

QUARRIORS

Vous êtes un puissant QUARRIOR – un guerrier magicien avec la connaissance du mystérieux pouvoir de Quiddity et de l'art de la capture des Quarry. Vos Quarry (aussi connus sous le nom de « dés ») sont des créatures puissantes et des sorts magiques que vous pouvez utiliser dans votre quête d'amasser le plus de gloire !

Mais vos adversaires complotent contre vous ! Ils enverront leurs propres créatures et sorts pour détruire vos Quarry avant que vous ne puissiez les apporter à l'Impératrice Quiana et ainsi réclamer votre récompense ! Convoquez vos créatures et protégez-les de vos adversaires et vous gagnerez votre propre gloire. Le premier joueur à gagner assez de points de gloire sera salué comme le Champion de l'Impératrice !

MISE EN PLACE

- Trouvez les 3 cartes ressources de base (Assistant, Quiddity et Portail) et placez-les face dessus au milieu de la table. Ceci crée un espace appelé « Zone Commune ». Placez 2 dés Assistants/brun sur la carte Assistant et 5 dés Portails/jaune sur la carte Portail.
- Divisez le reste des cartes en 2 paquets : les cartes Créatures et les cartes Sorts.
- Mélangez les 30 cartes créatures. Retournez la première carte et placez-la face dessus dans la Zone près des cartes ressources de base. Continuez de retourner les cartes, une à la fois. Chaque carte a une « classe » (comme « Scavenging Goblin ») et un « type » (comme « Strong »). Pour chaque carte, regardez si elle correspond à une **classe** déjà présente dans la Zone Commune. Si elle n'est pas présente, ajoutez-la à la Zone Commune. Si elle y est déjà, défaussez-la dans la boîte et retournez la prochaine carte.
- Gardez les cartes tournées jusqu'à ce qu'il y ait **7 classes différentes** de cartes Créatures dans la Zone Commune. Alors, mélangez les cartes sorts et répétez le même procédé jusqu'à ce qu'il y ait **3 classes différentes** de cartes Sorts dans la Zone Commune.
- Trouvez les 5 dés Quarry qui correspondent aux couleurs de chaque carte Créature et chaque carte Sort dans la Zone Commune. Placez les dés sur les cartes correspondantes. Toutes les cartes ainsi que les dés restants sont remis dans la boîte : ils ne seront pas utilisés dans cette partie.
- Finalement, chaque joueur choisit un sac et un marqueur de Points de Gloire à sa couleur. Placez les marqueurs de Points de Gloire près de la piste de marquage de Gloire.
- Donnez à chaque joueur 8 dés Quiddity (blanc avec goutte bleue) et 4 dés Assistants (brun). Déposez les 12 dés dans votre sac et mélangez-les. Les autres dés Quiddity et assistants restants sont remis dans la boîte.
- Choisissez un premier joueur qui débutera le premier tour. La quête est prête à commencer.

DÉS QUARRY

Avant d'aller dans les détails du jeu Quarriors, voici les dés :

Les dés ont une variété de symboles sur les différentes faces. Quand un dé est lancé, le symbole sur le dessus vous dit qu'est-ce que vous pouvez utiliser ou « dépenser » avec ce dé :

- **QUIDDITY** : Quand ce symbole est lancé, ce dé peut être dépensé pour gagner la quantité indiquée en Quiddity. Souvent il y aura 1 Quiddity, mais quelques fois il y en aura 2 ou plus sur le même dé !

