

# QUARRIORS!

DICE BUILDING GAME™

O ESPLÊNDIDO ESTRATÉGICO  
JOGO DE COMBATE MONSTRUOSO  
NO CAOS DOS HEXAEDROS

# QUARRIORS!

DICE BUILDING GAME

ESPLÊNDIDO ESTRATÉGICO  
JOGO DE COMBATE MONSTRUOSO  
NO CAOS DOS HEXAEDROS

Criado por Mike Elliott e Eric Lang  
Para 2 a 4 jogadores.  
Para maiores de 14 anos.

Você é um poderoso Quarrior - Um guerreiro mágico que possui o conhecimento dos misteriosos poderes do Quiddity e a arte de capturar Quarry. Seu Quarry (também conhecido como "dados") pode ser uma poderosa Criatura ou um Feitiço que você pode usar em suas missões para acumular mais pontos de Glória.

Mas seus rivais tramam contra você! Eles irão mandar suas próprias Criaturas e Feitiços para destruir seu Quarry antes que você possa entregá-lo à Imperatriz Quiana e reivindicar sua recompensa! Invoque suas Criaturas e as proteja de seus inimigos para ganhar toda a Glória para si mesmo. O primeiro jogador a acumular Glória o bastante vai ser aclamado como o Campeão da Imperatriz.

## COMPONENTES DO JOGO

### 130 DADOS DE QUARRY



### 53 CARTAS DE PODER



1 LIVRO DE REGRAS: É ESTE AQUI!

## PREPARAÇÃO

Encontre as 3 Cartas de Recursos Básicos (Auxiliar, Quiddity Básico e Portal) e coloque-as viradas para cima no meio da mesa. Isso cria uma área que chamamos de "natureza". Coloque 2 Dados Auxiliares na Carta de Auxílio e 5 Dados de Portal na Carta de Portal.

Divida o resto das cartas em dois montes: Cartas de Criaturas e Cartas de Feitiços.

Embaralhe as Cartas de Criaturas. Vire a primeira carta e coloque-a virada para cima na Natureza próxima das Cartas Básicas de Recursos. Continue a virar cartas, uma de cada vez. Cada carta tem uma "classe" (tal como "Goblin Necrófilo") e um "tipo" (tal como "Forte").

Para cada carta, veja se a classe dela é igual as outras cartas que já estão na Natureza. Caso não seja igual, adicione aquela carta à Natureza. Se houver outra igual, coloque a carta de volta na caixa e vire a próxima carta.

**Exemplo:** Se a primeira carta virada for um *Goblin Necrófilo*, e mais tarde uma carta *Goblin Necrófilo Poderoso* for virada, coloque o *Goblin Necrófilo Poderoso* de volta na caixa, já que ambos pertencem a mesma classe.

Continue virando cartas até que existam **7 classes diferentes** de Cartas de Criaturas na Natureza. Depois, embaralhe as Cartas de Feitiços e repita o processo até que existam **3 classes diferentes** de Cartas de Feitiço na



Natureza. Você pode achar melhor organizar os 2 grupos (Feitiços e Criaturas) em uma ordem crescente de custo para facilitar o jogo (ex: se você tem Feitiços que tem custo de 3, 4 e 2, coloque a carta com custo de 2 na esquerda, a de 3 no meio e a de 4 a direita). Isso te ajudará na hora de decidir qual dado capturar.

Encontre os 5 dados de Quarry com a mesma cor de cada Carta de Criatura e de Feitiço na Natureza. Coloque esses dados sobre a carta correspondente. Quaisquer cartas e dados sobrando devem ser devolvidos à caixa: eles não serão usados neste jogo.

Finalmente, cada jogador escolhe uma bolsa e um marcador de Glória. Coloque seu marcador de Glória próximo à sua Tabela de Glória. Dê a cada jogador 8 dados Básicos de Quiddity e 4 Dados Auxiliares. Coloque todos os seus 12 dados na bolsa e misture. O restante dos dados Básicos de Quiddity e Dados Auxiliares voltam para a caixa. Escolha qual jogador começará o primeiro turno, sua aventura está pronta para começar!

## ***DADOS DE QUARRY***

**ANTES DE ENTRARMOS NOS DETALHES SOBRE COMO SE JOGA QUARRIORS, VAMOS DAR UMA OLHADA NOS DADOS!**

Os dados têm diversos símbolos em suas diferentes faces. Quando você jogar um dado, o símbolo na parte superior diz para o que você pode usar ou “gastar” aquele dado.

**Quiddity:** Quando o resultado da jogada for este símbolo, você pode gastar esse dado para ganhar a quantidade de Quiddity mostrada. Normalmente é apenas 1 ponto de Quiddity, mas algumas vezes você consegue ganhar 2 ou mais em um único dado!



**Pegar e Jogar:** Quando o resultado da jogada for este símbolo, você pode gastar este dado para pegar na bolsa o número indicado de dados e jogá-los. Em seguida, estes dados são adicionados a sua Reserva. Este sempre será um Efeito Imediato.





**Re-jogar:** Quando o resultado da jogada for este símbolo, você pode re-jogar este dado. Este sempre será um Efeito Imediato. Você pode re-jogar o mesmo dado toda vez que este símbolo aparecer, ainda que seja durante o mesmo turno.



