

QUARRIORS!

QUARTIFACTS

QUEREKLYÉK

Az alapjáték tervezői: Mike Elliott és Eric M. Lang
E kiegészítő tervezői: Andrew Parks és Sara Sterphone
2 - 4 játékos, 14 éves kortól



HEJHÓ ÉS ÜPVÖZLET HATALMAS QUARRIOR! ÉN VAGYOK AZ, QUIRK, HOGY ISMÉT ÜPVÖ-ZÖLJELEK ITT, ÉS NAGYSZERŰ HÍREKKEL SZOLGÁLJAK! QUAXOS VISSZATÉRT! A NAGY ÉS HATALMAS MISZTIKUS ÚJRA FELBUKKANT, MIUTÁN VOLT EGY KIS...ÖÖÖ...'INCIDENS' EGY BIZO-NYOS'QUARMAGEDDONNAL TÖLTÖTT HÁROMSZEMŰ KOPONYÁVAL.'QUAXOS'TORNYA ÚJRAÉPÜLT, DE VAN EGY KIS GOND. AZ ÖSSZES QUEREKLYÉJÉT, BELEÉRTVE A HÁROMSZEMŰ KOPONYÁT IS, ELLOPTÁK, ELVESZETT VAGY ELTŰNT! ANNAK ÉRDEKÉBEN, HOGY VISSZAKAPJA A TÁRGYAIT, QUAXOS MEGNYERTE RÉGI BARÁTJÁT, ERNIE-T, EGY ŐSI VEZETŐT, HOGY GYŰJTSE ÖSSZE A LEGBÁTRABB ÉS LEGRAVASZABB QUARRIOROKAT, HOGY SEGÍTSÉK EBBEN A KÜLPETÉSBEN! KAPJÁTOK FEL A CUCCOTOKAT EMBEREK. KÜLPETÉSRE MEGYÜNK!

VÁLASZOLSZ A HÍVÁSRA? KÉSZ VAGY A KÜLPETÉSEKRE, AMILYENEKET MÉG SENKI SEM LÁTOTT!? HOZOTT NEKEM VALAKI EGY VÁLTÁS ALSÓNEMŰT!?!?

ÁTTEKINTÉS

A lényeid most már mehetnek küldetésekre! Három különböző küldetés található a **Quereklyék (Quartifacts)** kiegészítőben, és a lények új küldetéseket kezdenek el, vagy párbajozhatnak egy küldetésért, amit egy riválisuk kezdett el. Természe-tesen tarthatod a lényeid a Kész területeden, hogy megtámadd az ellenfeled Kész területén található lényeket, ha azt szeretnéd, szóval sokféle szórakoztató helyre mehetsz!

Minden küldetésnek van egy szintje (1, 2 vagy 3), és az egyes küldetésekből négy különböző verzió van, emiatt lesznek a küldetések nagyon változatosak. Ha egy csomó lényed elkezd egy küldetést, és túléli a következő köröd kezdetéig, akkor dicsőséget szerezhetsz a küldetésért, és még dobhatsz is egyet a speciális küldeteskockával. A küldeteskocka sokféle jutalmat adhat neked, és még talán egy Quereklyét is! Quereklyék a Kész területre kerülnek amíg kiválasztod, hogy melyik lényedhez csatolod, aki aztán meghökkeni és lenyűgözi a barátait mindenféle új speciális képességeivel.



NO MIRE IS VÁRUNK MÉG!? GYERÜNK, KEZDJÜK AZOKAT A KÜLPETÉSEKET!

MEGJEGYZÉS: Ezek a szabályok feltételezik, hogy ismered a **Quarmageddon** szabályfüzetét, ahol a fázisokat tárgyalja. Ez innen tölthető le: wizkidsgames.com/quarriors (Klikk a "How to Play"-re).