- **PIGER ET LANCER** (symbole de spirale : ex. les Portails) : Avec ce symbole, ce dé peut être dépensé pour piger le nombre de dés indiqué dans votre sac et les lancer. Ces dés sont ajoutés à votre Réserve Active. C'est toujours un Effet Immédiat.
 - **RELANCER** (symbole de cercle : ex. les Assistants) : Avec ce symbole, ce dé peut être relancé. C'est toujours un Effet Immédiat.
 - **ICONE DE CRÉATURE OU DE SORT** : Les dés Créature et Sort montrent un unique symbole sur un ou plusieurs côtés, appelé Icône. L'Icône est différent d'une classe de dé à l'autre ! Quand l'Icône est lancé, ce dé peut être placé dans votre Secteur Accessible, le convertir en créature ou en sort (voir « Préparer des Sorts et Invoquer des Créatures »).
- Autour de l'Icône sur les dés Créatures, il y a des chiffres qui vous disent le **niveau** de la créature, son **attaque** (le nombre de dommage qu'il ajoute à votre total d'attaque), et sa **défense** (le nombre de dommage qu'il peut absorber avant d'être détruit).
- **ASTÉRISQUE *** : Plusieurs dés ont des effets spéciaux qui arrivent seulement quand certaines faces sont lancées. La Carte de Pouvoir liste les effets qui arrivent quand les symboles correspondants sont lancés. Les effets créés par un Astérisque * sont en suppléments aux effets normaux des dés lancés.

Note : Quelques dés montrent 2 symboles sur la même face, séparés par une ligne. Si c'est ce résultat sur le dé, le choix doit se faire entre une des deux options. Si le dé montre 2 symboles sans la ligne, alors les deux capacités peuvent être utilisées.

EMPLACEMENTS DES DÉS

Chacun des dés dans le centre de la table sont dit être « dans la Zone Commune ». Personne ne contrôle ces dés, et ils ne peuvent pas être utilisés jusqu'à ce qu'ils soient capturés.

Tous les dés qu'un joueur contrôle actuellement se nomme « collection ». Un joueur peut seulement utiliser les dés de sa collection (et il ne peut pas utiliser les dés des autres joueurs !) Chacun des dés de la collection sera normalement dans une des quatre secteurs :

- **Le Sac** : Les dés qui ne sont pas actuellement « en jeu » sont gardés dans le sac. Ceux-ci ne sont pas utilisables tant qu'ils sont dans le sac. Ils ne peuvent donc pas être la cible d'une capacité de Créature ou d'un effet de Sort. Chaque tour il y aura une pige de dés dans le sac pour le mettre en jeu dans la Réserve Active.
- **La Réserve Active** : Ce sont les dés qui seront lancés durant le tour. Ces dés sont utilisés pour préparer des Sorts, invoquer des Créatures, gagner des Quiddity, ou créer des Effets Immédiats. Chaque effet ou capacité qui permet de relancer les dés, peut seulement être utilisé pour relancer les dés de la Réserve Active.
- **Le Secteur Accessible** : C'est l'endroit où les Sorts préparés et les Créatures invoquées sont placés. Ces dés peuvent être utilisés pour attaquer les adversaires ou jeter des Sorts. Les Créatures dans le Secteur Accessible peuvent gagner des Points de Gloire s'ils survivent jusqu'au tour suivant.
- **Le Coin de Défausse** : Chaque fois que des dés sont « dépensés », ou quand des dés dans le Secteur Accessible sont « détruits », ils vont dans le Coin de Défausse. Aussi, tous les dés Quarry capturés dans la Zone Commune sont placés ici. Les dés du Coin de Défausse sont toujours « en jeu », alors ils peuvent être ciblés par les capacités et les effets, mais ils ne peuvent plus être utilisés pour d'autres fins.

DÉPENSER DES DÉS

La plupart du temps, pour prendre le bénéfice d'un dé (comme le gain de Quiddity ou le jet de sort), il faut « dépenser » ce dé. Quand les dés sont dépensés, ils sont placés dans le Coin de Défausse. Seulement les dés qui sont dans la Réserve Active ou dans le Secteur Accessible peuvent être dépensés.