**Ícone da Criatura ou Ícone do Feitiço:** Dados de Criatura e Dados de Feitiço mostram um símbolo único em uma ou mais faces, chamado de Ícone. O Ícone é diferente para cada tipo de dado! Quando o dado jogado mostrar um Ícone, você pode movê-lo para sua Área Ativa, convertendo ele em uma Criatura ou Feitiço (veja "Ativar Feitiços e Invocar Criaturas").

Em volta do Ícone no Dado de Criatura existem números que dizem o **nível** da Criatura, seu **Ataque** (a quantidade de danos que ela adiciona ao seu total de Ataque) e sua **Defesa** (a quantidade de danos que ela pode receber antes de ser destruída).



**Explosão:** Alguns dados têm efeitos especiais que ocorrem apenas quando o resultado da jogada for uma face específica. Essas faces especiais mostram um ou mais símbolos de Explosão. A Carta de Poder lista os efeitos que ocorrem de acordo com o número de símbolos de Explosão que aparecem. Os efeitos criados por uma Explosão são adicionados aos efeitos normais da jogada de dados.

***Exemplo:** Uma das faces do dado do Mago Aventureiro mostra um símbolo único de Explosão. Se o dado ficar com essa face para cima,*

*você pode pegar outro dado de sua bolsa e jogá-lo, e você também pode re-jogar o dado do Mago Aventureiro. Uma face diferente mostra dois símbolos de Explosão. Se você jogar essa face e invocar o Mago Aventureiro, ele vai ter +1 de Defesa e te dar +1 de Glória se pontuar.*

Alguns dados mostram dois símbolos na mesma face, separados por uma linha. Se você tirar este resultado quando jogar o dado, você deve escolher entre as duas opções. Se o dado mostrar dois símbolos sem uma linha, você pode utilizar as duas habilidades.



**Exemplo:**  *Este dado do Dragão do Tremor mostra dois símbolos nesta face com a linha. Se der este resultado, você deve escolher entre gastar esse dado para receber 3 de Quiddity ou gastar para Re-jogar este dado.*



*Este dado do Feitiço da Vitória mostra os símbolos de Re-jogar e Pegar sem uma linha, ou seja, você pode gastar este dado para Pegar (e jogar) um dado e Re-jogar o dado do Feitiço da Vitória.*

## **LOCALIZAÇÃO DOS DADOS**

Qualquer dado no meio do tabuleiro é chamado de “na Natureza”. Ninguém controla nenhum destes dados, e você não pode usar nenhum destes dados até capturá-los.

Nós chamamos os dados que estão sob seu controle neste momento de sua “coleção”. Apenas você pode usar os dados em sua coleção (e você não pode usar os dados da coleção de outros jogadores!). Cada um dos dados de sua coleção estará em um desses 4 lugares:

**Sua Bolsa:** Dados que não estão “em jogo” no momento são mantidos em sua bolsa. Estes dados não podem ser usados para nenhum propósito, nem podem ser alvos de nenhuma habilidade de Criatura ou efeito de Feitiço. A cada turno você vai pegar dados de sua bolsa para colocar em jogo e colocar na sua Reserva.



NOTA: OS PLAY MATS ESTÃO DISPONÍVEIS PARA DOWNLOAD NO SITE:  
[WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR](http://WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR)

**Sua Reserva:** Estes são os dados que você vai jogar em seu turno. Você pode usar esses dados para preparar Feitiços, invocar Criaturas, ganhar Quiddity e criar Efeitos Imediatos. Qualquer efeito ou habilidade que permita re-jogar os dados pode ser usada apenas com os dados em sua Reserva (a não ser que a habilidade ou efeito diga o contrário, é claro!).

**Sua Área Ativa:** Este é o lugar onde você coloca Feitiços preparados e Criaturas que você invocou. Você pode usar esses dados para atacar seus oponentes ou jogar Feitiços. Criaturas na sua Área Ativa podem ganhar Glória se sobreviverem até o próximo turno.

**Sua Pilha de Usados:** No fim de seu turno, todos os dados na sua Pilha de Gastos, junto com qualquer dado que não tenha sido usado em sua Reserva, vão para sua Pilha de Usados. Além disso, qualquer dado em sua Área Ativa que pontuar ou for “destruído” também vem para cá, assim como todos os novos dados de Quarry que você capturar da Natureza. Se você precisar retirar um dado e sua bolsa estiver vazia, coloque todos os dados de sua Pilha de Usados em sua bolsa, misture e retire os dados que precisar.

## **GASTANDO DADOS**

Na maioria dos casos, se você quer usar o benefício de um dado (como ganhar Quiddity ou lançar um Feitiço), você deve “gastar” o dado. Quando você gasta dados, eles são movidos imediatamente para sua Pilha de Gastos. Você só pode gastar dados que estão em sua Reserva ou na Área Ativa.

