

# RIFTFORCE

## СИЛА РОЗЛОМУ

Карткова дуельна гра від Карло Бортоліні для гравців від 10 років.  
Одна партія триває приблизно 30 хвилин.

### ЯК УСЕ ПОЧАЛОСЯ

Колись земля пішла тріщинами прямо під нашими ногами. Із розломів вирвалася енергія неймовірної сили. Світ змінився назавжди. Цілі поселення зникли з лиця Землі, а те, що вважалось неживим, почало просинатися і повставати. Вогонь вирвався з надр і ріки вийшли з берегів. Навіть Сонце і Місяць змінили свої траєкторії.

Магія розломів вплинула й на простих смертних, наділивши багатьох надзвичайними здібностями. Новоспечені заклиначі об'єдналися в гільдії, щоб разом вивчати й підкорювати елементалів — дивовижних істот, що вийшли з розломів. Гільдії почали укладати між собою тимчасові союзи й ділитися знаннями про елементалів. Заклиначі прагнули опанувати силу розломів і захистити свої надбання.

### Тепер настав ваш час!

Вибирайте гільдії, об'єднуйте їхні сили й починайте бій! Знищуйте елементалів суперника й захоплюйте території, щоб черпати з розломів силу, яка зробить вас могутнішим за богів!

#### Творці гри

Автор: Карло Бортоліні · Художник: Мігель Коїмбра · Візуальна концепція: Єлена Анна Різер  
Дизайн символів: Крістіан Шупп · Оформлення правил: atelier198 · Розробник: Маттео Ліндер  
Консультант із політкоректності: Келвін Вон Цзе Лун · Анімація: Тобіас Лемп

#### Українське видання

Керівник проєкту: Олександр Ручка · Випускова редакторка: Алла Костовська  
Перекладачка: Олександра Астахова · 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



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



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

Усі права застережено.

# ВМІСТ ГРИ

**110 карт:**



Гільдія вогню



Гільдія землі



Гільдія світла



Зворот карт заклиначів



Гільдія флори



Гільдія води



Гільдія льоду



Гільдія тіні



Гільдія кристалу



Гільдія блискавки



Гільдія повітря



Зворот карт елементалів

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



5 територій



2 половинки треку сили



3 карти-пам'ятки

**28 жетонів:**



25 жетонів поранень



2 маркери гравців



1 маркер першого гравця

Якщо ви не знайшли чогось із цього в коробці, будь ласка, напишіть нам: [info@geekach.com.ua](mailto:info@geekach.com.ua).

## МЕТА ГРИ



VS.



Знищуйте елементалів противника й захоплюйте території уздовж розлому, щоб черпати з нього силу. Наприкінці партії перемагає гравець із найбільшою кількістю сил розлому.

## ГІЛЬДІЇ

На початку гри кожен гравець вибирає 4 гільдії, які допоможуть йому боротися з противником. Кожна гільдія складається із 1 заклинача та 9 елементалів.

У верхньому кутку кожної карти елементала вказані значення і символ. Значення — це показник здоров'я елементала, а символ — це гільдія, до якої він належить. У кожній гільдії:

- 4 елементалі зі значенням «5»;
- 3 елементалі зі значенням «6»;
- 2 елементалі зі значенням «7».

Усі елементалі гільдії мають особливу здатність, указану на карті заклинача.

Елементалів вашого противника називають «ворогами», а ваших елементалів — «союзниками».



Елементалі

Заклинач

## ВИБІР ГІЛЬДІЇ

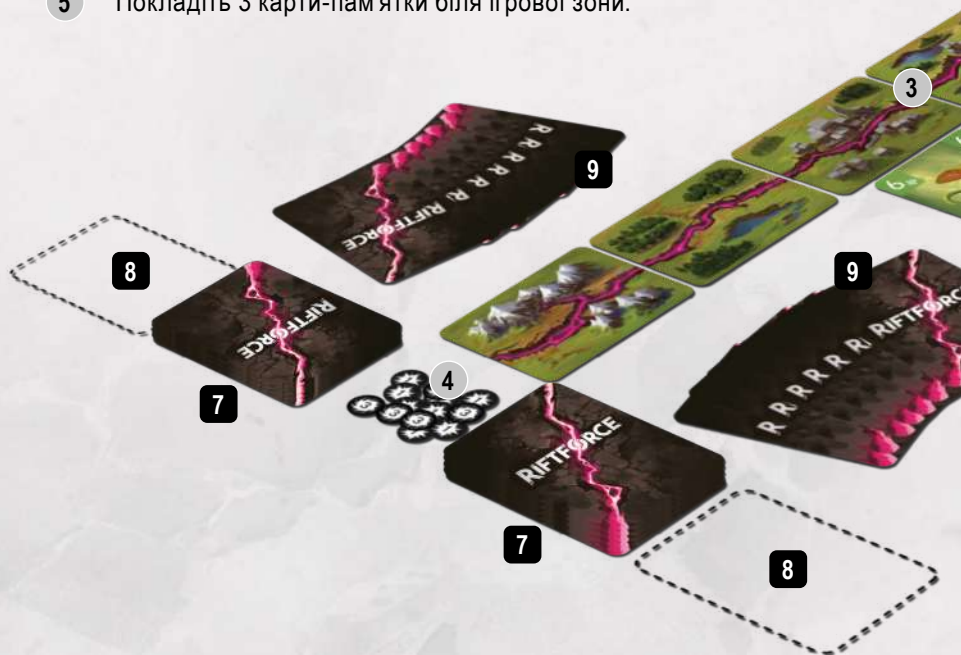
Перетасуйте 10 карт заклиначів і візьміть одну навмання. Цю карту не використовують у партії: покладіть її та всіх елементалів цієї гільдії в коробку. Потім кожен гравець бере 1 карту заклинача навмання, а інші 7 карт викладають у ряд горілиць. Кожен гравець бере собі 1 маркер гравця.