LES CARTES DE POUVOIR

Les cartes de pouvoir sont toujours placées dans la Zone Commune. Ils fournissent une place pour mettre les dés Quarry qui peuvent être capturés durant la partie. Chaque Carte de Pouvoir montre aussi 3 informations importantes :

- **Coût en Quiddity** - dans le coin supérieur gauche : On doit dépenser ce nombre en Quiddity pour capturer 1 dé Quarry de la Carte de Pouvoir correspondant.
- **Point de Gloire** - dans le supérieur droit : On reçoit ce nombre de Point de Gloire s'il invoque une créature correspondante et si on la protège jusqu'au début de son tour suivant.
- **Capacités et Effets** : Quand on lance une Icône Créature ou un Icône Sort, on peut utiliser les capacités ou les effets listés sur la Carte de Pouvoir. Pour utiliser une capacité d'une créature, on doit lancer l'Icône Créatures correspondant et l'invoquer dans son Secteur Accessible. Pour utiliser un Effet de Sort, on doit lancer l'Icône Sort et dépenser le dé.

Certaines capacités et effets sont listés juste après un symbole d'astérisque *. On peut seulement les utiliser si l'astérisque * correspondant est sur la face du dessus du dé. Si le résultat des dés ne montre pas d'astérisque, on ne peut pas utiliser cette capacité.

QUIDDITY

Quiddity est la source de toute la magie dans le jeu **Quarriors**. On obtient des Quiddity en dépensant des dés avec le symbole Quiddity sur le dessus des dés durant notre tour de jeu. On peut aussi obtenir des Quiddity par des effets de Sorts ou des capacités de Créatures. La plupart des dés avec des symboles Quiddity en donnent 1 quand on les dépense. Mais quelques dés en donnent 2 ou plus. Le chiffre à l'intérieur du symbole indique combien le dé fournit de Quiddity lorsque qu'on le dépense. Les Quiddity sont utilisés pour invoquer les Créatures de votre Réserve Active, vers votre Secteur Accessible. On utilise aussi les Quiddity pour capturer de nouveaux dés Quarry se trouvant dans la Zone Commune. On ne peut pas garder des Quiddity pour les prochains tours. Tous les Quiddity non utilisés sont perdus à la fin de votre tour.

LE DÉROULEMENT DU JEU

Quarriors se joue tour par tour, en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire autour de la table. Les tours se poursuivent jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le nombre de Points de Gloire requis pour gagner la partie, ou jusqu'à ce qu'il y ait 4 cartes Créatures vides dans la Zone Commune (voire « Gagner la partie »).

Le tour est divisé en 6 étapes, que l'on doit effectuer dans cet ordre :

- 1- Marquer les Points de Gloire des Créatures
- 2- Piger et lancer les dés
- 3- Préparer des Sorts ou invoquer des Créatures (optionnel)
- 4- Attaquer les adversaires
- 5- Capturer 1 dé Quarry de la Zone Commune (Optionnel)
- 6- Placer les dés dans le Coin de Défausse

À VOTRE TOUR

Phase 1 : Marquer les Points de Gloire des Créatures

- Si vous avez des créatures dans notre Secteur Accessible, vous **devez** les décompter maintenant.

- Trouver la Carte de Pouvoir correspondante de chaque créature dans le Secteur Accessible. Le chiffre dans le coin supérieur droit vous indique le nombre de Points de Gloire que vous gagnez avec cette Créature. Avancer votre jeton sur la piste de Points de Gloire de ce même nombre. Si vous avez le nombre requis de Points de Gloire pour gagner la partie, celle-ci s'arrête immédiatement et vous gagnez !
- Ensuite, vous **devez** déplacer **touts** les dés Créatures (et les Sorts qui y sont rattachés) de votre Secteur Accessible, à votre Coin de Défausse.
- Après le marquage des points, vous **pouvez** choisir de « supprimer » votre collection. En effet, chaque créature marquant des points vous permet de supprimer **1 seul** dé de votre Coin de Défausse. Quand vous supprimez un dé, retourne-le sur la Carte de Pouvoir correspondante dans la Zone Commune. Ce dé est de nouveau disponible pour tout joueur désirant le capturer. Supprimer un dé vous permet de modifier votre collection en enlevant des dés qui ne vous servent plus ou que vous ne voulez plus.

NOTE : Quelques créatures ont une capacité spéciale, ils peuvent être utilisés quand ils marquent des Points de Gloire. Vous **pouvez** choisir d'utiliser ces capacités à ce moment-là.