## **CARTAS DE PODER**

Cartas de Poder são sempre colocadas na Natureza. Elas fornecem um lugar para armazenar os dados de Quarry que podem ser capturados durante o jogo. Cada Carta de Poder também demonstra três informações importantes:

- **Custo de Quiddity** — No canto superior esquerdo: Você deve gastar esta quantidade em pontos de Quiddity para capturar um dado de Quarry correspondente a esta Carta de Poder.
- **Recompensa de Glória** — No canto superior direito: Você recebe esta quantidade em pontos de Glória se invocar uma Criatura correspondente e protegê-la até o começo do seu próximo turno.
- **Habilidades e Efeitos** — Quando a jogada do dado der um Ícone de Criatura ou Ícone de Feitiço, você pode usar as habilidades ou efeitos listados na Carta de Poder. Para usar uma habilidade de Criatura, você deve obter na jogada de dados o Ícone de Criatura correspondente e invocá-la na sua Área Ativa. Para usar um efeito de Feitiço, você deve obter na jogada de dados o Ícone de Feitiço correspondente e ativar o dado.

Algumas habilidades e efeitos estão listados ao lado de um ou mais símbolos de Explosão. Você só pode usá-los se o símbolo de Explosão correspondente aparecer na face superior do dado. Se o resultado da jogada do dado não mostrar um símbolo de Explosão, você não pode usar esta habilidade.



**Exemplo:** A Carta de Poder à esquerda mostra os atributos e habilidades do Goblin Necrófilo.

Você deve gastar 2 pontos de Quiddity para capturar 1 dado de Goblin Necrófilo da Natureza. Se você invocar o Goblin e ele sobreviver até seu próximo turno, você vai ganhar 2 pontos de Glória.

Os possíveis resultados que você pode tirar quando jogar o dado do Goblin Necrófilo estão listados no fundo da carta. As três possibilidades são:

As primeiras duas faces do dado fornecem 1 Quiddity.

As duas faces seguintes do dado permitem que você invoque o Goblin Necrófilo, mas como não tem o símbolo de Explosão, você não pode usar suas habilidades especiais.

As duas últimas faces do dado permitem que você invoque o Goblin Necrófilo. E como elas possuem o símbolo de Explosão, você pode usar a habilidade especial na Carta de Poder, o que lhe dá +1 de Quiddity para gastar no turno em que ele for invocado.

## QUIDDITY

Quiddity é a fonte da magia nos **Quarriors**. Você obtém pontos de Quiddity gastando dados com o símbolo de Quiddity durante seu turno. Você também pode ganhar Quiddity de alguns efeitos dos Feitiços ou habilidades de Criaturas.

A maioria dos dados com o símbolo de Quiddity dão 1 ponto de Quiddity quando você os gasta, alguns dados fornecem 2 pontos ou mais. O número dentro do símbolo de Quiddity é a quantidade de Quiddity que será fornecida pelo dado ao gastá-lo.



Quiddity é usado para invocar Criaturas da sua Reserva para sua Área Ativa. Você também usa Quiddity para capturar novos dados de Quarry na Natureza. Você não pode salvar Quiddity de um turno para o outro. O Quiddity que você não gastou é perdido no fim de seu turno!

## O PROGRESSO DO JOGO

Quarriors é jogado em turnos, começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário ao redor da mesa. Continue os turnos até que um jogador acumule pontos de Glória o bastante para vencer o jogo, ou até que existam 4 Cartas de Criatura vazias na Natureza (**VEJA "VENCENDO O JOGO", PÁG.20**).

Seu turno é dividido em 5 fases, que você deve completar nesta ordem:

1. Pontue Criaturas
2. Pegue, Jogue e Ative Dados
3. Ataque seus Rivais
4. Capture um dado de Quarry da Natureza (opcional)
5. Mova os dados para sua Pilha de Usados

A Fase 4 é opcional. Você pode pular esta fase se não quiser fazer aquela ação. As outras fases são obrigatórias: você não pode pulá-las mesmo que queira!

## EM SEU TURNO

### FASE 1: PONTUE CRIATURAS

Se você tiver qualquer Criatura em sua Área Ativa, você deve pontuá-las agora. Encontre a Carta de Poder correspondente a cada Criatura na sua Área Ativa. O número no canto superior direito da Carta de Poder irá dizer quantos pontos de Glória você recebe pela Criatura. Mova seu marcador para frente na Tabela de Glória a mesma quantidade de espaços (Se neste momento você tiver Glória o bastante para vencer o jogo, o jogo termina imediatamente e você vence!). Depois disso, você deve mover todos os dados de Criaturas (e Feitiços ligados a eles) da sua Área Ativa para sua Pilha de Usados.

Depois de pontuar você pode escolher por “abater” parte de sua coleção. Cada Criatura que pontua permite que você abata qualquer dado da sua Pilha de Usados (incluindo a Criatura que acabou de pontuar ou quaisquer Feitiços ligados a ela). Quando você abater um dado, deve devolvê-lo para a Carta de Poder correspondente na Natureza. Aquele dado está novamente disponível para que outro jogador o capturem. Você só pode abater dados em sua Pilha de Usados. Abater dados permite que você modifique sua coleção removendo dados que você não quer mais.

**NOTA: ALGUMAS CRIATURAS POSSUEM UMA HABILIDADE ESPECIAL QUE É UTILIZADA QUANDO SE PONTUA, VOCÊ PODE ESCOLHER USÁ-LAS NESTE INSTANTE.**

**Exemplo:** Jonas começa seu turno com uma Criatura em sua Área Ativa: uma Velha Bruxa Forte. Ele pontua 3 de Glória com esta Criatura e a move para sua Pilha de Usados. A Velha Bruxa Forte tem uma habilidade que permite que Jonas mova um outro Dado de Criatura de sua Pilha de Usados para sua Reserva quando a Velha Bruxa Forte pontua. Ele escolhe mover seu Goblin Necrófilo para sua Reserva (ele vai jogar aquele dado junto com os outros na Fase 2). Então, ele decide abater o Dado Auxiliar da sua Pilha de Usados, devolvendo ele à Natureza.



