

RIFTFORCE

ПОЗА МЕЖАМИ

Доповнення до гри «Riftforce. Сила розлому» для 1–4 гравців від 10 років.
Одна партія триває приблизно 30 хвилин.

ПРОДОВЖЕННЯ ІСТОРІЇ

Уважно вивчаючи розлом, ви виявляєте портал у новий світ. Тепер на вас чекає нова подорож у невідомість. Зустрічайте нових союзників і долайте нові випробування!

Творці гри

Автор: Карло Бортоліні · **Художник:** Мігель Коїмбра · **Дизайн символів:** Крістіан Шупп

Оформлення правил: atelier198 · **Логотип:** Бріжит Інделікато

Розробник: Маттео Лінднер · **Консультант із політкоректності:** Келвін Вон Цзе Лун

Українське видання

Керівник проєкту: Олександр Ручка · **Випускова редакторка:** Алла Костовська

Перекладачка: Олександра Асташова · **Редактор:** Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко · **Особлива подяка:** Святослав Михаць, Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров



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



Українське видання
© 2022 Geekach Games
info@geekach.com.ua
www.geekach.com.ua

КОМПОНЕНТИ

112 карт:



Гільдія звіра



Гільдія піску



Гільдія лави



Гільдія музики



Зворот карт
заклиначів



Гільдія кислоти



Гільдія зірки



Гільдія кохання



Гільдія магніту



Зворот карт
елементалів

8 гільдій (по 1 карті заклинача + 9 карт елементалів)



3 території

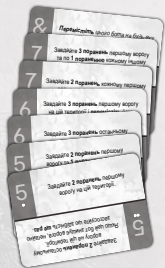


2 карти черговості ходів

20 жетонів:



20 жетонів поранень

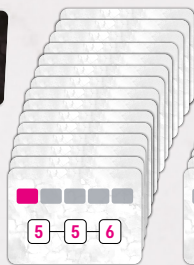


Карти випробувань

7 випробувань
(по 2 на кожне значення + &)



Зворот карт випробувань



Карти планів атаки

20 планів
(5 планів захоплення та 15 планів атаки)



Карти планів захоплення



Зворот карт планів

ОГЛЯД «RIFTFORCE. ПОЗА МЕЖАМИ»

Це доповнення містить додаткові правила:

- **Командної гри** для 3–4 гравців (с. 5). Якщо гравців троє, один гравець грає проти команди з двох гравців. Якщо гравців четверо, то грають дві команди з двох гравців.
- **Вибору гільдії** для 2–4 гравців (с. 6). Тепер у вас 18 гільдій, тож навіть для дуельної гри потрібні нові правила.

Усі зміни в правилах для **2 гравців** виділені таким кольором.

- **Соло-гри** проти «тренера» з кількома рівнями складності (с. 10).



КОМАНДНА ГРА. ПРИГОТУВАННЯ

Замість кроку **3** приготувань в основних правилах зробіть наступне:

Викладіть у ряд будь-які 3 зелені карти територій з основної гри та будь-які 3 сірі карти територій із цього доповнення. Ці 6 територій утворюють зелену та сіру зони.

Якщо ви граєте **втриох**, ходити починає команда з 2 гравців. Якщо ви граєте **вчотириох**, підкиньте маркер першого гравця, щоб визначити, хто починає гру.

Покладіть біля крайньої карти сірої зони карту черговості ходів для вашої кількості гравців. Поверніть цю карту так, щоб значення з вашого боку відповідали порядку ходів. Розмістіть у комірці «1» маркер першого гравця — догори кольором тієї команди, яка починає гру.



Перш ніж переходити до розділу **«Командна гра. Приготування гравців»**, виберіть гільдії за правилами на наступній сторінці.

ВИБІР ГІЛЬДІЇ

Для 2, 3 або 4 гравців перетасуйте всі 18 карт заклиначів з основної гри і цього доповнення. Кожен гравець навмання бере з колоди 1 карту заклинача. Потім викладіть у ряд **6 карт + стільки карт, скільки гравців**.

По черзі вибирайте по 1 заклиначу, доки в кожного гравця не буде 4 карти (якщо ви граєте один проти команди) або 3 карти (якщо ви граєте двома командами). Покладіть решту заклиначів та їхніх елементалів у коробку.

КОМАНДНА ГРА. ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦІВ

Покладіть свої карти заклиначів біля треку сили або карти черговості ходів. Візьміть усі карти елементалів ваших гільдій, перетасуйте їх разом і покладіть стос долілиць біля себе. Візьміть із вашого стосу 7 верхніх карт. Це ваша початкова рука.

