



Quest of the Gladiator

Terminologie

Zone verrouillée : La zone verrouillée est une zone à l'intérieur de votre zone de combat qui peut contenir un dé « Verrouillé ». Elle est considérée comme faisant partie de votre zone de combat. Prenez note que verrouiller une créature est différent de l'action invoquer une créature, car cela ne vous coûte pas de Quiddité et que tout événement qui pourrait empêcher cette « invocation » est ignoré.

Verrouillée : Désigne l'action de placer un dé avec une face verrouillée dans la zone verrouillée.

Déverrouillée : Désigne l'action de retirer un dé verrouillé de la zone verrouillée. Il va dans la dépense si c'est votre tour. Si un dé est déverrouillé quand ce n'est pas votre tour, il va dans votre défausse.

Créatures verrouillées : Désigne les créatures qui sont verrouillées dans la zone verrouillée (avec la face avec le « Lock symbol » et ont été verrouillées). Ces dés sont encore des créatures et peuvent être affectés comme tel par des sorts ou des capacités d'autres créatures. Elles ont une valeur de 0 pour le niveau, l'attaque et la défense lorsqu'elles sont visées par des sorts ou des capacités d'autres créatures. Cependant, si cela fait basculer le dé sur une face sans « Lock symbol », il est retiré de la zone verrouillée et placé dans la zone de combat classique (cela n'est pas considéré comme un déverrouillage conventionnel). Lorsqu'elles sont verrouillées, les créatures ne participent pas au combat et n'infligent ni ne reçoivent de dommages.



Principe général

Certaines créatures ont un « Lock symbol » sur leur dé. Si un ou plusieurs dés avec un tel symbole sont obtenus, un de ces dés (au choix du joueur actif) doit être placé dans la zone verrouillée. Placer un dé verrouillé dans la zone verrouillée rend instantanément opérantes les capacités de ce dé, capacités qui seront effectives jusqu'à ce que le dé soit déverrouillé par un joueur. Un dé verrouillé peut rester en jeu de nombreux tours (il n'est pas placé dans votre dépense ou défausse de manière classique), permettant au(x) joueur(s) d'utiliser sa capacité pendant autant de tours.

Verrouiller un dé

Vous ne pouvez verrouiller qu'une seule créature dans votre zone de combat par tour, au cours de la phase 2. Pour ce faire, déplacer le dé de votre réserve vers la zone verrouillée de votre zone de combat. Une fois qu'une créature est verrouillée, vous ne pouvez pas la déverrouiller durant le reste de votre tour de jeu. Si au cours de la phase 2 vous avez plusieurs créatures présentant une face avec le « Lock symbol » dans votre réserve, vous devez en choisir une et la placer dans votre zone verrouillée. Si vous possédez déjà un dé dans votre zone verrouillée, ce dernier est déverrouillé et placé dans votre défausse, cédant ainsi sa place au nouveau dé verrouillé. En d'autres termes, si vous aviez un dé verrouillé et obtenu une seule créature avec le « Lock symbol » (en supposant qu'aucune autre relance n'est possible), vous devez la mettre dans votre zone verrouillée à la fin de la phase 2 et envoyer l'autre dans votre défausse.

Certaines créatures vous permettent de les placer dans la zone verrouillée d'autres joueurs. Cela n'est pas une considéré comme une action « Verrouiller un dé » (limitée à 1 créature verrouillée par tour dans votre propre zone de combat), vous pouvez donc le faire autant de fois que cela est possible.

Effets des dés verrouillés

Les capacités d'une créature verrouillée s'activent dès que celle-ci est verrouillée. Certaines de ces capacités prennent effet immédiatement, d'autres seront disponibles ou effectives au cours des différentes phases du tour du joueur. Certaines capacités affecteront tous les joueurs, immédiatement après le verrouillage.

Verrouiller un dé

Le fait de déverrouiller un dé met immédiatement fin à toutes ces capacités et effets dues à son état. Le dé est immédiatement déplacé vers la dépense s'il appartient au joueur actif, sinon dans la défausse.

Un dé peut être déverrouillé de 3 manières :

1. Vous (ou un autre joueur) remplacez la créature déverrouillée par une autre créature déverrouillée (rappel : vous ne pouvez verrouiller qu'une créature durant votre tour).
2. Un joueur le détruit avec un sort (voir le texte du sort).
3. Un joueur paye 2 Quiddité durant son tour de jeu pour le déverrouiller.

Note : la créature l'Oeil de Quaxos (qui vous empêche de payer des Quiddité pour la déverrouiller) :

- Si vous obtenez le symbole verrouillé avec 2 Coup d'éclat, vous devez utiliser la manière 1 ou 2 pour le déverrouiller.
- Lorsque l'Oeil de Quaxos est placé dans votre zone verrouillée par un autre joueur, cette créature vous appartient désormais. Si l'Oeil de Quaxos est déverrouillé par la suite, il va dans la dépense ou la défausse de son nouveau propriétaire.



Un joueur peut payer pour déverrouiller le dé d'un autre joueur, uniquement durant les phases 2 et 4 de son tour. Le déverrouillage met immédiatement fin à la capacité et aux effets du dé verrouillé pour tous les joueurs. Le déverrouillage d'un dé n'a pas d'effets rétroactifs.

R1 BRO LEON

Souvenez vous que les effets de sorts ou de créatures qui provoquent la rotation d'un dé sur une face sans « Lock symbol » n'envoient pas le dé concerné vers la dépense ou défausse. Au lieu de cela, le dé est envoyé vers la zone de combat.

QUEST OF THE GLADIATOR

RULES SUMMARY

1. SCORE CREATURES - MAY CULL 1 DIE FOR EACH SCORED
2. DRAW 6 DICE, ROLL (ACTIVE POOL), READY DICE (COST IN QUIDDITY = LEVEL, SPELLS ARE FREE)
EXITING 2. LOCK A CREATURE IF YOU HAVEN'T YET AND HAVE A LOCK FACE SHOWING IN YOUR ACTIVE POOL.
3. ATTACK YOUR RIVALS
3. CAPTURE ONE CHERRY DIE FROM THE WILDS (OPTIONAL)
5. MOVE DICE FROM SPENT FILE TO USED FILE WHEN BAG IS EMPTY PUT USED FILE INTO BAG

USED PILE

SPENT PILE

READY AREA  LOCKED AREA

ACTIVE POOL

LEVEL **ATTACK**
BURST **DEFENSE**

Permission granted to photocopy this playmat for in game use. All other rights reserved.

NECA
www.necanews.com
WIZKIDS

WOODSUNDA, LLC
825 South 4th Ave.
Mesa, AZ 85205 USA
www.woodsundagames.com

Designers: Jason Tagmire and Bryan Kinsella
Original Dice Building Game Mechanic: Mike Elliott and Eric Lang
Developer: Benjamin Cheung
Executive Producer: Bryan Kinsella
Graphic Design & Art Direction: Chris Raimo

Illustrations: J. Lonner (cards), Chris Raimo (box)
Playtesters: Vincent Mondaro, Richard Kopacz, Michael Kornylchuk,
Richard Bowman, Ben Torcivia, Ken Jonach, Cliff Field, Scott
D'Agostino, Alex Strang, Marly Cobb, George Tagmire, Tom Bohley,
Molly Sheeron