Підкиньте маркер першого гравця, як монетку, щоб визначити, хто починає гру. Потім по черзі вибирайте по 1 заклиначу, доки кожен гравець не матиме по 4 карти на руці.

Останню карту заклинача покладіть у коробку разом з усіма її елементалами.

## ПРИГОТУВАННЯ ІГРОВОЇ ЗОНИ

- 1 Складіть трек сили із 2 половинок, щоб значення на ньому йшли в порядку зростання. Якщо на вашому столі бракує місця, можете скласти половинки вертикально.
- 2 Покладіть маркери гравців біля треку сили.
- 3 Викладіть у ряд між гравцями 5 карт територій, створивши неперервний розлом.
- 4 Покладіть жетони поранень у загальний запас.
- 5 Покладіть 3 карти-пам'ятки біля ігрової зони.





## ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

- 6** Виберіть 4 гільдії, як описано в розділі «Вибір гільдії» (с. 3). Покладіть карти заклиначів біля треку сили. Гравець, який ходить першим, також викладає біля себе маркер першого гравця.
- 7** Перетасуйте 36 карт елементалів ваших 4 гільдій і покладіть стос долілиць біля себе.
- 8** Залиште трохи місця для скиду біля стосу.
- 9** Візьміть із вашого стосу 7 верхніх карт: це ваша початкова рука.
- 10** Гравець, який **не отримав** маркер першого гравця, бере ще одну карту зі свого стосу й розміщує горілиць напроти центральної карти території.

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравець із маркером першого гравця починає гру.

У свій хід гравець може виконати **одну** з 3 дій:

- A. Викласти карти
- Б. Активувати карти
- В. Захопити територію і взяти карти



### A. ВИКЛАСТИ КАРТИ

Викладіть із вашого боку розлому **до 3 елементалів** з руки. Карти повинні **або** належати до однієї гільдії, **або** мати однакові значення.

Ви можете викласти карти окремо напроти суміжних територій **або** разом напроти однієї території у вибраному вами порядку. Якщо ви викладаєте елементалів напроти суміжних територій, то розміщуйте не більше ніж 1 елементалю напроти кожної території.

Перша та п'ята територія **не суміжні**.

Якщо ви викладаєте елементалів напроти територій, де вже лежать інші карти, покладіть нові карти зверху. Зміщуйте нові карти вниз, щоб бачити значення і символи на попередніх картах.



Одна гільдія



Однакові значення

*Олена хоче викласти відразу трьох елементалів. Вона може викласти або 3 карти світла (одна гільдія), або 3 карти зі значенням «5» (однакові значення). Олена вирішує викласти карти з однаковими значенням.*

Олена хоче викласти трьох елементалів окремо напроти суміжних територій. Вона вже виклала карти вогню і флори, тому третю карту світла може викласти напроти однієї з двох суміжних територій.



Микола першою дією викладає трьох елементалів повітря напроти однієї території.



Також Олена могла викласти всіх трьох елементалів напроти однієї території в будь-якому порядку.

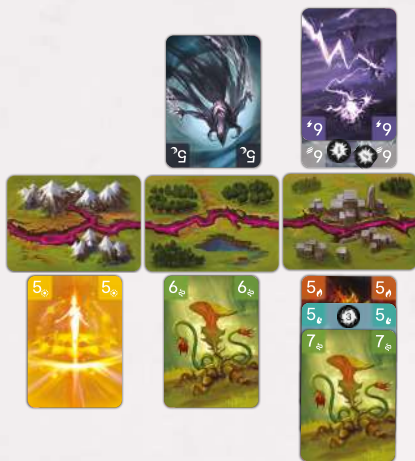


## Б. АКТИВУВАТИ КАРТИ

Спершу виберіть на руці 1 карту елементаля і покладіть її в скид горілиць. Тепер активуйте до 3 елементалів з таким самим значенням або гільдією, як на щойно скинутій карті. Активувати елементалів можна на будь-яких територіях, **не обов'язково** на суміжних.



Олена скидає карту флори зі значенням «5». Тепер вона може активувати до 3 карт флори (одна гільдія) або до 3 карт зі значенням «5» (однакові значення).



