

RIFTFORCE

БИТВА СТИХИЙ

Карточная дуэльная игра Карло Бортолини для игроков от 10 лет, примерное время партии — 30 минут.

КАК ВСЁ НАЧАЛОСЬ

Однажды земля покрылась таинственными разломами — и наш мир навсегда изменился. Они стали источником невиданной силы, которая вырвалась на свободу и захватила обширные территории, уничтожив на своём пути многие поселения. Эта сила вдохнула жизнь в бездушную материю и заставила пламя взметнуться над кострами, а реки выйти из берегов.

Те, в ком проснулся магический дар, создали гильдии, чтобы вместе изучить мифических существ — элементарей — и подчинить себе их могущество. Постигая изменившиеся законы природы, гильдии заключали временные союзы и сообща использовали уникальные способности духов. Повелители стихий стремились подчинить силу разломов и защитить её секрет от простых смертных.

Настало ваше время!

Выбирайте гильдии, комбинируйте их способности и вступайте в бой! Уничтожайте элементарей противника и захватывайте территории, чтобы получить очки энергии, необходимые для победы!

Видеоправила игры можно посмотреть на Youtube-канале «Низа Гамс».

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Дизайнер: Карло Бортолини • **Иллюстратор:** Мигель Коимбра • **Визуальный концепт:** Елена Анна Ризер • **Графика иконок:** Кристиан Шупп • **Графическая печать:** ателье198
Разработчик: Маттео Линднер • **Консультант по учёту культурной специфики:** Кэлвин Вонг Цзе Лун • **Компьютерная анимация:** Тобиас Ламп

НАД РУССКОЙ ВЕРСИЕЙ ИГРЫ РАБОТАЛИ:

Лушин Ярослав, Кудрявцева Полина, Желтоногов Егор, Пичугин Владислав, Етонова Александра



© 2020 - 1 More Time Games OG
Nobilegasse 26/13, AT-1150 Vienna
1moretimegames.com



Низа Гамс
nizagams.ru
+79055008595

Все права защищены.

КОМПОНЕНТЫ

110 карт:

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



гильдия ОГНЯ



гильдия ЗЕМЛИ



гильдия СВЕТА



РУБАШКА КАРТ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ СТИХИЙ



гильдия ФЛОРЫ



гильдия ВОДЫ



гильдия ЛЬДА



гильдия ТЬМЫ



гильдия КРИСТАЛЛА



гильдия МОЛНИИ



гильдия ВОЗДУХА



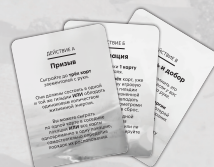
РУБАШКА КАРТ ЭЛЕМЕНТАЛЕЙ



5 карт локаций



2 карты трека очков энергии



3 памятки

28 жетонов:



25 жетонов урона



2 маркера игроков



1 жетон определения порядка хода

Внимание! Если вы, несмотря на контроль качества, обнаружили отсутствие какого-либо компонента, напишите нам на: info@nizagams.ru.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Уничтожайте элементалей соперника и захватывайте локации вдоль разлома, чтобы получить очки энергии. Игрок, который к концу партии наберёт больше очков энергии, побеждает!



VS.



ГИЛЬДИИ

В ходе подготовки к партии каждый игрок выбирает 4 гильдии, уникальные способности которых помогут ему получить превосходство над противником. Каждая гильдия состоит из 1 повелителя стихий и 9 элементалей.

На карте элементаля указано количество его жизненной энергии (число в верхнем углу) и символ принадлежности к той или иной гильдии. В состав каждой гильдии входят: четыре элементаля с жизненной энергией 5, три элементаля с жизненной энергией 6 и два элементаля с жизненной энергией 7.

Вне зависимости от количества жизненной энергии все элементали, состоящие в одной гильдии, обладают уникальной способностью, описанной на карте повелителя стихий.

Далее в правилах элементали соперника будут обозначены как «враги», а ваши собственные элементали — как «союзники».