Phase 2 : Piger et lancer les dés

- Brassez votre sac afin de bien mélanger les dés à l'intérieur. Ensuite (sans regarder !) pigez 6 dés et ajoutez-les à votre Réserve Active. Maintenant vous lancez **touts** les dés de cette Réserve Active.
- S'il y a moins de 6 dés dans votre sac, pigez ce qu'il reste et ajoutez-les à votre Réserve Active. Ensuite prenez **touts** les dés de votre Coin de Défausse et remettez-les dans votre sac, mélangez-les, et continuez de piger jusqu'à ce que vous ayez pigé un total de 6 dés.

Effets Immédiats :

Quelques dés, comme les Portails, ont un « Effet Immédiat » quand ils sont lancés. Ces effets peuvent permettre d'ajouter plus de dés à votre Réserve Active, ou relancer des dés, ou tout autre avantage. D'habitude, vous devez dépenser les dés pour avoir l'effet.

Les Effets Immédiats sont optionnels. Vous décidez quels Effets Immédiats utiliser et lesquels vous ignorez. Vous pouvez utiliser les Effets Immédiats dans l'ordre de votre choix, mais ils doivent être utilisés seulement après avoir lancé les dés.

NOTE : Un joueur peut choisir dans quel ordre il résout ses Effets Immédiats qu'il vient de lancer. Ils ne sont pas simultanés.

Phase 3 : Préparer des Sorts ou invoquer des Créatures (optionnel)

- Après avoir effectué vos lancers, regardez vos dés dans votre Réserve Active. Déplacez les dés Sort montrant l'Icône Sort dans votre Secteur Accessible. Ces dés deviennent des « Sorts » que vous pourrez plus tard utiliser (voir « Sorts »). Vous n'avez pas à dépenser des Quiddity pour préparer vos Sorts.
- Les dés qui montrent un Icône Créature vous permettent d'« invoquer » cette créature. Vous devez dépenser le nombre de Quiddity égal au **niveau** de la créature (dans le coin supérieur gauche du dé) pour l'invoquer. Après avoir dépensé les Quiddity requis, déplacez les dés dans le Secteur Accessible. C'est maintenant un féroce guerrier, prêt à attaquer les adversaires et gagner des points de Gloire !

Phase 4 : Attaquer les adversaires

Maintenant il est temps d'envoyer les créatures attaquer vos rivaux ! Toutes les créatures dans le Secteur Accessible **doivent** attaquer **touts** les adversaires. Pour résoudre l'attaque, suivez les étapes suivantes :

- 1- **Calculer les dommages** : additionnez les valeurs de l'attaque de toutes les créatures ensemble (incluant les sorts utilisés). C'est le « total de l'attaque ».
- 2- **Attaquer** : en commençant avec le joueur à votre gauche, **chaque** adversaire doit se défendre contre votre total d'attaque :

2a- Choisir le premier défenseur : le joueur attaqué doit choisir une de ses créatures pour se défendre. Cette créature encaisse les dommages de l'attaque. Si le total de l'attaque est moindre que la valeur de la défense de la Créature, l'attaque n'a pas d'effet. Si le total de l'attaque est égal ou supérieur à la valeur de la défense, la Créature adverse est détruite ! Placez-la dans le Coin de Défausse.

2b- Prochain défenseur : Si la créature en défense a été détruite, vous devez soustraire sa valeur défensive du total de l'attaque. Le joueur en défense doit alors choisir une autre Créature pour absorber les dommages restants : répétez les étapes 2a et 2b aussi souvent jusqu'à ce que toute la valeur du total de l'attaque soit absorbée par les Créatures en défense, ou que les Créatures adverses soient tous détruites.

- 3- **Continuer l'attaque** : répétez l'étape 2 avec chaque adversaire (chacun se défend avec la valeur de l'attaque initiale de l'attaquant) jusqu'à ce que tous se soient défendus contre l'attaque du joueur actif. N'oubliez pas : chaque adversaire doit se défendre contre la valeur du total de l'attaque initiale.