У грі втрюх той, хто грає один, бере 2 додаткові карти зі свого стосу: першу він викладає горілиць напроти центральної карти території зеленої зони, другу — напроти центральної карти території сірої зони. Команда додаткових карт **не викладає**.

Якщо ви граєте вчотирьох, другий, третій і четвертий гравці по черзі беруть по 1 карті зі своїх стосів і розміщують горілиць напроти центральної карти території зони перед собою (зеленої чи сірої).



Юлія, Лілія, Катерина й Андрій грають партію в «Riftforce». Вони вже визначили черговість ходів, підкинувши маркер першого гравця. Вони сидять за столом так, як показано на малюнку. Андрій — перший гравець. Усі інші розміщують по 1 елементалю напроти центральної карти території зони перед собою.

ЩО ЗМІНЮЄТЬСЯ В КОМАНДНІЙ ГРІ?

На треку сили команда користується одним маркером гравця. Командна гра складається з раундів. Першим ходить гравець, позиції якого відповідає маркер у комірці «1» на карті черговості ходів.

Якщо ви граєте в команді, а маркер відповідає вашій позиції, ви виконуєте тільки **1 дію**. Якщо ви граєте самотійно, то за раунд ви виконуєте **2 дії** — за комірки «2» і «4».

Виконавши дію, перемістіть маркер на наступну комірку. Із комірки «4» перемістіть маркер у комірку «1» та почніть новий раунд, якщо не настав кінець гри.

Виконуючи дію **В. Захопити територію і взяти карти**, гравці, які грають в команді, здобувають силу за захоплені території тільки в своїй зоні (зеленій або сірій).

Якщо ви граєте самотійно, то здобуваєте силу за захоплені території в обох зонах.

Виконуючи дію **А. Викласти карти**, ви можете викладати елементалів напроти будь-якої з 6 територій незалежно від вашої позиції, а також від того, граєте ви самотійно чи в команді.

Виконуючи дію **Б. Активувати карти**, ви можете також активувати елементалів вашого партнера по команді, якщо активуєте карти з однаковим значенням.

Ви можете обговорювати стратегію з вашим партнером, але всі ваші слова повинні чути суперники. **Забороняється** давати поради партнеру під час його ходу, ділитися інформацією про карти на своїй руці або показувати їх.

КОМАНДНА ГРА. КІНЕЦЬ ГРИ

Коли одна з команд або самостійний гравець здобувають 12 сил розлому, гра закінчується. Раунд треба дограти до кінця: останнім повинен виконати хід гравець, позиції якого відповідає маркер у комірці «4».

Перемагає самостійний гравець або команда з найбільшою кількістю сили! Якщо нічия, гравці виконують додаткові ходи, доки хтось не вирветься вперед.



СОЛО-ГРА. ПРИГОТУВАННЯ

Перетасуйте всі 18 карт заклиначів і візьміть навмання 6 карт. Виберіть 4 з них і візьміть карти їхніх елементалів.

Із позосталих гільдій виберіть будь-які 4 і візьміть 36 відповідних елементалів — ними гратиме «тренер». Карти заклиначів тренеру не потрібні: покладіть їх і решту карт у коробку.

Відтепер елементалі тренера звуться ботами. Перетасуйте окремо своїх елементалів і ботів і покладіть стоси долілиць біля себе та тренера.

Виберіть по 1 випробуванню для значень «5», «6» і «7». Що більше зірочок під значенням, то вищий рівень тренера. Якщо хочете ще більшої складності, можете додати випробування з символом «&»: воно наділяє ботів з вибраним значенням особливою здатністю.

Початківцям радимо грати із 1 зірочкою і без випробувань «&». Коли переможете тренера, можете спробувати вищий рівень складності.

Приготуйте ігрову зону й зону гравця, як указано в основних правилах, а потім викладіть по 1 боту зі стосу тренера напроти кожної з 5 територій.

Перетасуйте всі карти планів атаки (зі значеннями), не дивлячись на них. Сформуйте 5 стосів по 3 плани в кожному й покладіть долілиць. Потім перетасуйте 5 карт планів захоплення (з оком), не дивлячись на них, і покладіть по 1 карті долілиць на кожен із 5 стосів. Тепер покладіть 5 стосів один на одного, не перетасовуючи, і переверніть їх горілиць. Це стос планів тренера. Залиште трохи місця біля стосу для скиду.

Візьміть на руку 7 елементалів з вашого стосу.



СОЛО-ГРА. ПЕРЕБІГ ГРИ

Ви починаєте гру. Виконайте **1** дію. Потім розіграйте верхній план зі стосу планів.

