

# Quarriors

---

Aide de jeu par Kratos38 : <http://sites.google.com/site/kratos38fr/home>

## But du jeu

Gagner le nb de Points Glory fixés : 2j = 20 ; 3j = 15 ; 4j = 12.

## Fin du jeu

Nb de pts Glory atteint ou 4 piles de cartes Creature sans dé dans « **the Wilds** » (**centre**)

(dans ce cas, celui qui a le + de pts Glory gagne ; si égalité, celui avec le + de dés dans sa « Ready Area »).

## Mise en place

### ▪ Zone du centre = « the Wilds »

Placer les 3 cartes de base, i.e. « Assistant », « Quiddity » et « Portal », face visible dans « the Wilds ».

Placer **2 dés Assistant sur carte Assistant**, et **5 dés Portal sur carte Portal**.

- Prendre paquet carte Creature : tirer carte 1 par 1 pour avoir 7 cartes différentes (classe différente), placer chaque carte face visible dans « the Wilds ».  
Si carte tirée même classe que déjà présente, la retirer du jeu.
- Prendre paquet carte Spell : faire de même pour avoir 3 cartes Spell dans « the Wilds ».
- **Pour chaque carte Creature & Spell**, y placer les **5 dés correspondants**.
- **Chq joueur prend 1 marqueur Glory et 1 sac dans lequel il place 8 dés Quiddity et 4 dés Assistant.**

## Zones de chaque joueur

- Dés sur carte du milieu : dans « the Wilds », personne ne les contrôle.
- Dés du joueur = sa collection.
- Dés dans sac du joueur : ne peuvent être pris pour cible.  
Dés hors du sac = « **in play** ».
  - « **Active Pool** » : dés hors du sac, que le joueur va lancer.
  - « **Ready Area** » : dés avec Creature ou Spell, à utiliser pour attaquer autres joueurs.  
Si Creature survit jusqu'au prochain tour du joueur, elle donne des pts Glory (voir sa carte) avant d'être détruite et de rejoindre la « Used Pile ».
  - « **Used Pile** » : dés Quiddity / Spell utilisés (« spent ») + Creature détruite + tout dé capturé de « the Wilds ». Les dés sont toujours « in play », donc peuvent être ciblés, mais plus utilisables.

## Dés

« **Spend 1 dice** » : le placer dans sa « **Used Pile** »

Si **2 symboles** : si symboles séparés par « / » : choisir ; sinon les 2 sont à appliquer.

- Goutte + nb = Quiddity : utiliser (« Spend ») pour gagner <nb> Quiddity.
- Spirale + nb = utiliser dé pour prendre <nb> dés dans le sac et les ajouter à « Active Pool » pour les jeter (Immediate effect optionnel)
- Cercle avec flèche = rejeter le dé (Immediate effect optionnel)
- Icône Creature ou Spell :

**haut gauche = niveau, haut droite = attaque, bas droite = défense, étoile bas gauche = burst** (effet spécial décrit sur carte, s'ajoute à effet du dé)

- **Creature : payer en Quiddity son niveau pour la mettre en jeu (« Summon ») dans « Ready Area ».** Elle attaquera les autres joueurs jusqu'à être détruite ou jusqu'au prochain tour du joueur.
- **Spell : gratuit, placer dans « Ready Area »,** peut être utilisé quand le joueur le veut.  
« Spend Spell dice » = déclencher son effet.

## Cartes

- Haut gauche = coût en Quiddity pour prendre 1 dé de la carte, et le placer ensuite dans « Used Pile »

- Carte Creature :
  - **haut droite = Pts Glory gagnés par joueur si Creature invoquée dans « Ready Area » survit 1 tour.**
- Texte = Ability pour Creature, Effect pour Spell.
- Si « \* », effet « Burst » déclenché si « \* » sur dé tiré.

## Quiddity

- Gagnée en utilisant dés Quiddity (goutte) ou avec certains dés Creature/ Spell.
- **A utiliser dans le tour**, perdue en fin de tour.

## Creature

N'existe que quand elle a été invoquée, i.e. dé avec icône dans Ready Area.

## Spell

- N'existe que quand dé avec icône dans Ready Area.
- **Si mot clé « Attack »** : quand Spell lancé, ne pas placer le dé dans Used Pile, mais coller le dé à une Creature dans Ready Area = dé attaché à Creature, détruit avec elle.
- **Si mot clé « Reaction »** : Spell ne peut être lancé que durant tour d'un autre joueur.

## Tour

Premier joueur (tiré au hasard), puis sens horaire.

### 1. Score Creatures

- **Si Creature dans Ready Area : gagner les pts Glory** indiqués sur sa carte (si score victoire atteint = fin de partie immédiate).
- **Si Creature a Ability à utiliser quand Score : possible (pas obligatoire) de l'utiliser.**
- **Tous dés Creature (avec dés Spell attachés) Ready Area -> Used Pile.**
- Possible de supprimer (« Cull ») des dés de la Used Pile (i.e. les retirer de la collection du joueur) : **pour chq dé Creature qui a marqué, possible de prendre 1 dé de la Used Pile et de le remettre sur sa carte dans The Wilds.**

### 2. Tirer 6 dés du sac -> Active Pool

Si – de 6 dés restants dans sac : prendre ceux qui restent → Active Pool, puis remettre ceux de Used Pile -> sac, puis piocher jusqu'à avoir 6 dés à ajouter à Active Pool.

Jeter dés de Active Pool.

Si dé tiré avec Immediate effect : optionnel, à utiliser juste après avoir jeté le dé ; si plusieurs, choisir ordre.

### 3. Ready Spells et Summon Creature (optionnel)

- Dé avec Spell -> Ready Area, prêt à être utilisé
- Dé avec Creature : utiliser dés dans Active Pool pour payer son niveau (haut gauche) en Quiddity, puis l'invoquer -> Ready area  
Possible utiliser Ability Creature (cf carte), + effet Burst si « \* ».

### 4. Attack

**Toutes Creatures dans Ready Area du joueur doivent attaquer tous les autres joueurs.**

- a. Ajouter les valeurs d'attaque (haut droite) de toutes Creatures, + Spells (si utilisés)
- b. Défenseur = commencer par joueur à gauche du joueur actif, puis tous les autres joueurs 1 par 1 sens horaire.
  - i. **Défenseur choisit 1 Creature qui va défendre.** Si aucune Creature, passer autre joueur suivant.  
**Si valeur totale attaque >= défense Creature , Creature défense détruite -> Used Pile du défenseur ; sinon rien.**  
**Si Creature joueur attaquant a capacité « quand Creature adverse destroyed » ou si**

**Creature détruite du joueur défenseur a capacité « quand destroyed », à utiliser maintenant.**

- ii. **Si Creature en défense détruite, retirer sa valeur de défense de la valeur d'attaque. Si valeur d'attaque > 0, défenseur doit choisir une autre Creature pour défendre.**

**Répéter jusqu'à ce que toute attaque absorbée ou plus de Creature en défense.**

**Passer tous les autres joueurs avec à chaque fois valeur d'attaque totale.**

**5. « Capture » 1 dé de « the Wilds » (optionnel)**

Possible dépenser Quiddity restante pour capturer 1 dé de « The Wilds » -> Used Pile.

Si 4 cartes Creature vide = fin immédiate du jeu.

**6. Dés restants dans Active Pool -> Used Pile**

Possible de passer dés Spell de Ready Area -> Used Pile.

Fin du tour du joueur actif.