Important : Quand vous vous défendez contre l'attaque, vous devez choisir votre Créature une à la fois. Vous ne pouvez pas choisir de diviser le total de l'attaque entre vos créatures pour les empêcher d'être détruits !

Note : Certaines Créatures ont des capacités qui peuvent être utilisées quand elles sont détruites, ou quand une Créature adverse est détruite. Vous pouvez utiliser ces capacités maintenant.

Phase 5 : Capturer 1 dé Quarry de la Zone (optionnel)

- Lorsque la phase d'attaque est complétée, vous **pouvez** dépenser autant de Quiddity qu'il vous reste pour capturer 1 dé Quarry de la Zone Commune. Vous n'êtes pas obligé d'en capturer.
- Le coût (en Quiddity) de chaque dé est illustré dans le coin supérieur gauche de la Carte de Pouvoir correspondante. Les dés sont dépensés de la Réserve Active pour payer le coût requis. En plus, il est possible de gagner des Quiddity avec les Effets Immédiats, les Créatures, ou les Sorts. Il est possible de dépenser aussi ces Quiddity à ce stade-ci.
- Tous les dés Quarry qui sont capturés sont ajoutés au Coin de Défausse.
- S'il y a 4 (ou plus) Cartes de Pouvoir Créatures vides dans la Zone Commune **après** la capture d'un dé Quarry, la partie se termine (voir « Gagner la partie »).

Note : Quelques capacités de Créatures ou d'effets de Sorts permettent de capturer plus qu'un seul dé pendant le tour.

Phase 6 : Déplacer les dés dans le Coin de Défausse

- À la fin du tour, vous **devez** déplacer tous les dés restants de la Réserve Active au Coin de Défausse. Vous **pouvez** aussi choisir de déplacer n'importe quels Sorts du Secteur Accessible au Coin de Défausse.
- Après le déplacement des dés au Coin de Défausse, votre tour est fini. Le joueur suivant peut maintenant commencer son tour de jeu.

GAGNER LA PARTIE

Le but du jeu est de gagner des Points de Gloire. La première façon de les gagner est en invoquant et en protégeant nos Créatures jusqu'à la phase de marquage des Points de Gloire des Créatures au prochain tour. Les Points de Gloire gagnés sont marqués sur la piste de marquage des Points de Gloire.

Il y a 2 façons de mettre fin à la partie :

- 1- Si un joueur a gagné suffisamment de Points de Gloire comme indiqués sur la Piste de Marquage des Points de Gloire, la partie prend fin immédiatement et ce joueur gagne !
- 2- S'il y a 4 Cartes de Pouvoir Créatures **vides** ou plus (cartes sans dés Quarry dessus) **après** qu'un joueur ait capturé un dé Quarry, la partie se termine immédiatement. Les Cartes de Pouvoir qui correspondent seulement aux dés Créatures sont prises en considération : les Cartes de Pouvoir Sorts et les Cartes de Ressources de Base **ne sont pas** prises en considération pour mettre fin à la partie.

Si la partie prend fin parce que les Cartes de Pouvoir sont vides, le joueur avec le plus haut total de Points de Gloire gagne la partie ! S'il y a une égalité, le joueur ex aequo avec le plus de dés dans son Secteur Accessible gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

CRÉATURES

- Une « Créatures » est un dé montrant l'Icône Créature qui a été invoqué dans le Secteur Accessible d'un joueur. Les dés de la Réserve Active ou du Coin de Défausse **ne sont pas** des Créatures, ne tenez pas compte du symbole sur le dé.
- Quand un Icône Créature est lancée sur un dé, vous **pouvez** invoquer cette Créature dans votre Secteur Accessible en payant les Quiddity égales au **niveau** de la Créature (dans le coin supérieur gauche du dé). Une fois que le dé est déplacé dans le Secteur Accessible, il devient une Créature et les capacités illustrées sur le dé et la Carte de Pouvoir correspondante peuvent être utilisées.
- Plusieurs Créatures ont une capacité spéciale. Quelques capacités sont toujours effectives lorsque les Créatures sont en jeu. D'autres capacités sont seulement disponibles si la face du dé lancé montre un symbole d'astérisque *. Les capacités d'un symbole d'astérisque * seront listées à côté du symbole correspondant sur la Carte de Pouvoir.