## FASE 2: PEGUE, JOGUE E ATIVE DADOS

Chacoalhe sua bolsa para misturar os dados. Depois, (sem olhar!) pegue 6 dados e os adicione a sua Reserva. Agora jogue todos os dados em sua Reserva.

Caso não tenha 6 dados em sua bolsa, pegue todos os dados que sobraram na bolsa e os adicione a sua Reserva. Depois, pegue todos os dados em sua Pilha de Usados e os devolva para sua bolsa, misture-os e continue tirando até que tenha completado 6 dados retirados da bolsa nesse turno..

***Exemplo:** Jonas retira 6 dados de sua bolsa e os adiciona ao Goblin Necrófilo que já estava em sua Reserva. Então, ele joga todos os 7 dados.*

## EFEITOS IMEDIATOS

Alguns dados, como os Portais, tem um “Efeito Imediato” quando você joga. Estes efeitos podem permitir que você pegue e jogue mais dados, ou re-jogue dados, ou algum outro benefício. Normalmente, você deve gastar o dado para obter o efeito. Efeitos Imediatos são opcionais. Você escolhe qual Efeito Imediato usar e qual ignorar. Você pode usar Efeitos Imediatos na ordem que escolher, mas eles só podem ser usados logo após a jogada de dados.

**Exemplo:** Jonas jogou dois dados com Efeitos Imediatos, um Portal e um Auxiliar: Seu Dado Portal mostra um símbolo "pegar" 2 dados, então ele gasta o Dado Portal (o colocando em sua Pilha de Gastos) para pegar 2 novos dados de sua bolsa, joga os dois e os adiciona em sua Reserva.

O Dado Auxiliar de Jonas permite que ele re-jogue o Dado Auxiliar e outro dado. Ele pega o Dado Auxiliar e um de seus Dados de Quiddity e os re-joga, devolvendo os dois a sua Reserva. Note que se o resultado do Dado Auxiliar fosse o efeito de re-jogar novamente, ele poderia usá-lo uma segunda vez.

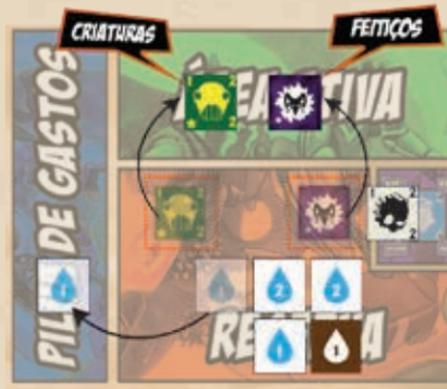


Um jogador pode escolher a ordem em que ele resolve qualquer Efeito Imediato obtido. Se quisesse, Jonas poderia ter usado o efeito Auxiliar antes do efeito Portal. Os Efeitos Imediatos não ocorrem simultaneamente!

## PREPARAR FEITIÇOS E INVOCAR CRIATURAS

Uma vez que tenham acabado seus Efeitos Imediatos, pare um momento para observar os dados que ainda estão em sua Reserva. Você pode mover qualquer Dado de Feitiço mostrando o Ícone de Feitiço para sua Área Ativa. Esses dados se tornam “Feitiços” que você poderá lançar mais tarde (veja “Feitiços” na página 8). Você não tem que gastar nenhum ponto de Quiditty para preparar seus Feitiços.

Dados de Criaturas que estão mostrando um Ícone de Criatura podem ser “invocados”. Você deve gastar uma quantidade de Quiditty igual ao nível da Criatura (no contato superior esquerdo da face do dado) para invocá-la. Gaste dados de sua Reserva para conseguir o Quiditty necessário. Depois de gastar o Quiditty necessário, mova o dado para sua Área Ativa. Agora ele é um guerreiro feroz, pronto para atacar seus inimigos e acumular Glória!



Você pode invocar quantas Criaturas quiser durante seu turno, desde que você possa pagar os custos em Quiditty. Você pode até invocar algumas Criaturas, utilizar as habilidades especiais, e invocar um pouco mais.

**Exemplo:** Olhando para seus dados, Jonas observa que ele tem um Feitiço: Truque de Morte. Ele move o dado para sua Área Ativa, de maneira que esteja disponível para ser lançado depois. Jonas também tem dois ícones de Criaturas em seus dados: Goblin Necrófilo e Espirito Fantasmagórico. O Goblin Necrófilo é de nível 1, então ele pode invocá-lo gastando 1 ponto de Quiditty.

*O Espirito Fantasmagórico também é de nível 1, ele vai precisar de 1 ponto de Quiddity para ele. Ainda que Jonas tenha bastante Quiddity disponível nos dados em sua Reserva, ele quer capturar um dado de Quarry mais caro depois. Assim, ele gasta apenas 1 de Quiddity para invocar o Goblin Necrófilo.*

Jonas percebe que o dado de Goblin Necrófilo mostra o símbolo de Explosão: isso significa que ele pode usar a habilidade especial listada na carta do Goblin Necrófilo. Esta habilidade dá a Jonas +1 de Quiddity quando o Goblin Necrófilo é invocado. Ele diz isso aos outros jogadores. Ele planeja usar o Quiddity mais tarde em seu turno.