JÁTÉKELEMEL

A **Quereklyék** kiegészítő a következő elemeket tartalmazza:

36 kártya

- 1 új alapkártya: A fegyvernök (Squire)
- 15 új lénykártya
- 8 új varázslatkártya
- 12 küldeteskártya

46 kocka

- 5 alapkocka (Fegyvernök - Squire)
- 25 lénykocka
- 10 varázslatkocka
- 6 küldeteskocka

4 Küldetésjelző



1 Dicsőségszámláló-tábla a megnövekedett számú győzelmi pontokhoz

1 szabályfüzet (ezt olvasod)



KÜLDETÉS VAGY NEM KÜLDETÉS

Az ebben a kiegészítőben található összes új lényt és varázslatot használhatjátok az új küldetés szabályaival és e szabályok nélkül is. Ha azt szeretnétek, akkor csak a lény- és varázslatkártyákat tegyétek a már meglévő gyűjteményhez, és a régi játékot játsszátok az új küldetésszabályok nélkül. Ha így döntötök, akkor a tegyétek vissza a küldeteskártyákat és küldeteskockákat a dobozba, akárcsak az új Fegyvernök (Squire) alapkártyát és annak a kockáit (nem nagyon van értelme használni, ha a küldetések nélkül játszotok!). De ha Quereklyékre vadásznátok, akkor folytassátok a szabályok olvasását a következő résszel, ahol a Küldetésterület előkészítésének leírása olvasható.

A KÜLDETÉSTERÜLET ELŐKÉSZÍTÉSE

Miután az alapelőkészületekkel végeztetek, ezekkel a lépésekkel folytassátok, hogy felkészüljete a küldetésekre:

1) Tegyétek a fegyvernökkártyát a Vadonba a többi alapkártyához, és az öt kockáját tegyétek rá. Ugyanúgy szerezhettek meg ezeket, mint a többi kockát a Vadonból, és a kártyaszöveg megengedi, hogy egy másik kockát is szerezzetek ugyanebben a körben. Hogy ez miért nagyon hasznos? Ez a kis fickó csak 0. szintű, ami azt jelenti, hogy ingyen idézhető meg!

2) A Vadon alatt jelöljétek ki egy területet, ez lesz a Küldetésterület. Ide fognak a küldeteskártyák és küldeteskockák kerülni, és ide teszik a játékosok a lénykockáikat is, ha el akarnak kezdeni egy küldetést vagy kihívást. A Küldetésterület egy új hely a játékban, ami el van különítve a Vadontól és a játékosok Kkész területeitől is, ezért győződj meg róla, hogy marad egy kis hely közte és a játék többi része között.

3) Három küldetéstípus van - Szent Fűrj (Holy Quail) (1-es szint), Exqualibur (2-es szint) és a Háromszemű koponya (Tri-Clops Skull) (3-as szint). Minden küldetéstípusnak négy különböző verziója van (Vadászat, Keresés, Expedíció, Küldetés / Hunt, Search, Expedition, Quest/). Minden küldetéstípus Expedíció verziója azt feltételezi, hogy mindegyik régebbi Quarrior csomaggal (Rise of the Demons, Quarmageddon, és Quest of the Qladiator) játszotok. Ha nem játszotok ezekkel a kiegészítővel, akkor minden küldetéstípusból vegyétek ki az Expedíciókat. Válasszátok szét a küldeteskártyákat a 3 különböző típusra: a játékosok száma határozza meg, hogy mennyi különböző küldetéstípussal kell játszaniotok, a megmaradtak kerüljenek vissza a dobozba a megfelelő küldeteskockákkal együtt.

2 játékos - csak az Exqualibur (2-es szint) küldeteskártyákat tartsátok meg

3 játékos - a Szent Fűrj (Holy Quail) (1-es szint) és a Háromszemű koponya (Tri-Clops Skull) (3-as szint) kártyákat tartsátok meg

4 játékos - az összes küldeteskártyát tartsátok meg, a teljes... bagázssal játszotok!

4) Keverjétek meg a megmaradt egyes küldetéstípusok kártyáit külön-külön, és minden küldetés típus egyik verzióját fordítsátok meg, és tegyétek képpel felfelé a Küldetésterületre. A többi lapot tegyétek vissza a dobozba. Ha kész vagytok, akkor 1, 2, vagy 3 küldeteskártyának kell lennie a Küldetésterületen (játékosok számától függ, lásd a 3. pont fentebb), és mindegyik küldeteskártya más szintű kell legyen.