Note : Quelques dés ont 2 différentes capacités d'astérisque *. Une peut être utilisée si le dé indique un symbole simple d'astérisque *. L'autre est disponible si le dé indique un double astérisque **.

- Quelques capacités peuvent seulement être utilisées lors de circonstances spéciales. On peut seulement utiliser la capacité si ces conditions sont respectées.
- Occasionnellement, un dé aura un symbole d'astérisque (*) mais il n'aura pas de capacité spéciale listée sur la Carte de Pouvoir. Si un symbole comme celui-là est lancé, on doit hurler « QUARRIORS ! » avec une voix des plus dramatique, mais il n'y aura pas d'autre effet additionnel.
- Si vos Créatures survivent jusqu'à la première phase de votre prochain tour, vous gagnerez des Points de Gloire, comme montrer sur la Carte de Pouvoir correspondante. Si la Créature marque des Points de Gloire ou si elle est détruite, on déplace le dé dans le Coin de Défausse.

SORTS

- Un « Sorts » est un dé montrant un Icône Sort dans le Secteur Accessible d'un joueur. Les dés dans la Réserve Active ou dans le Coin de Défausse **ne sont pas** des Sorts, ne tenez pas compte du symbole sur le dé.
- Quand un Icône Sort sur le dé est lancé, vous pouvez préparer ce Sort en le plaçant dans le Secteur Accessible. Il n'y a pas de Quiddity à payer pour préparer un Sort. Une fois que le dé est placé dans le Secteur Accessible, il devient un Sort et vous pouvez le jeter pour utiliser l'effet du Sort indiqué sur la Carte de Pouvoir correspondante.
- Les Sorts dans le Secteur Accessible peuvent être jetés immédiatement, ou gardés pour être utilisés plus tard dans un autre tour. Plusieurs Sorts peuvent être jetés seulement pendant votre tour. Vous devez dépenser, d'habitude, le dé dans l'ordre pour jeter le Sort (et le placer sur le Coin de Défausse). Vous pouvez même dépenser les Sorts de votre Secteur Accessible quand vos Créature attaquent.
- Quelques faces de dés Sorts montrent un astérisque * en plus de l'Icône Sort. D'habitude, ces Sorts ont un effet différent dépendant sur quelle face il est lancé. L'effet utilisable sera listé sur la Carte de Pouvoir correspondante, à côté de l'astérisque *.
- Quand vous jetez un Sort, vous choisissez toujours la cible du Sort. Les Sorts peuvent cibler vos dés ou les dés des collections adverses.

SORTS RATTACHÉS

- Quelques Sorts ne sont pas immédiatement dépensés quand ils sont jetés. Ces Sorts ont le mot « ATTACH » écrit à l'effet du Sort. Ne déplacez pas ces dés dans le Coin de Défausse quand ils sont jetés. Au lieu de cela, vous devez « attacher » le dé Sort à une Créature dans le Secteur Accessible.
- Vous devez simplement placer le dé Sort prêt de la Créature ciblée. Ce dé est maintenant attaché à cette Créature. Si cette Créature est détruite ou quitte le jeu peu importe la raison (comme pour marquer des Points de Gloire), le Sort retourne toujours également dans le Coin de Défausse.

RÉACTION DES SORTS

- Normalement, seul les Sorts du Secteur Accessible peuvent être jetés lors d'un tour. Mais un petit nombre de Sorts peuvent être défaussés durant le tour des adversaires. Ces dés ont un mot « REACTION » écrit à l'effet du Sort. Vous pouvez jeter un Sort REACTION n'importe quand durant le tour d'un adversaire, mais vous ne pouvez pas jeter ces Sorts durant votre propre tour.