ВЫБОР ГИЛЬДИЙ

Перемешайте 10 карт повелителей стихий и вытяните одну из них случайным образом. Гильдия, которую представляет выбранный повелитель стихий, не будет принимать участия в партии, все относящиеся к ней карты уберете в коробку. Затем каждый игрок вслепую выбирает одного из девяти оставшихся повелителей стихий, после чего семь остальных выкладываются на столе лицевой стороной вверх.

Поместите в личный запас один из маркеров игроков.

Используйте жетон определения порядка хода в качестве монетки и выберите первого игрока. Теперь, начиная с него и далее по очереди, добирайте на руку по одной карте повелителя стихий до тех пор, пока у каждого игрока не будет по четыре представителя гильдий в запасе.

В этом случае на столе останется единственная карта повелителя стихий, которую необходимо убрать в коробку вместе с соответствующими ей картами элементалей.

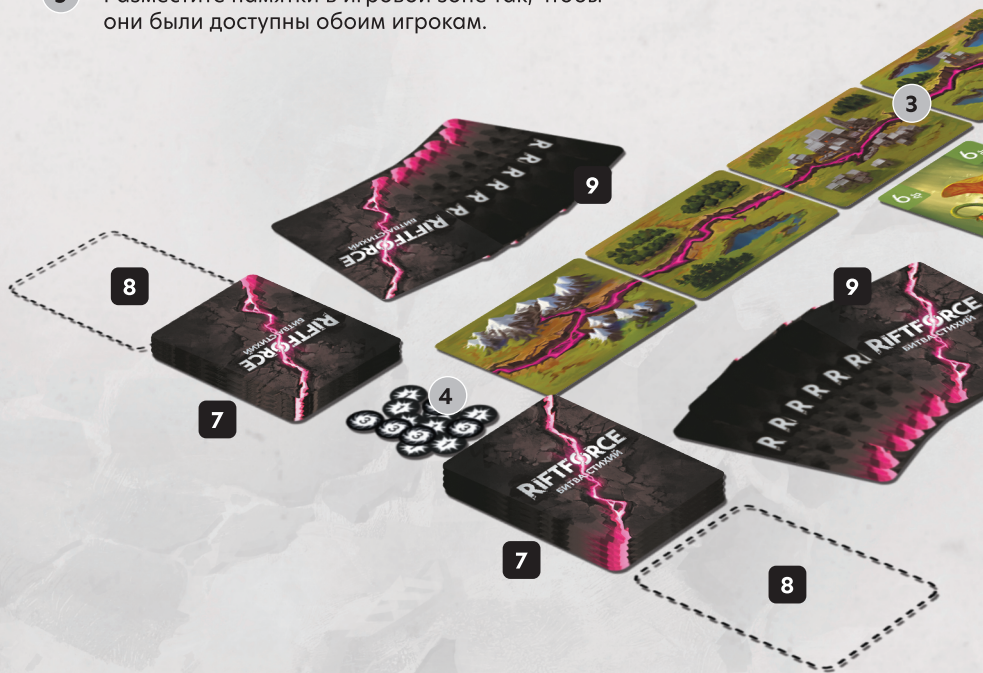


ПОВЕЛИТЕЛЬ СТИХИЙ

ЭЛЕМЕНТАЛИ

ПОДГОТОВКА ИГРОВОЙ ЗОНЫ

- 1 Разместите карты трека очков энергии так, чтобы они сформировали последовательность чисел от 1 до 12. В зависимости от размеров стола вы можете разместить карты как горизонтально, так и вертикально.
- 2 Поместите маркеры игроков рядом с треком очков энергии.
- 3 Из пяти карт локаций выложите линию между игроками, как показано на рисунке.
- 4 Сформируйте общий запас жетонов урона.
- 5 Разместите памятки в игровой зоне так, чтобы они были доступны обоим игрокам.