5) Mindegyik küldeteskártyához 2 küldeteskocka van rendelve. Tegyétek az egyes kockapárokat a megfelelő küldeteskártyákra. Ne felejtsetek: ha nem játszotok bizonyos küldetés típusal (játékosszám miatt), akkor csak tegyétek vissza a kérdéses küldeteskockákat a dobozba.

6) Minden játékos kapjon egy, a dicsőségjelzőjével azonos színű küldetésjelzőt. A játékosok ezt használják a küldetésen lévő lények jelölésére.

7) Ha a Küldetésekkel játszotok, akkor az új Dicsőségponttáblát használjátok. Mivel mindenféle dicsőség előfordul egy küldetés során, ezért sokkal ambiciózusabb Dicsőségcélokat lehet kitűzni! Nézzétek meg a jobb oldali táblázatot az új dicsőségcélokról. A játék nem ér véget addig, míg valaki el nem éri a táblázatban megadott Dicsőségcél vagy amíg legalább négy lénykártya ki nem ürül a Vadonban. Ha a küldetések nélkül játszotok, akkor továbbra is használjátok a régi Dicsőségponttáblát.

Dicsőségcélok	
Játékosszám	Dicsőségkövetelmény
2	25
3	19
4	15



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25



RENDBEN, MOST JÖN A SZÓRAKOZTATÓ RÉSZ! REMÉLEM MAGATOKKAL VISZTEK!

ÚJ FÁZIS LEÍRÁS

Most már több dolgot megtehetsz az egyes játékosfázisokban, ezért itt egy fázislista kiegészítve ezekkel az új lehetőségekkel. Az új lehetőségek a **FÉLKÖVÉRREL** szedettek!

1. Lények kiértékelése és **Küldetések teljesítése**
2. Kockák kihúzása, dobás, és **Quereklyék csatolása**
3. Ellenfelek megtámadása, **Küldetéselkezdés** és **Párbaj egy küldetésért**
4. Quarry kockák megszerzése a vadonból (opcionális)
5. Kockák átrakása a használt készletbe

A 3. fázis néhány fontos új lehetőséget biztosít. A Kész területeden lévő lények mindegyike eldöntheti, hogy marad ott és megtámadja az ellenfeleket, mint rendesen, vagy átmegy a Küldetésterületre, hogy megkezdjen egy új küldetést vagy kihívást intézzen az ellenfél lényeihez a küldetése megszerzéséért. Bár ezeket a dolgokat bármilyen sorrendben végrehajthatod, de már előtte el kell döntened, hogy melyik lényed marad a Kész területeden és melyik megy át a Küldetésterületre. Ne feledjétek, hogy a játékosok varázsolhatnak a lényekre, akkor is, ha azok a Küldetésterületen vannak, kivéve ha a varázslatok kifejezetten más területekre vannak korlátozva.

A kész területeden maradt minden lényed megtámadja az ellenfeleid Kész területein lévő egyes lényeket, mint rendesen; ők nincsenek semmilyen hatással a Küldetésterületre. Ezen lényeknek a megtámadásakor kövessétek az alapjáték szabályait. Lehetősegedben áll néhány lényedet a Kész területeden tartani, és a maradékot a Küldetésterületre küldeni, ha így akarod.

FONTOS: A segédek **utálják** a küldetéseket! Ez sebessé teszi a zsenge lábaikat. A segédeidet mindig a kész területeden kell hagynod, nincs mese.

EGY KÜLDETÉSELKEZDÉS

Az összes lénynek, amit a Küldetésterületre küldesz, össze kell tartania. Ők most már egy vidám kalandozócsapat! Ezért vagy ugyanazt a küldetést kezdik el vagy ugyanazért a küldetésért párbajoznak (azaz csak egy küldeteskártyát látogathatsz meg körönként).

