

RIFTFORCE **ЗА ГРАНЬЮ**

Дополнение для игры «Riftforce: Битва стихий»
для 1-4 игроков от 10 лет, примерное время партии — 30 минут.

ЧТО СУЛИТ БУДУЩЕЕ

Исследуя разломы, люди обнаружили портал в иной мир.
Откройте путь в неизведанное — и встреча с новыми союзниками
и ещё более серьёзные испытания не заставят себя ждать.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Дизайнер: Карло Бортолини • **Иллюстратор:** Мигель Коимбра
Графика иконок: Кристиан Шупп • **Графическая печать:** ателье198
Логотип дополнения: Бриджетт Инделикато • **Разработчик:** Маттео Линднер
Консультант по учёту культурной специфики: Кэлвин Вонг Цзе Лун

НАД РУССКОЙ ВЕРСИЕЙ ИГРЫ РАБОТАЛИ:

Ченцова Элина, Кудрявцева Полина, Етонова Александра, Пичугин Владислав



© 2021 - 1 More Time Games OG
Nobilegasse 26/13, AT-1150 Vienna
1moretimegames.com



Низа Гамс
nizagams.ru
+79055008595

Все права защищены.

КОМПОНЕНТЫ

112 карт:

В случае брака пишите на
info@nizagams.ru

20 жетонов:



ГИЛЬДИЯ
ОБОРОТНЯ



ГИЛЬДИЯ
ПЕСКА



ГИЛЬДИЯ
ЛАВЫ



ГИЛЬДИЯ
МУЗЫКИ



РУБАШКА КАРТ
ПОВЕЛИТЕЛЕЙ
СТИХИЙ



ГИЛЬДИЯ
КИСЛОТЫ



ГИЛЬДИЯ
КОМЕТЫ



ГИЛЬДИЯ
ЛЮБВИ



ГИЛЬДИЯ
МАГНЕТИЗМА



РУБАШКА КАРТ
ЭЛЕМЕНТАЛЕЙ

8 гильдий (1 карта повелителя стихий и 9 карт элементарей)



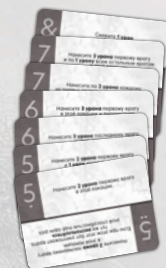
3 карты локаций



2 карты очередности хода



20 жетонов
урона



Карты
эффектов бота



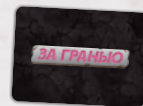
Рубашки карт
эффектов бота



Карты
атаки



Карты
контроля



Рубашка
карт атаки
и контроля

7 карт эффектов бота
(по 2 карты с каждой из цифр
и 1 карта с &)

20 карт (5 карт контроля
и 15 карт атаки)

ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ «RIFTFORCE: ЗА ГРАНЬЮ»

С этим дополнением вы получите доступ к:

- **командному режиму** для 3–4 игроков (стр. 5). При игре втроём один игрок выступает против команды из двух человек. Если за столом четыре игрока, в каждой команде будет по два человека.
 - **восьми новым гильдиям** для одиночного, дуэльного и командного режимов. При добавлении новых гильдий следуйте обновлённым правилам игры (стр. 6).
- Единственное** изменение базовых правил, которое необходимо учитывать при игре вдвоём, выделено розовым цветом.
- **соло-режиму** (стр. 10), который позволяет сражаться против бота на нескольких уровнях сложности.



КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ: ПОДГОТОВКА ИГРОВОЙ ЗОНЫ

Вместо шага **3 подготовки игровой зоны**, описанного в правилах базовой игры, выполните следующее:

- Выложите линию из 3 любых зелёных карт локаций из базовой игры и 3 серых карт локаций из дополнения. Расположите их так, чтобы сформировать две зоны: зелёную и серую.
- При игре втроём первой ходит команда, состоящая из двух игроков. При игре вчетвером используйте жетон определения порядка хода в качестве монетки, чтобы узнать, какая команда будет ходить первой.
- Дополните серую зону картой очередности хода, положив её так, чтобы числовые значения на ней соответствовали установленной очередности хода и количеству игроков за столом. Разместите маркер определения порядка хода на этой карте, выложив его на цифру «1» и перевернув стороной, соответствующей цвету команды, которая начнёт партию.



- В командном режиме, прежде чем перейти к **этапу подготовки игрока**, определите, за какие гильдии будут играть команды. Для этого следуйте обновлённым правилам в разделе «Выбор гильдий», описанным на следующей странице.