ПОДГОТОВКА ИГРОКА

- 6** Выберите четыре гильдии, как описано в разделе **ВЫБОР ГИЛЬДИЙ** (стр.3).
Выложите карты повелителей стихий лицевой стороной вверх рядом с треком очков энергии. Первый игрок также размещает рядом с этими картами жетон определения порядка хода.
- 7** Сформируйте и перемешайте колоду из 36 карт элементарей, принадлежащих выбранным вами гильдиям.
- 8** Разместите колоду перед собой и оставьте свободное место для стопки сброса.
- 9** Возьмите 7 верхних карт из колоды. Это ваша стартовая рука.
- 10** Игрок, который в ходе подготовки к партии не получил жетона определения порядка хода, тянет верхнюю карту из своей колоды и размещает её в центральной локации.

ХОД ИГРЫ

Игрок, на чьей стороне лежит жетон определения порядка хода, начинает партию.

В свой ход игрок может выполнить одно из трёх доступных действий: А) **Призыв**; Б) **Активация**; В) **Контроль и Добор**.



А) ПРИЗЫВ

Сыграйте **до трёх карт** элементарей с руки, разместив их в локациях на ближайшей к вам стороне разлома.

Они должны состоять в одной и той же гильдии **ИЛИ** обладать одинаковым количеством жизненной энергии.

Вы можете сыграть по одной карте в соседние локации **ИЛИ** все карты одновременно в одну локацию, самостоятельно определив порядок их расположения. Если вы разыгрываете карты элементарей в соседние локации, то можете разместить только по одной карте в каждой из этих локаций.

Обратите внимание, что первая и пятая локации **не являются** соседними по отношению друг к другу.

Если вы разыгрываете карты элементарей в уже занятую другими картами локацию, разместите новые карты поверх старых так, чтобы символы гильдий и количество жизненной энергии оставались видны на всех выложенных картах.



Саша в свой ход хочет разыграть 3 карты элементарей. Она может разыграть 3 карты с символом гильдии Света или 3 карты с количеством жизненной энергии 5. Она принимает решение сыграть карты с одинаковым количеством жизненной энергии.

Саша хочет сыграть три карты элементарей в соседние локации. Разыграв карты с символами гильдий Огня и Флоры, она может выложить последнюю карту с символом гильдии Света только в одну из двух отмеченных локаций.



Влад в свой ход разыграл три карты с символом гильдии Воздуха в одну локацию.



В ином случае Саша могла бы разыграть все три карты элементарей в одну локацию, самостоятельно установив порядок их размещения.



Б) АКТИВАЦИЯ

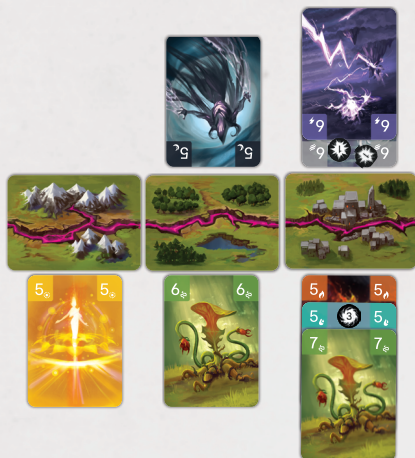
Сначала сбросьте с руки одну карту элементаря лицевой стороной вверх в личную стопку сброса.

Теперь активируйте **до трёх** карт, уже выложенных в вашу игровую зону. Их символы гильдии **ИЛИ** количество жизненной энергии должны совпадать с аналогичными параметрами карты, помещённой в сброс.

Элементали, которых вы активируете, могут находиться **в любых** локациях, не только в соседних.



Саша сбрасывает карту с символом гильдии Флоры и количеством жизненной энергии 5 и теперь может активировать до трёх элементарей Флоры или до трёх элементарей с количеством жизненной энергии, равным 5.



При активации карты элементаля срабатывает способность, описанная на карте повелителя стихий его гильдии. Вы **должны** последовательно выполнить все действия, описанные на карте, если это возможно.

Когда при активации способности элементаль должен переместиться в другую локацию, он становится последним союзником в столбце.