Ha van legalább egy üres küldeteskártya, akkor a lényeid **elkezdhetik** azt a küldetést. Egyszerűen csak tedd a lénykockákat a küldeteskártya mellé, és kívánj nekik vidám utat! Természetesen ellenőrizned kell, hogy a küldetést elkezdő lények egyesített szintje nagyobb vagy egyenlő, mint a küldetés szintje, vagy nincs esélyük teljesíteni azt. És ó, igen, tedd rá a küldetésjelződet a lényeidre, hogy ne felejtsetek el, azok hozzád tartoznak. Ha a lényeid túlélnek a következő köröd kezdetéig, akkor **lehet**, hogy sikeresen befejezik a küldetést (erről bővebben később).

PÁRBAJ EGY KÜLDETÉSÉRT

Ha legalább 1 küldeteskártya mellett az ellenfeleid lényei vannak, akkor **kihívást** intézhetsz ellenük. Ez így működik:

- 1) A kihívó játékos leteszi a lényeit a Küldetésterületre, az adott küldetés mellé, és megjelöli őket a küldetésjelzőjével. Ezután mindkét fél egyszerre támadja meg a másikat. Mindkét játékos összesíti a lényei támadóerejét, és megnézi, mekkora sérülést okoznak az ellenfél lényei. Mindkét fél egyesével kiválasztja a védőit, amíg az összes sérülést elszámolják. Minden megsemmisített lény visszakerül a tulajdonosa használt készletébe. Mindkét játékos használhatja a Kész területéről a válaszvarázslatokat a kihívás során; a játékosok felváltva döntenek arról, hogy használnak-e varázslatot vagy sem, egészen addig míg sorban mindkét játékos nem passzol.
- 2) A kihívó játékos azonnal kap 1 Dicsőségpontot *minden* általa megsemmisített lényért. A kihívott játékos, akié a küldetés volt, nem kap semmit, mindegy, hogy mennyi lényt ölt meg. Ez a préda sorsa... simán kifosztják!
- 3) Ha a küldeteskártyánál maradt még egy vagy több az eredeti küldetés lényéből, akkor azok a lények maradnak a küldetésen, annak ellenére, hogy a kihívók valamelyest meggyengítették őket. Mivel a kihívók nem tudták kiirtani az összes ellenséget, minden olyan kihívó lény, aki túlélte a csatát, visszatér a tulajdonosa használt készletébe kimerülve az erőfeszítésektől! Ez akkor is igaz, ha Dicsőségpontokat kaptak *néhány*, az eredeti küldetés lényeiért megöléséért.
- 4) Ha az összes eredetileg a küldetésen lévő lény megsemmisült, akkor a kihívó játékosnak lehetősége nyílik a túlélő lényekkel elkezdni ugyanezt a küldetést. Ha úgy dönt, hogy nem teszi, akkor a túlélő lényei a használt készletébe kerülnek.

EGY KÜLDETÉS TELJESÍTÉSE

Ha a játékosnak a köre kezdetén van lény egy küldeteskártya mellett, akkor megnézi, hogy teljesítette-e azt. Alapvetően a küldetéseknek van egy teljesítendő összesített szintkövetelménye. Így egy 1-es szintű küldetés teljesítéséhez szükséged van egy 1-es szintű (vagy nagyobb) lényre. 2-es szintű küldetéshez szükséged van vagy egy 2-es szintű (vagy nagyobb) lényre, vagy legalább kettő 1-es szintű lényre a küldetésen. A 3-as szintű küldetéshez vagy egy 3+-os lényre, vagy valamilyen olyan lénykombinációra van szükséged, ami 3-as vagy nagyobb szintet eredményez.

Ha a játékosnak nincs elég szintje a küldetés teljesítéshez (pl. a többi játékos kihívása miatt), akkor a lényei visszatérnek a használt készletébe (megségeyülten!).