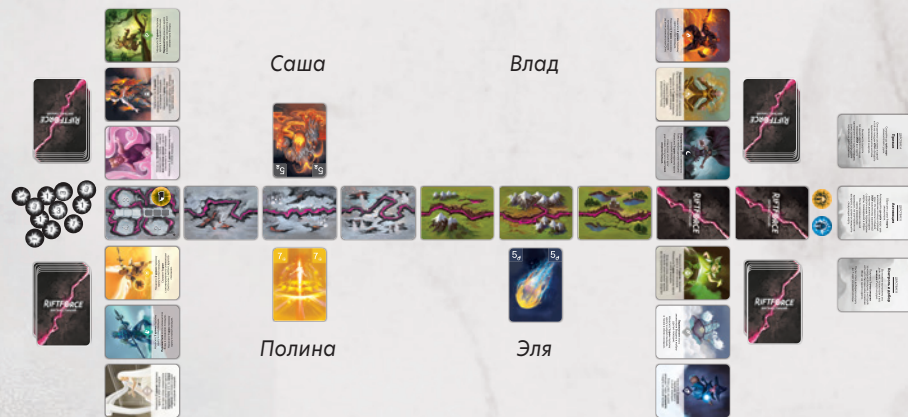
ВЫБОР ГИЛЬДИЙ

При игре вдвоём, втроём или вчетвером объедините 18 карт повелителей стихий из базовой игры и дополнения, а затем перетасуйте их. Затем каждый игрок вытягивает по одной случайной карте. С верха оставшейся колоды возьмите **6 карт + количество карт, равное числу игроков** за столом. Выложите эти карты лицевой стороной вверх так, чтобы они были доступны всем игрокам.

Начиная с первого игрока и далее в порядке очерёдности хода, добивайте на руку по одной из выложенных на стол карт повелителей стихий. По окончании этой фазы у каждого игрока в команде должно быть по 3 карты повелителя стихий, а у игрока, который играет в одиночку, — 4 карты. Все неиспользованные карты повелителей стихий и соответствующих им элементарей необходимо убрать в коробку.

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ: ПОДГОТОВКА ИГРОКА

- Каждый игрок выкладывает своих повелителей стихий либо рядом с картами трека очков энергии, либо рядом с картой очерёдности хода, в зависимости от рассадки за столом. Из всех элементарей соответствующих гильдий каждый игрок формирует колоду, тасует её, а затем располагает на столе перед собой лицевой стороной вниз. Затем он берёт 7 верхних карт из колоды. **Это стартовая рука.**
- При игре втроём одиночный игрок вытягивает 2 карты с верха своей колоды: первую он выкладывает в центральную локацию зелёной зоны, вторую — в центральную локацию серой зоны. Командные игроки своих элементарей **не размещают**.
- При игре вчетвером все игроки, кроме первого, выкладывают по одной карте с верха своих колод в центральную локацию той зоны (серой или зелёной), которая находится к ним ближе всего.



Саша, Влад, Полина и Эля играют в «Riftforce: За гранью».
На рисунке показано их расположение за столом. Они определяют первого игрока в соответствии с описанной на странице 5 процедурой. Влад становится первым игроком, поэтому все остальные выкладывают по одной карте элементаля в центральную локацию ближайшей к ним зоны лицевой стороной вверх.

ИЗМЕНЕНИЯ В КОМАНДНОМ РЕЖИМЕ

Каждая команда выкладывает по 1 маркеру игроков из базовой коробки рядом с треком очков энергии. Партия состоит из нескольких раундов. Первый игрок начинает игру.

Если жетон определения порядка хода помещается на соответствующую вашему месту за столом цифру на карте очерёдности хода, вы выполняете **1 действие**. При игре втроём одиночный игрок в течение раунда выполняет **2 действия** — одно действие, когда жетон определения оказывается на цифре «2», и одно, когда этот жетон оказывается на цифре «4».

Выполнив действие, игрок перемещает жетон определения порядка хода на следующую по порядку цифру на карте очерёдности хода. Если жетон находился на цифре «4», верните его на цифру «1», чтобы начать следующий раунд, перед этим проверив, не было ли выполнено условие окончания игры.

Деление локаций на серую и зелёную зоны учитывается только при розыгрыше действия **В) Контроль и добор**. Командный игрок проверяет, сколько локаций он контролирует, только в той зоне, которая находится прямо перед ним и состоит из 3 карт одного цвета.

При игре втроём одиночный игрок проверяет, сколько локаций он контролирует, в обеих зонах (6 карт серого и зелёного цветов).