**NOTA: ALGUMAS CRIATURAS TÊM HABILIDADES QUE PODEM SER USADAS NO MOMENTO EM QUE VOCÊ AS INVOCA. ESSAS HABILIDADES TEM QUE SER USADAS IMEDIATAMENTE: VOCÊ NÃO PODE ESPERAR PARA USAR DEPOIS. SE VOCÊ INVOCAR DIVERSAS CRIATURAS AO MESMO TEMPO, VOCÊ PODE UTILIZAR SUAS HABILIDADES NA ORDEM QUE ESCOLHER. SE UMA DESSAS HABILIDADES PERMITE QUE VOCÊ PEGUE E JOGUE MAIS DADOS, VOCÊ PODE USAR QUALQUER EFEITO IMEDIATO, PREPARAR FEITIÇOS E INVOCAR CRIATURAS NORMALMENTE.**

### **FASE 3: ATAQUE SEUS RIVAIS**

Agora é hora de mandar suas Criaturas atacarem seus inimigos! Todas as Criaturas em sua Área Ativa devem atacar todos os seus oponentes. Para fazer seu Ataque, siga os seguintes passos:

**1. Some o Dano:** Some os valores de Ataque de todas as suas Criaturas juntas (incluindo qualquer Feitiço que esteja usando). Este é seu "Ataque Total". Se você quer lançar Feitiços ou usar habilidades de Criaturas para aumentar o Ataque de sua Criatura neste turno, faça isso agora.

**2. Ataque:** Os oponentes que tiverem pelo menos uma Criatura em sua Área Ativa devem defender-se do seu Ataque Total (cada oponente enfrenta o mesmo valor de Ataque Total). Todos os oponentes se defendem simultaneamente e individualmente. Cada oponente segue esses passos para se defender:

**2a. Usar Proteção:** O jogador defensor pode usar habilidades ou efeitos que reduzem o Ataque da Criatura atacante (como lançar um Feitiço que diminui o Ataque da Criatura, ou uma Habilidade de Criatura como da Bruxa Feiticeira Poderosa), ou aumentar os valores de Defesa das Criaturas que ele possui. A não ser que a habilidade ou efeito diga o contrário, as habilidades e efeitos só reduzem seus valores de Ataque e Ataque Total para aquele jogador, não tem efeito em seu Ataque contra seus outros oponentes.

**NOTA: FEITIÇOS QUE DESTRUÍRIAM UMA CRIATURA ATACANTE ANTES DAS CRIATURAS DEFENSORAS SEREM ESCOLHIDAS REMOVEM A CRIATURA ATACANTE PARA TODOS OS JOGADORES DEFENSORES (REDUZINDO O ATAQUE TOTAL CONTRA TODOS ELES).**

**2b. Escolha o Defensor:** O jogador defensor deve agora escolher uma de suas Criaturas para se defender.

**2c. Defensor Toma Dano:** A Criatura defensora toma o dano do Ataque. Se o Ataque Total for menor que o valor de Defesa da Criatura, o defensor não é afetado, e aquele jogador terminou de se defender do seu Ataque.

Se o seu Ataque Total for igual ou maior que o valor de Defesa da Criatura, a Criatura defensora é destruída. O jogador defensor deve movê-la para a Pilha de Usados e subtrair o valor de Defesa da Criatura do Ataque Total que está recebendo.

**2d. Próximo Defensor:** Se o Ataque Total ainda for maior que zero, aquele oponente deve escolher outra Criatura para defender, se ainda tiver alguma. Se seu oponente não tem mais Criaturas para se defender, ele terminou a Defesa do seu Ataque (mesmo que suas Criaturas não tenham absorvido o Ataque Total completo). O valor de Ataque Total restante é perdido.

Repita os passos 2b, 2c e 2d conforme necessário até que todos os jogadores tenham se defendido contra seu Ataque Total completamente ou ficado sem Criaturas para se defender.

**Importante:** Ao se defender de um Ataque, você deve escolher suas Criaturas defensoras uma de cada vez. Você não pode escolher dividir o Ataque Total entre suas Criaturas para impedir que elas sejam destruídas.

**NOTA: ALGUMAS CRIATURAS TÊM HABILIDADES QUE PODEM SER USADAS AO SEREM DESTRUÍDAS, OU QUANDO A CRIATURA DE UM Oponente é destruída. Lembre-se de utilizar essas habilidades quando suas condições forem alcançadas. Cada criatura em sua área ativa só toma dano uma vez por ataque: se um efeito ou habilidade previne a destruição de uma criatura ou devolve a criatura destruída a sua área ativa (como Simpatia de Vida), você não pode atribuir mais dano à essa criatura neste turno. O dano restante (depois que todas as criaturas defensoras tomaram dano uma vez) é perdido.**

Em casos raros, a ordem na qual as Criaturas atacam múltiplos jogadores faz diferença. Nestas situações, os jogadores resolvem a destruição de suas Criaturas em turnos, em sentido horário ao redor da mesa, começando pelo jogador à esquerda do atacante.