На многих картах повелителей стихий есть понятие «первый враг». Это элементаль, расположенный ближе всего к карте локации. Отмечайте нанесённый урон с помощью жетонов урона, взятых из общего запаса.

После активации и выполнения всех действий, обозначенных на карте повелителя стихий соответствующей гильдии, проверьте, не уничтожили ли вы врага, а затем активируйте следующую карту.

Если сумма повреждений больше или равна количеству жизненной энергии, элементаль уничтожается. Получите **1 очко энергии** за каждого уничтоженного врага.

Передвиньте маркер игрока на треке очков энергии на столько делений, сколько врагов вы уничтожили в этом раунде.

Если способность союзника наносит врагу больше урона, чем необходимо для его уничтожения, оставшийся урон не переносится на следующего в столбце элементаля.



Саша активирует карту элементаля Воды и наносит **2 урона** врагу из гильдии Воздуха. Так как ранее элементалю Воздуха уже было нанесено **2 урона**, суммарно он получает уже **4 урона**. После этого Саша перемещает карту элементаля Воды на локацию слева от предыдущей и наносит еще один урон врагу из гильдии Тьмы.



The image shows a game board with three columns of elemental cards. The first column has a Water elemental card (5 energy, 5 damage) and a Fire elemental card (5 energy, 5 damage). The second column has an Air elemental card (6 energy, 6 damage) and a Water elemental card (5 energy, 5 damage). The third column has a Fire elemental card (5 energy, 5 damage) and a Plant elemental card (7 energy, 7 damage). A white arrow points from the Water elemental card in the second column to the Fire elemental card in the third column. Above the cards are three location cards: a mountain range, a forest, and a city. A large Water elemental card is shown on the left with a text box:

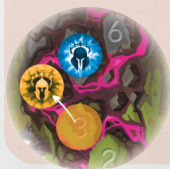
Нанесите **2 урона** первому врагу в этой локации.
Переместите этого элементаля Воды в соседнюю локацию.
Нанесите **1 урон** первому врагу в новой локации.

В этом примере жетоны урона имеют тот же цвет, что и символ гильдии элементаля, который его наносил.

Ваш соперник помещает уничтоженного элементаля лицевой стороной вверх в свою стопку сброса и возвращает все жетоны урона, которые располагались на этой карте, в общий запас.



Затем Саша активирует элементаля Огня и наносит **3 урона** врагу из гильдии Воздуха и **1 урон** союзнику из гильдии Флоры с количеством жизненной энергии 7.



Этого урона достаточно, чтобы уничтожить элементаля Воздуха.

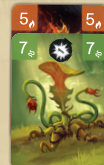


Саша получает 1 очко энергии за уничтожение этой карты.



После этого Саша активирует элементаля Света.

Так как врагов в этой локации не осталось, он не наносит урон, но позволяет убрать один урон с карты союзника из гильдии Воды.



В) КОНТРОЛЬ И ДОБОР

Вы можете выполнить это действие, только если у вас меньше **7 карт** на руке.

Сначала проверьте, сколько локаций вы контролируете.

Вы контролируете локацию, если с вашей стороны разлома находится как минимум один союзник, а со стороны противника в этой же локации **нет ни одного** элементаля.

Вы получаете **1 очко энергии** за каждую локацию, которую контролируете.

Передвиньте маркер игрока на треке очков энергии на количество делений, равное количеству локаций, которые вы контролируете.

Только активный игрок, выполняющий это действие, получает очки энергии за контроль над локациями, даже если соперник также контролирует некоторые локации.

После этого доберите на руку до 7 карт.

У Саши осталась на руке только 1 карта, поэтому она решает получить очки энергии за контроль над локациями и добрать до 7 карт.



Саша получает 1 очко энергии за локацию, которую она контролирует.



После этого Саша берёт карты элементалей из своей колоды до тех пор, пока на руке у неё не будет 7 карт.



КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков набирает 12 очков энергии, наступает конец игры.