Выполняя действие **А) Призыв**, вы можете разместить карту элементаля в любой из шести локаций, вне зависимости от того, где вы сидите и играете вы в команде или в одиночку.

При выполнении действия **Б) Активация** вы можете активировать карты с одинаковым количеством жизненной энергии, используя в том числе элементалей вашего партнёра по команде.

В ходе партии партнёры по команде могут обсуждать стратегию игры. При этом все их переговоры должны быть слышны противнику/противникам. Запрещено указывать партнёру, какое действие ему выполнить и/или каких элементалей активировать, сообщать ему о том, какие элементали находятся у вас в руке, или показывать свои карты.

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ: КОНЕЦ ИГРЫ

Как только одиночный игрок (при игре втроём) или команда набирают 12 очков энергии, наступает конец игры. Доиграйте текущий раунд. Последний игрок должен полностью завершить свой ход.

Побеждает тот игрок или команда игроков, кто сумел набрать больше очков энергии! В случае ничьей продолжайте разыгрывать дополнительные раунды до тех пор, пока кто-то из соперников на момент окончания раунда не вырвется вперёд.



СОЛО-РЕЖИМ: ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сформируйте колоду из 18 карт повелителей стихий, перемешайте её и возьмите с верха колоды 6 карт. Из этих шести карт выберите 4 повелителя стихий и возьмите соответствующих им элементарей.

Из 14 оставшихся повелителей стихий случайным образом выберите 4 карты, возьмите соответствующих им элементарей (36 карт) – это колода бота. Во время игры бот не будет применять способности, описанные на картах повелителей стихий, поэтому уберите четырёх повелителей стихий бота в коробку вместе с другими не задействованными при подготовке картами.

С этого момента все элементарии бота будут называться ботами. Перетасуйте свои карты элементариев, а затем сформируйте из них колоду и положите её лицевой стороной вниз. То же самое сделайте с ботами.

Из карт эффектов бота выберите по одной с каждой из цифр (5, 6, 7). Чем больше * указано под цифрой, тем выше уровень сложности. Чтобы усилить способность одной из карт эффектов бота, выложите рядом с ней карту с символом &. Теперь вам будет ещё сложнее обыграть бота!

Для вашей первой игры в соло-режиме рекомендуем взять карты эффектов бота с 1* и не использовать карту с символом &. Победив бота, переходите на следующий уровень сложности.

Разместите все компоненты так, как это показано в разделе **«Подготовка игровой зоны»** в правилах базовой игры. Затем выложите по одному боту в каждую из пяти локаций.

Перетасуйте все карты атаки, сформируйте из них пять колод, по 3 карты в каждой, и положите эти колоды на стол лицевой стороной вниз. На верх каждой из этих колод случайным образом положите по одной карте контроля лицевой стороной вниз. Не перетасовывая карты, объедините все пять колод в одну, а затем переверните получившуюся колоду лицевой стороной вверх. **Это колода планирования бота.** Разместите её на стороне бота так, чтобы осталось место для сброса карт атаки и карт контроля.

С верха своей колоды возьмите 7 карт элементарей. Это ваша стартовая рука.



СОЛО-РЕЖИМ: ХОД ИГРЫ

Вы будете первым игроком. Выполните **1 действие**. Затем разыграйте верхнюю карту колоды планирования бота.

Колода планирования состоит из карт атаки и карт контроля. На каждой карте розовым цветом отмечено, в какую локацию нужно выложить 1 нового бота.

Сначала поместите верхнего бота из соответствующей колоды в указанную локацию.

Если в этом раунде бот разыгрывает карту контроля (отмечена символом глаза), проверьте, контролирует ли он какую-нибудь из локаций. Бот получает **1 очко энергии** за каждую локацию, которую контролирует.

На каждой из карт атаки представлена последовательность чисел. Каждое число позволяет активировать (если возможно) 1 бота с соответствующим количеством жизненной энергии. Активируйте ботов строго в том порядке, который указан на карте атаки. С помощью одной карты атаки каждый бот может быть активирован **только 1 раз**.

При активации бота выполните те действия, которые указаны на карте эффектов бота, число на которой соответствует количеству его жизненной энергии. **Игнорируйте** способность, описанную на карте повелителя стихий соответствующей гильдии.

Если сразу несколько ботов удовлетворяют условиям активации, вы **должны** выбрать того бота, который наносит урон хотя бы одному элементалю. Старайтесь активировать ботов наиболее выгодным для себя образом: если игровая ситуация позволяет, вы можете распределить урон между несколькими элементальями или нанести его только одному элементалю.