**Exemplo:** *Fabiana está pronta para atacar seus rivais. Ela tem duas Criaturas em sua Área Ativa: um Mercador da Morte Forte e um Guerreiro do Cais. Ela também tem uma Simpatia de Morte em sua Área Ativa. Antes de começar seu Ataque, Fabiana decide ligar Simpatia de Morte ao seu Mercador da Morte Forte.*

**Primeiro Passo:** *Some o Dano: Graças à Simpatia de Morte, o Mercador da Morte Forte tem um Ataque de 6. Ela soma isso ao Ataque do Guerreiro do Cais que é 2, obtendo um Ataque Total de 8.*

**Segundo Passo:** *Defesa: Jonas deve se defender contra o Ataque de Fabiana. Ele tem três Criaturas: um Goblin Necrófilo, um Espírito Fantasmagórico Forte e um Devoto da Questão Sagrada.*

*Jonas decide se defender com o Espírito Fantasmagórico Forte primeiro. Ele tem uma Defesa de apenas 3, portanto é destruído. Mas, ele tem uma habilidade especial: ao invés de ir para a Pilha de Usados, o dado do Espírito*

Fantasmagórico Forte vai para a Reserva de Jonas. Ele vai poder jogá-lo novamente no seu próximo turno (além dos 6 que retirar em seu turno!).

Fabiana ainda tem um Ataque Total de 5, então Jonas deve escolher um outro defensor. Ele seleciona o Devoto da Questão Sagrada, que tem uma Defesa de 4.

Da mesma maneira que o Espírito Fantasmagórico Forte, o Devoto da Questão Sagrada é destruído (ele vai para a Pilha de Usados de Jonas). Mas agora o Ataque Total é reduzido a 1. Isso não é bastante para matar o Goblin Necrófilo, então Jonas o mantém em sua Área Ativa.

Enquanto Jonas estiver defendendo, Igor e Mauro devem também defender contra o Ataque total de 8.



#### **FASE 4: CAPTURE UM DADO DE QUARRY DA NATUREZA**

Depois que sua fase de Ataque terminar, você pode gastar o Quiddity que sobrou para capturar um dado de Quarry da Natureza. Você pode capturar dados quando quiser. O custo (em Quiddity) de cada dado é mostrado no canto superior esquerdo da Carta de Poder correspondente. Gaste dados de sua Reserva para pagar o custo exigido. Além disso, você pode ter ganhado Quiddity de seus Efeitos Imediatos, Criaturas ou Feitiços. Você também pode gastar esse Quiddity agora. Todos os dados de Quarry que você capturar são adicionados a sua Pilha de Usados. Se existirem 4 (ou mais) Cartas de Poder De Criaturas vazias na Natureza depois que você capturar um dado de Quarry, o jogo termina (veja “Vencendo o Jogo” na página 20)!

**NOTA: ALGUMAS HABILIDADES DE CRIATURAS OU EFEITOS DE FEITIÇOS PERMITEM QUE VOCÊ CAPTURE MAIS DE UM DADO EM SEU TURNO.**

***Exemplo:** Jonas tem um monte de Quiddity não gasto. Contando o bônus que ele recebe da habilidade do Goblin Necrófilo e os símbolos de Quiddity em todos os dados restantes em sua Reserva, ele tem um total de 7 pontos de Quiddity! Isso é o bastante para capturar o Serafim Celestial na Natureza. Já que Jonas pode capturar apenas um dado a cada turno, se ele tivesse Quiddity sobrando no final do turno, ele seria perdido.*

#### **FASE 5: MOVA OS DADOS PARA SUA PILHA DE USADOS**

No fim de seu turno, você deve mover todos os dados na sua Pilha de Gastos junto com os dados não usados em sua Reserva, eles vão para sua Pilha de Usados. Você também pode decidir mover quaisquer Feitiços em sua Área Ativa para sua Pilha de Usados.

Depois de mover os dados para sua Pilha de Usados, o turno acabou. O jogador a sua esquerda começa seu turno!

## VENCENDO O JOGO

O objetivo do jogo é ganhar Glória. A principal maneira de ganhar Glória é invocando e protegendo suas Criaturas até a fase de pontuação do próximo turno. Toda Glória adquirida é marcada na Tabela de Glória.

Existem duas maneiras de terminar o jogo:

1. Se um jogador ganhar Glória o bastante para alcançar o objetivo mostrado na tabela à direita, o jogo termina imediatamente e aquele jogador vence.
2. Se existirem 4 ou mais Cartas do Poder de Criaturas vazias (cartas sem dados de Quarry nelas) depois que um jogador capturar um dado de Quarry, o jogo termina imediatamente. Apenas Cartas de Poder correspondentes à Dados de Criaturas são contadas: Cartas de Poder de Feitiços ou Cartas Básicas de Recurso não são contadas para determinar se o jogo termina.

<b>OBJETIVOS DE GLÓRIA</b>	
<b>Nº de Jogadores</b>	<b>Pontos de Glória Necessários</b>
2	20
3	15
4	12

Se o jogo terminar devido a Cartas de Poder vazias, o jogador com mais Glória vence o jogo! Se houver um empate, o jogador empatado com mais dados em sua Área Ativa vence. Se ainda estiverem empatados, eles dividem a vitória!