Ha a játékosnak *van* elég szintje, akkor sikeresen teljesítette a küldetést. Lényei a használt készletébe kerülnek (de győztesen!). Bár a lényei nem szereznek normál dicsőségpontokat, de minden a küldetésről sikeresen visszatérő lényért választhat egy kockát. Ezután megkapja a küldetésen jelölt dicsőségpontokat (csak egyszer, **nem** lényenként). Végül a játékos dob a küldetéshez tartozó küldeteskockával, és learatja a jutalmat!

FONTOS: A kártya szövegének egyértelműsége kedvéért, a lényért, aki segített végrehajtani a küldetést, **nem** jár pont! A lény csak akkor értékelődik, ha a Kész területeden van a köröd kezdetén. Ha egy küldetést teljesítettél, akkor a küldetésért jár a pont, nem a lényekért.

Ha pontozásra vár néhány lényed a Kész területeden és befejeztél néhány küldetést ugyanebben a körödben, akkor te döntesz, hogy melyikért kapsz pontot először.



DOBÁS A KÜLDETÉSKOCKÁVAL

Ha a játékos lényei befejeznek egy küldetést, akkor nem csak dicsőséget kap, de egyet dob a küldeteskockával is, és besöpri a jutalmat! A küldeteskocka-dobásnak három azonnali jutalom lehet az eredménye: bónusz Quiddity, bónusz kockák kerülnek az aktív készletbe vagy egy nagy kérdőjellel jelölt speciális bónusz, ami a megfelelő küldeteskártyán van részletezve. Ha a dobás eredménye ezek egyike, akkor a játékos azonnal megkapja a jutalmat, és a küldeteskockát vissza kell tenni a küldeteskártya mellé.

QUEREKLYÉK (QUARTIFACTS)

Minden küldeteskockán három eredmény egy **Quereklyének** felel meg! A Quereklyék különleges nevű varázstárgyak. Néha olyan Quereklyét kapsz jutalmul, amit a küldetésről neveztek el, néha teljesen más nevű Quereklyét szerzel.

Például, lehet, hogy a Szent fűrj (Holy Quail) keresésére indultál, de helyette a Szent Farkollat (Holy Quill) találtad meg!

Ha egy Quereklyét tartál fel, akkor tedd a küldeteskockát a Kész területedre, úgy hogy a megfelelő Quereklye képe legyen felfelé. A köröd második fázisa során **hozzácsatlakozhatsz** a Quereklyét egyik lényedhez, miután megidézted azt a lényt. A küldeteskockát ezután tedd az adott lény mellé, aki az adott Quereklye hordozója lesz. A lény ezután megkapja a hozzárendelt Quereklye speciális képességeit, ami a megfelelő küldeteskártyán van részletezve.

A Quereklyének nincs semmilyen képessége, amíg nincs egy lényhez csatlakozva. Azonban míg eldöntöd, hogy egy lényedhez csatlakozol, addig hagyhatod a Kész területeden, ahol addig marad, amíg a következő három dolog egyike be nem következik:

1) A 2. fázisban hozzácsatlakozol egy megidézett lényedhez. A Quereklyeaddig marad a lénynél, amíg a lényt ki nem értékeled, be nem fejez egy küldetést, vissza nem tér egy sikertelen küldetésről **vagy Küldetéskihívásról**, vagy meg nem ölik, amely esetben a küldeteskocka visszakérül a küldeteskártyára. A Quereklye képessége tük sok egy lénynek, hogy körökön át magánál tartsa!

2) Befejezel egy másik küldetést, és kapsz egy új Quereklyét, ez esetben a régi Quereklye visszakérül a küldeteskártyájára. Sosem lehet azonos időben két Quereklyéd, mégha azok különböző küldetésből származnak is.

3) Egy másik játékos befejezi ugyanezt a küldetést, és nem maradt küldeteskocka (azaz a küldetéshez rendelt mindkét kockát megszerezték már más játékosok). Ebben az esetben az a játékos, aki most fejezte be a küldetést, elragadja a Quereklyét az általa választott hordozó játékostól, és dob a kockával mint rendesen, hogy meghatározza a küldetése jutalmát. A másik játékos így járt!