Если 12 очков энергии первым набрал игрок с жетоном определения порядка хода, его соперник делает ещё один ход. Если 12 очков энергии первым набрал тот игрок, у которого не было жетона определения порядка хода, игра заканчивается после его хода.

Это правило даёт каждому игроку выполнить одинаковое количество действий.

Игрок, набравший больше очков энергии, побеждает!

В случае ничьей каждый игрок выполняет ещё один ход. Если ничья сохраняется, повторяйте этот шаг до тех пор, пока кто-то из соперников не вырвется вперёд.



ОБЩИЕ ВОПРОСЫ

Поздравляем, теперь вы готовы играть в «Riftforce: Битва стихий»! Если в ходе партии у вас возникнет вопрос, то скорее всего вы сможете найти ответ здесь.

Вы можете призывать/активировать карты, на которых совпадают и символы гильдии, и количество жизненной энергии.

Если вы получили больше 12 очков энергии, переверните ваш маркер игрока на сторону с надписью «+12» и продолжайте начислять очки энергии с первого деления трека очков энергии.

Призыв. Карты элементарей, разыгранные в предыдущих раундах, не влияют на то, каких союзников и куда вы можете поместить в раунде текущем.

Активация. При активации ориентируйтесь на количество жизненной энергии союзника, указанное на карте. Игнорируйте жетоны урона, лежащие на карте.

Вы можете активировать элементаря, даже если на стороне противника нет ни одного врага, которому можно нанести урон.

Контроль и добор. Если ваша колода закончилась, просто перемешайте карты из вашей стопки сброса и положите их лицевой стороной вниз, чтобы сформировать новую колоду.

Продолжайте добирать карты, пока у вас не будет 7 карт на руке.

Столка сброса. Игроки **не могут** смотреть свой или чужой сброс во время игры.

СПОСОБНОСТИ ГИЛЬДИЙ



Гильдия Льда. Если элементаль Льда активирован в локации, где присутствует только один враг, он является одновременно и первым, и последним.



Гильдия Света. Элементаль Света может снять жетон урона с союзника в любой локации, вне зависимости от того, в какой локации находится сам.



Гильдия Огня. Способность элементаля Огня распространяется на любого союзника, в том числе и на другого элементаля Огня. Если нанесённый таким образом урон уничтожает союзника, соперник получает очко энергии по стандартным правилам.



Гильдия Кристалла. Если соперник уничтожает вашего союзника из гильдии Кристалла, то в общей сложности он получает 2 очка энергии. Если при этом он воспользовался способностью элементаля Тьмы, то суммарно он получает 3 очка энергии.



Гильдия Воды. Элементаль Воды **не может** остаться в той же локации. Первая и пятая локации **не являются** соседними по отношению друг к другу. Если элементаль Воды активируется в первой или пятой локации, он должен переместиться в соседнюю локацию ближе к центру.



Гильдия Воздуха. Элементаль Воздуха **не может** остаться в той же локации. После перемещения нанесите 1 урон первому врагу в новой локации, а также в обеих соседних.



Гильдия Тьмы. Элементаль Тьмы **не может** остаться в той же локации. Если после нанесения урона он уничтожает врага, получите 2 очка энергии. Если уничтоженный таким образом враг состоял в гильдии Кристалла, получите 3 очка энергии.



Гильдия Флоры. При активации элементаль Флоры наносит урон врагу в **соседней** локации. Этот союзник **не может** атаковать врага в своей локации.



Гильдия Молнии. Когда элементаль Молнии уничтожает врага, тут же воспользуйтесь его способностью ещё раз. Этот эффект срабатывает только **один раз** и сам по себе **не считается** активацией.



Гильдия Земли. Единственный союзник, чья способность срабатывает во время призыва, — это элементаль Земли. При розыгрыше такой карты немедленно нанесите по 1 урону каждому врагу в этой локации. Этот эффект срабатывает только один раз при выкладывании карты в игровую зону. Когда вы активируете элементаля Земли, нанесите 2 урона первому врагу.