## CRIATURAS

É considerado como “Criatura” um dado mostrando o Ícone de Criatura que foi invocada na Área Ativa de um jogador. Dados em sua Reserva ou qualquer outro lugar não são Criaturas, independente do símbolo mostrado no dado.

Quando você obtém na jogada do dado um Ícone de Criatura, você pode invocar aquela Criatura para sua Área Ativa pagando um valor de Quiddity igual ao Nível da Criatura (no canto superior esquerdo do dado). Assim que você mover o dado para sua Área Ativa, ele se torna uma Criatura, e você pode usar as habilidades mostradas no dado e na Carta de Poder correspondente.

A maioria das Criaturas tem uma habilidade especial. Algumas habilidades estão sempre ativas enquanto a Criatura está em jogo. Outras habilidades estão apenas disponíveis se, ao jogar o dado, aparecer a face que tem símbolos de Explosão. Habilidades de Explosão estão listadas ao lado do símbolo de Explosão correspondente na Carta de Poder.

**NOTA: PODEM EXISTIR DOIS TIPOS DE HABILIDADES DE EXPLOÇÃO, A ÚNICA E A DUPLA. ELAS SÓ PODEM SER USADAS QUANDO VOCÊ OBTIVER NA JOGADA DE DADOS O SÍMBOLO CORRESPONDENTE.**



**Exemplo:** O Defensor da Paliçada Forte tem duas habilidades de Explosão que ele pode ser capaz de usar:

Se o símbolo de Explosão única aparecer na jogada, o Defensor da Paliçada Forte permite que você pegue 1 dado de sua bolsa e o adicione a sua Reserva, se pontuar. Se aparecer o símbolo de Explosão dupla, você pode pegar 2 dados quando ele pontuar!

Algumas habilidades só podem ser usadas em circunstâncias especiais. Você só pode usar essa habilidade se existirem essas condições.

**Exemplo:** *O Espírito Fantasmagórico Forte tem a habilidade de ir para sua Reserva quando for destruído. Você pode usar essa habilidade apenas no momento em que a Criatura for destruída.*



Se sua Criatura sobreviver até a primeira fase de seu próximo turno, você recebe pontos de Glória, como demonstrado na Carta de Poder correspondente. Se a Criatura pontuar ou se for destruída, mova o dado para sua Pilha de Usados.

## FEITIÇOS

É considerado como "Feitiço" um dado mostrando o Ícone de Feitiço na Área Ativa de um jogador. Você normalmente tem que gastar o dado para poder lançar o Feitiço (com exceção dos Feitiços "ligados": veja a descrição na página seguinte).

A maioria dos Feitiços podem ser lançados durante seu turno em qualquer fase, com exceção da Fase 1. Você pode até gastar Feitiços da sua Área Ativa quando suas Criaturas atacarem. No entanto, Feitiços de "Reação" só podem ser lançados durante o turno dos outros jogadores (veja a descrição na página seguinte). Feitiços com o efeito "Imediato" são lançados imediatamente após serem ativados. Feitiços de efeito Imediato não podem ser guardados para os turnos seguintes.

**Exemplo:** *Jonas joga seu dado de Simpatia de Modelagem e tira o Ícone de Feitiço, então ele move o dado para sua Área Ativa. Infelizmente, ele não tem Criaturas na sua Área Ativa para tirarem vantagem do Feitiço, assim ele deixa a Simpatia de Modelagem em sua Área Ativa. Em um turno*

futuro, ele pode lançar a *Simpatia de Modelagem* (gastando o dado e o movendo para sua *Pilha de Gastos*) para ganhar os benefícios do Feitiço.



Algumas das faces de Dados de Feitiço mostram um símbolo de Explosão além do símbolo de Feitiço. Normalmente, esses Feitiços tem um efeito diferente dependendo da face superior do dado. Os efeitos que você pode usar serão listados na Carta de Poder correspondente, próximo ao símbolo de Explosão que você obteve no dado.

**Exemplo:** Esta *Simpatia de Morte* (mostrada anteriormente) pode ser usada para dar a uma de suas Criaturas +3 de Ataque e +3 de Defesa, se uma *Explosão* única for jogada. Mas, se você jogou e o resultado foi uma *Explosão* dupla, ele garantirá mais +5 de Ataque e Defesa!

Quando você lança um Feitiço, você sempre escolhe o alvo do Feitiço. Feitiços podem ter como alvo seus dados ou os dados da coleção de um oponente.

## FEITIÇOS DE LIGAÇÃO

Feitiços com a palavra “Ligado” no efeito do Feitiço não são movidos imediatamente para sua Pilha de Gastos quando você os lança. Ao invés disso, você deve “ligar” o Dado de Feitiço a uma

Criatura na Área Ativa. Simplesmente coloque o Dado de Feitiço ao lado da Criatura alvo. Aquele dado está ligado à Criatura. Se aquela Criatura for destruída ou deixar o jogo por qualquer razão (tal como pontuar), seu Feitiço sempre vai para a Pilha de Usados. Uma Criatura pode ter diversos Feitiços ligados ao mesmo tempo.



## FEITIÇOS DE REAÇÃO

Normalmente, você só pode lançar Feitiços de sua Área Ativa em seu próprio turno. Mas um pequeno número de



Feitiços pode ser lançado durante o turno do oponente. Esses dados tem a palavra “Reação” no efeito do Feitiço. Você pode lançar um Feitiço de reação a qualquer momento durante o turno do oponente, mas você não pode lançar esses Feitiços durante o seu turno.

