если вы выбросите подобный символ Вспышки, вам следует завопить «Квариорс!» самым драматическим голосом, но больше никакого эффекта не ждите.

Если ваше Существо доживает до первой фазы вашего следующего хода, вы зарабатываете Славу, в количестве указанном на соответствующей Карте Силы. Неважно принесло ли вам Существо Славу или было уничтожено, переместите кубик в Сброс.



Прикрепление Заклинаний

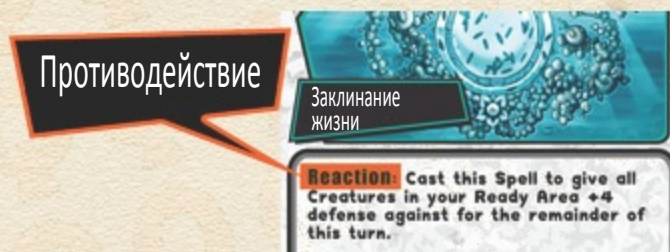
Некоторые Заклинания не тратятся немедленно, когда вы их используете. У этих Заклинаний в описании эффекта заклинания есть слово «прикрепить». Не перемещайте этот кубик в Сброс, когда вы применяете Заклинание. Вместо этого вы должны прикрепить кубик Заклинания к Существу в вашей Зоне боя.



Переместите Кубик Заклинания к Существу, которое вы выбрали целью. Этот кубик сразу присоединяется к Существу. Если это Существо уничтожено или покидает игру по иным причинам (например, подсчет Славы), ваше Заклинание всегда отправляется в ваш Сброс.

Заклинание противодействия

Обычно вы можете применить заклинания только на вашу Зону боя в ваш собственный ход. Но небольшое количество заклинаний может быть применено во время хода ваших противников. На этих кубиках есть слово «Противодействие» в описании эффекта Заклинания. Вы можете применить заклинание противодействие в любое время хода вашего противника, но вы не можете применять его в ваш собственный ход.



Подсказка: Зачастую Заклинания противодействия являются самыми полезными, если вы применяете их, когда Существа другого игрока нападают на вас.



Хорошие манеры при игре

Чтобы получить максимум удовольствия от игры в Квариорс, всегда соблюдайте эти простые правила:

Держите ваши кубики на своих местах: Удостоверьтесь, что четко понятно в какой области (Активный Запас, Зона боя, и Сброс) находятся ваши кубики. Разделите место на столе перед вами на три области.

Никаких Переворотов: Не пытайтесь поменять грань кубика какого-либо кубика, вашего или ваших противников. Если это произойдет, аккуратно верните кубик в его предыдущее положение.

Руки прочь от моих кубиков! Вы можете применять только кубики из вашей коллекции. Вы не можете использовать, бросать, или тратить кубики других игроков.

Никаких Подглядываний: Вы можете смотреть содержимое собственного мешка, что бы узнать, что в нем осталось, но вы ОБЯЗАНЫ хорошенько перемешать их в мешке прежде, чем начнете вынимать кубик из вашего мешка.

Слишком много: если вы случайно вытяните слишком много кубиков из своего мешка, верните в мешок все кубики, перемешайте, и вытяните правильное количество.

На стол, пожалуйста: если кубики во время броска упадут со стола, поднимите их и повторите бросок.

Посмотри, он на ребре: если вы бросили кубик, а что-либо мешает ему принять стабильное положение, перебросьте кубик.

CREDITS

Designed by Mike Elliott and Eric Lang
Developed by Will Price and Bryan Kinsella
Playtested by Drew Nolosco, Mark Shabunia, Brian Roll, Ben Cheung,
Dan McCarty, Reilley Scott, Mike Turian, Bruce Kaskel, Woody Peterson,
Chip Brown, Chris Harris, Calum Ferral, and Justin Ziran
Rule Book by William Niebling (Text and Layout) and Chris Raimo (Design)
Illustrations by J. Lonnee / Graphic Design by Chris Raimo
Logo Design by Chris Raimo
IP Development by Brian Roll and Bryan Kinsella

Перевод выполнил Киселев Андрей aka Mangertus
Вёрстка Gravicapa

2fishki.ru

NECA
WIZKIDS

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



Слова Силы

Эти термины вы найдете в правилах и на Картах Силы:

Способность: специальная сила, которую может использовать вызванное Создание.

Присоединение: Заклинание, которое воздействует на одно Существо. Вы должны поместить этот Кубик Заклинания рядом с выбранным Существом, где оно остается до фазы подсчета Славы или пока Существо не будет уничтожено.

Атака: количество повреждений, которое наносит Существо когда нападает.

Получение: акт покупки кубика в лесу за Сущность.

Класс: категория Карт Силы Существ или Заклинаний. В игре не может быть двух Карт Силы одного и того же класса.

Выбраковка: верните кубик в лес, поместив его на соответствующую Карту Силы.

Защита: количество повреждений, которое может поглотить Существо, прежде чем будет уничтожено.

Уничтожение: Существо получает повреждения равное или больше значению его защиты оно уничтожается. Некоторые эффекты Заклинаний или способности Созданий так же могут уничтожить Существо независимо от его значения Защиты. Когда выше Существо уничтожено оно переходит в ваш Сброс.

Эффект: что происходит, когда Заклинание применяется.

Немедленно: Немедленные Эффекты – эффекты, которые должны быть применены сразу же как выпадут на кубике. Немедленные Эффекты могут позволить вам вытянуть больше кубиков, перебросить кубик, получить Сущность или комбинацию!

В игре: Все кубики в вашем Активном Запасе, Зоне боя и Сбросе.

Эти кубики могут быть целью эффектов Заклинаний и способностей Созданий.

Уровень: Оценка силы Существа. Указывает сколько Сущности вам нужно потратить чтобы призвать Существо.

Противодействие: Тип Заклинаний, который применяется во время хода другого игрока.

Перебросить: возьмите кубик, который бросали в этот ход и бросьте снова. Только кубик из Активного Запаса может быть переброшен. Вы обязаны принять результат второго броска, даже если он хуже предыдущего!

Подсчет: получайте Славу за Кубики Существ в вашей Зоне боя. Сколько Славы получить показано на соответствующей Карте Силы. Кубик перемещается в ваш Сброс.

Потратить: вы используете кубик для получения любого эффекта в игре, вы должны потратить этот кубик. Потраченные кубики перемещаются в Сброс.