FOGALOMTÁR

Ezekkel a kifejezésekkel találkozhatasz a kártyák szövegeiben:

1) **Küldetésen lévő (Questing):** Bármelyik lény, aki a Küldetés területen van, és akár egy küldetést folytat, akár párbajozik egy küldetésért, Küldetésen lévőnek számít."

2) **Kísérő (Accompany):** Bármelyik baráti lény, ami ugyanazon a területen (Kész terület vagy Küldetés terület) van, mondhatja, hogy ők egymás kísérői. Más területen lévő baráti lények, nem lehetnek egymás kísérői, de küldhetnek képeslapot!

3) **Támadó / Védekező (Attacking / Defending):** Egy párbajban egymással harcoló lények mindegyike támadó és védekező is (mivel érzéketlenül egyszerre ütik egymást!)

4) **Védettség (Immunity):** A védettség egy speciális képesség, ami a **Quarmageddonban** került bevezetésre, hogy megvédje a lényeket a varázslatok hatásaitól és más lények képességeitől. A védettség által adományozott immunitás most már kiterjed a Quereklyék képességeire is. Ne feledjétek, hogy a védettség nem véd meg a támadás vagy a párbaj során szerzett nyílt sérülésektől, és hogy te mindig használhatod a saját hatásaidat és képességeidet a saját védettséget élvező lényeidre, még ha ők nagyon könyörögnek is, hogy légszisz, légszisz ne tedd!



APROPÓ, HA EGY HATÁS NULLA ALÁ CSÖKKENTI EGY LÉNY IPÉZÉSI KÖLTSÉGÉT, A KÖLTSÉG AKKOR IS NULLÁNAK SZÁMÍT. EZT KAPJÁTOK KI SZABÁLYJOGÁSZKODÓK!

PROFI SZABÁLYOK ÉS A KÜLDETÉSEK

A **Quarmageddon** kiegészítő bevezette be a profi szabályokat, amik lehetővé tették a játékosnak, hogy kidobja az aktuális kockákat, amiket értékelne, és ami megakadályozza, hogy dicsőséghez jusson, kivéve ha eldobja azokat a kockákat. Ha a küldetésekre alkalmazzuk a profi szabályokat, akkor a játékos, aki végrehajtott egy küldetést, csak azokat a lényeket dobhatja ki, amik részt vettek a küldetés sikeres teljesítésében. Valamint a játékos nem kap dicsőséget a küldetésért, csak ha az összes, a küldetést teljesítő lényt eldobja. Azonban ha a játékos nem akarja eldobni az összes Küldetésen lévő lényét, még dob a küldeteskockával és bezsebeli a jutalmat.

Vicces tények !



Tudtad, hogy vannak olyan Quorlids események, ahol mással találkozhatasz, hogy kiderítsd, te vagy-e a legjobb Quarrior? Keresd fel a www.wizkidsgames.com-ot, hogy többet megtudj nézd meg a site Quarriors részét vagy kérdezd meg a kereskedőt, aki a Quarriors-t szállította! Vannak belső események, és tervezett rendezvények is.

ISMERED?

Kiegészítők:



Gyártásvezető: Bryan Kinsella
Grafikai tervezés & művészeti irány: Chris Raimo
Illusztrációk: J. Lonnee/Chris Raimo
Magyar fordítás: Dunda
Játéktesztelők: Michael Cox, Christopher Doe, Dion Graham, Thomas Harbert, Cosmo Kwok, and Richard Mellott

NECA

WIZKIDS/NECA, LLC
603 Sweetland Ave.
Willsie, IA, 52758 USA
www.wizkidsgames.com

WIZKIDS

© 2013 WizKids/NECA, LLC. All rights reserved.
Quarriors, Dice Building Game, and WizKids are trademarks of WizKids/NECA, LLC.

Az alapjáték tervezői: Mike Elliott and Eric M. Lang
A kiegészítő tervezői: Andrew Parks and Sara Sterphone
További játékefejlesztők: Bas Debbink, Timothy Gerstner, Michael Gradin, Christopher Guild, Manny O'Donnell, and Christopher Parks