Нельзя активировать бота, если он **не может** нанести урон хотя бы одному элементалю. Если ни в одной из локаций нет бота с тем количеством жизненной энергии, которое указано на карте атаки, просто пропустите это число.

Если бот уничтожает одного из ваших элементалей, он получает **1 очко энергии**.

Когда вы выполнили всё, что предписывала вам карта атаки или контроля, переместите её в сброс лицевой стороной вниз. После этого вы увидите следующую карту колоды планирования бота. Если во время партии колода планирования бота закончилась, не тасуя карты, переверните стопку сброса лицевой стороной вверх и сформируйте новую колоду планирования бота.



СОЛО-РЕЖИМ: КОНЕЦ ИГРЫ

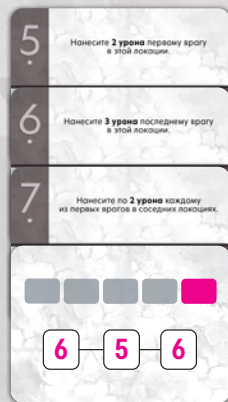
Как только вы или бот набираете 12 очков жизненной энергии, наступает конец игры. Если первым 12 очков набрали вы, полностью разыграйте верхнюю карту колоды планирования бота для текущего раунда. Если после розыгрыша этой карты у вас всё ещё больше очков энергии, вы победили. Если текущий раунд завершается ничьей, продолжайте играть по обычным правилам, пока кто-то не вырвется вперёд.

Сначала Саша перемещает верхнюю карту колоды бота в ту локацию, которая отмечена розовым цветом.

Затем Саша активирует бота, соответствующего первой из трёх цифр на карте атаки. Этот бот, жизненная энергия которого равна 6, наносит 3 урона элементалю Воды Саши, что указано на соответствующей карте эффектов бота.



Количество жизненной энергии следующего элементаля, которого будет активировать Саша, должно быть 5. Она выбирает бота в центральной локации, чтобы её элементаль Воды не был уничтожен.



Так как каждого бота можно активировать только один раз, а других ботов, способных нанести урон, с количеством жизненной энергии, равным 6, нет, Саша игнорирует последнюю цифру на карте атаки.

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ (СОЛО-РЕЖИМ)

Карты, которые контролирует бот, не обладают способностями, описанными на соответствующих картах повелителей стихий. Вы применяете только то, что указано на картах эффектов бота. Следовательно, вы не получаете дополнительного очка энергии, если уничтожаете бота гильдии Кристалла.

Но если с помощью элементаля Музыки вы начинаете контролировать бота, он становится вашим элементом, и в дальнейшем при активации будет срабатывать способность, описанная на карте повелителя стихий его гильдии.

СПОСОБНОСТИ ГИЛЬДИЙ



Гильдия Оборотня. Элементаль Оборотня **не может** остаться в той же локации, в которой он был до активации. Если элементалю Оборотня уже нанесён хотя бы 1 урон, при активации он нанесёт 3 урона врагу. Если на элементале Оборотня ещё нет жетонов урона, он нанесёт 2 урона.



Гильдия Магнетизма. Элементаль Магнетизма **не может** остаться в той же локации, в которой он был до активации.



Гильдия Лавы. Если при активации элементаль Лавы уничтожает сам себя или любого другого союзника, ваш соперник получает очки энергии, как если бы он сам уничтожил их.



Гильдия Песка. Элементаль Песка **не может** остаться в той же локации, в которой он был до активации.



Гильдия Кислоты. Если элементаль Кислоты уничтожает любого элементаля, включая элементаль Кристалла, вы **не получаете** очков энергии.



Гильдия Кометы. Если у вас на руке уже есть 7 карт, вы **не можете** взять дополнительную карту, активируя элементаля Кометы.



Гильдия Любви. Способность этого союзника срабатывает сразу после призыва. Эту способность **нельзя** повторно активировать. Когда вы активируете элементаля Любви, нанесите 2 урона первому врагу в локации.



Гильдия Музыки. Если вы с помощью способности элементаля Музыки переместили врага на свою сторону разлома, вы можете активировать его в этом же ходу, если количество его жизненной энергии соответствует условиям активации и вы ещё не активировали трёх союзников.

При переходе на противоположную сторону разлома разыграйте все способности элементалей, как если бы вы только что призвали их. Таким образом, способности элементалей Любви и Земли срабатывают мгновенно.