## **EVITANDO A DESTRUÇÃO**

Alguns Feitiços e habilidades de Criaturas permitem que uma Criatura destruída “volte” para a Área Ativa. A não ser que o efeito ou habilidade diga o contrário, a Criatura sempre retorna para sua Área Ativa mostrando a mesma face de quando foi destruída. Não jogue o dado para mostrar uma face diferente.

Se uma habilidade ou efeito ocorre quando uma Criatura é destruída, ela ainda acontece, mesmo que a Criatura seja salva da destruição.

***Exemplo:** O amado Goblin Necrófilo de Jonas acabou de ser destruído por um Mercador da Morte velho e mau. Felizmente, Jonas tem um Truque de Modelagem em sua Área Ativa, ele lança para salvar seu Goblin no último minuto. Embora ele quisesse mudar Goblin para uma face com o símbolo de Explosão, ele não pode mudar o dado, e precisa devolver o Goblin para sua Área Ativa com a mesma face para cima (sem Explosão). Ainda que o Goblin tenha sido salvo, o Mercador da Morte Forte ainda pode usar sua habilidade, ele pontua e dá Glória para seu jogador imediatamente.*

## **REGRAS OPCIONAIS PARA QUARRIORS VERDADEIRAMENTE ÉPICOS**

### **REGRA DE CAPTURA AVANÇADA**

Durante a Fase 4 de seu turno, você pode capturar até dois dados (ao invés de apenas um).

## ***A REGRA DE ABATE PARA ESPECIALISTAS***

Quando você deve se considerar um Especialista? Se você está jogando partidas de aproximadamente 20 minutos, esta variante é feita para você! Ela muda as regras de abate para tornar o jogo mais desafiante e fazer você tomar decisões difíceis:

Quando você for pontuar um dado, você só pode abater o dado que pontuou e você recebe pontos de Glória para aquele dado se você o abater. OU seja, se você pontuar com um Dado de Dragão do Tremor, AQUELE dragão é o único dado que você pode abater e você só recebe Glória se abatê-lo.

Humm. Isso não parece tão difícil? Não é. Mas tende a deixar o jogo um pouco mais devagar, e adiciona realmente muita estratégia.

## ***REGRAS DE ETIQUETA NO USO DOS DADOS***

**Mantenha Seus Dados Em Seu Lugar:** Tenha certeza de quais dados estão em sua Reserva, Área Ativa, Pilha de Gastos e Pilha de Usados. Mantenha essas áreas separadas na mesa a sua frente.

**Não Vire os Dados:** Não tente mudar a face superior de nenhum dado - seu ou de seu oponente. Se você o fizer, arrume o dado para mostrar a face certa cuidadosamente.

**Tire As Mãos Dos Meus Dados!:** Você apenas pode usar os dados em sua coleção. Você não pode usar, jogar ou gastar os dados de outro jogador.

**Sem Olhar:** Ainda que você possa olhar dentro de sua bolsa para contar quantos dados ainda tem, você DEVE garantir que os dados estejam completamente embaralhados antes de tirar qualquer dado da bolsa.

**Dados Demais:** Se em algum momento você tirar dados demais de sua Bolsa, devolva todos os dados que tirou da Bolsa, chacoalhe e tire novamente

até ter o número certo.

**Em cima Da Mesa Por Favor:** Se qualquer dado cair da mesa quando você está jogando, pegue-o e jogue este dado novamente sobre a mesa.

**Parece Torto para Mim:** Se você jogar um dado e ele parar em cima de algo e ficar um pouco torto, jogue o dado novamente.

## CRÉDITOS

Criado por Mike Elliot e Eric Lang

Desenvolvido por Will Price e Bryan Kinsella

Testado por Drew Nolosco, Mark Shabunia, Brian Roll, Ben Cheung, Dan McCarty, Reilly Scott, Mike Turian, Bruce Kaskel, Woody Peterson, Chip Brown, Chris Harris, Calum Ferral, e Justin Ziran

Livro de Regras por William Niebling (Texto e Layout) e Chris Raimo (Design)

Ilustrações de J. Lonnee / Design Gráfico de Chris Raimo

Logo Design por Chris Raimo

Desenvolvimento IP por Brian Roll e Bryan Kinsella

Traduzido por Rafael Colmanetti

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli.

© 2013 WizKids/NECA, LLC. Todos os direitos reservados.

Quarriors, Dice Building Game e WizKids são marcas de Wizkids/NECA LLC.

**WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR**



galápagos  
jogos

**NECA**  
www.necanline.com

**WIZKIDS**

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

# RESUMO DAS REGRAS **QUARRIORS!**

- 1. Pontue** Criaturas: Você pode abater um dado para cada dado pontuado;
- 2. Retire** 6 dados da bolsa, **Jogue** (todos os dados da reserva), **Active** dados (Custo em Quiddity + nível, Feitiços são gratuitos);
- 3. Ataque** seus Rivais;
- 4. Capture** um dado de Quarry na Natureza (opcional);
- 5. Mova** seus dados da Pilha de Gastos **para a Pilha de Usados**;

*obs.: Quando a bolsa ficar vazia, coloque a Pilha de Usados na bolsa.*