Карти планів поділяються на плани атаки та плани захоплення. На кожній карті відмічена 1 територія: сюди тренер викладає 1 нового бота. Розмістіть 1 бота напроти вказаної території.

На карті плану захоплення зображене око. Розігруючи такий план, подивіться, чи захопив тренер якісь території. Тренер здобуває **1 силу розлому** за кожну захоплену територію.

На карті плану атаки вказана послідовність значень. Для кожного значення зліва направо активуйте 1 бота з таким самим значенням (якщо це можливо). Кожного бота можна активувати лише **один** раз за **один** план.

Коли активуєте бота, застосуйте здатність, указану на карті випробування для відповідного значення. **Ігноруйте** здатності заклиначів гільдій.

Якщо є вибір між кількома ботами, активуйте того бота, який завдасть поранення щонайменше 1 вашому елементалю. Активуйте ботів так, як вигідно вам: можете або розподілити поранення між кількома елементалю, або завдати всіх поранень одному.

Не можна активувати бота, який не завдає поранення щонайменше 1 елементалю. Якщо в грі немає підходящого бота зі значенням, указаним у випробуванні, просто пропустіть це значення.

Тренер здобуває **1 силу розлому** за кожного знищеного ботом елементалю.

Повністю розігравши план, покладіть його карту долілиць у скид. Так ви відкриєте наступну карту плану в стосі. Якщо стос планів раптом вичерпається, переверніть скид горілиць і покладіть на місце стосу, **не перетасовуючи**.

СОЛО-ГРА. КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо ви або тренер здобули 12 сил розлому, гра закінчується. Якщо ви зробили це першим, розіграйте поточний план до кінця. Якщо після цього ви все ще матимете більше сил розлому, ніж тренер, ви перемагаєте. У разі нічиєї продовжуйте грати, доки хтось не вирветься вперед.

Спершу Лілія викладає верхню карту бота зі стосу напроти вказаної території.
Лілія активує перше значення плану.
Бот зі значенням «6» завдає 3 поранень елементалю води, як указано у випробуванні.



Далі Лілії треба активувати бота зі значенням «5». Вона вибирає бота на центральній території, щоб врятувати свого елементалю води.



5	Завдайте 2 поранень першому ворогу на цій території.
6	Завдайте 3 поранень останньому ворогу на цій території.
7	Завдайте 2 поранень кожному першому ворогу на суміжних територіях.
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: gray; border: 1px solid gray;"></div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: gray; border: 1px solid gray;"></div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: gray; border: 1px solid gray;"></div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: gray; border: 1px solid gray;"></div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: pink; border: 1px solid gray;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 0 5px;">6</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 0 5px;">5</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 0 5px;">6</div> </div>	

Лілія пропускає останнє значення, бо кожного бота можна активувати лише раз за раунд, а іншого бота зі значенням «6», який може завдати поранень, немає.

СОЛО-ГРА. ДОДАТКОВІ ПОЯСНЕННЯ

Боти тренера мають лише здатності, указані у випробуваннях. Тобто ви **не здобуваєте** додаткової сили розлому, якщо, наприклад, знищите бота кристалу.

Якщо ви берете бота під контроль за допомогою музики, він стає вашим елементом, тож тепер має здатності, указані на карті заклинача гільдії.

ЗДАТНОСТІ ГІЛЬДІЙ



Звір. Елементаль звіра **не може** залишитися на тій самій території. Якщо на цій карті щонайменше 1 поранення, після переміщення вона завдає ворогу 3 поранень замість 2.



Магніт. Елементаль магніту **не може** залишитися на тій самій території.



Лава. Якщо поранення від лави знищує цю карту чи союзника, ваш суперник здобуває 1 силу розлому.



Пісок. Елементаль піску **не може** залишитися на тій самій території.



Кислота. Якщо кислота знищує ворога — навіть із гільдії кристалу — ви **не** здобуваєте сили розлому.



Зірка. Якщо у вас на руці вже є 7 елементалів, ви **не можете** скористатися другою здатністю.



Кохання. Застосуйте перший ефект кохання відразу, коли ви викладаєте карту. Цим ефектом **не можна** скористатися повторно. Коли ви активуєте елементалю кохання, завдайте 2 поранень першому ворогу.



Музика. Якщо за допомогою здатності музики ви берете під контроль елементалю вашого суперника, ви можете активувати його під час цієї ж дії, але тільки якщо він має таке саме значення, що й цей елементаль музики, а ви ще не активували третього елементалю за хід.

Узятих під контроль елементалів вважають викладеними, тому перші ефекти карт землі й кохання застосовують відразу.