Якщо ви активуєте елементалю, застосуйте здатність заклинача відповідної гільдії. Ви **повинні** скористатися всіма ефектами здатності поспідовно зверху вниз, якщо це можливо.

Якщо внаслідок ефекту елементаль переміщується на нову територію, його кладуть зверху на інші карти.

Багато здатностей дозволяють завдавати поранень «першому ворогу». Першим ворогом вважають карту елементалю, що лежить найближче до розлому. Завдавши поранень, покладіть на карту жетони поранень із загального запасу.

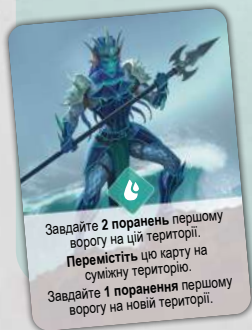
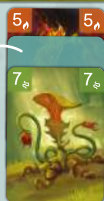
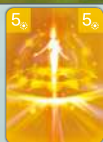
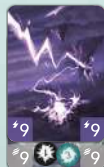
Якщо ви активуєте елементалю, повністю застосуйте здатність заклинача, а потім подивіться, чи знищили ви ворога. Лише після цього активуйте наступного елементалю.

Елементаль знищений, якщо кількість поранень більша або дорівнює його значенню здоров'я. Ви здобуваєте **1 силу розлому** за кожного знищеного ворога. Перемістіть маркер гравця на відповідну кількість поділок треку сили.

Якщо здатність завдає елементалю більшу кількість поранень, ніж він має здоров'я, надлишок **не можна** використати, щоб завдати поранень іншому елементалю.

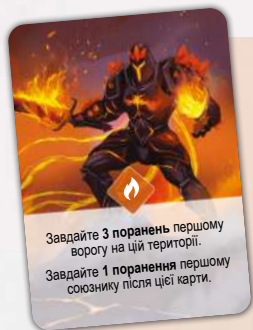


*Олена активує елементалів з однаковими значеннями. Картою води вона завдає 2 поранень ворогу з гільдії повітря. Цей елементаль уже зазнав 2 поранень раніше, тому тепер він має 4 поранення. Потім Олена переміщує свого елементалю води ліворуч, на суміжну територію, і завдає ще 1 поранення ворогу з гільдії міні.*



У цьому прикладі ми для зручності позначили жетони поранень кольором елементалю, який завдав їх.

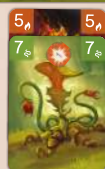
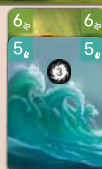
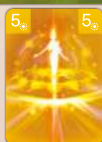
Ваш противник кладе карту знищеного елементаля у свій скид горілиць і повертає жетони поранень у загальний запас.



Потім Олена активує карту вогню і завдає 3 поранень Миколиному елементалю повітря та 1 поранення власному елементалю флори зі значенням «7».



Цього вистачає, щоб знищити елементаля повітря.



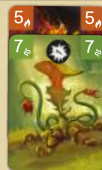
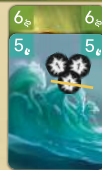
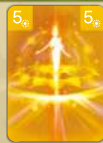
Олена здобуває 1 силу розлому за знищеного ворога.



Нарешті Олена активує карту світла. На цій території ворогів немає, тому елементаль світла не завдає поранень. Але здатність заклинача дозволяє Олені вилучити 1 поранення з карти союзника.



Вона вибирає свого елементаля води.



## В. ЗАХОПИТИ ТЕРИТОРІЇ І ВЗЯТИ КАРТИ

Ви можете виконати цю дію, лише якщо маєте на руці **менше** ніж 7 елементалів.

Насамперед перевірте, чи захопили ви якусь територію. Територію вважають захопленою, якщо напроти неї лежить принаймні 1 ваш елементаль, а з іншого боку немає **жодного** ворога. Ви здобуваєте **1 силу розлому** за кожну захоплену територію. Перемістіть маркер гравця на відповідну кількість поділок треку сили.

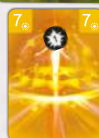
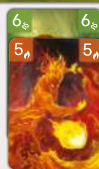
Здобути силу за захоплені території може **лише активний гравець**. Навіть якщо противник захопив деякі території у ваш хід, він не здобуває сили.

Після цього поповніть руку з вашого стосу до 7 карт.

*В Олени на руці залишився тільки 1 елементаль, тому вона вирішує взяти карти й здобути силу за захоплені території.*



*Олена здобуває 1 силу розлому за 1 захоплену територію.*



*Потім Олена бере 6 елементалів, щоб поповнити руку до 7 карт.*



## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли наприкінці раунду один з гравців має 12 або більше сил розлому. Якщо першим поділки «12» досягає гравець із жетоном першого гравця, його противник виконує ще 1 хід. Якщо ж першим поділки «12» досягає другий гравець, гра закінчується негайно. Гравці завжди виконують однакову кількість ходів.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю сили!

Якщо нічия, кожен гравець виконує ще 1 хід. Якщо знову нічия, виконуйте ходи, доки хтось не вирветься вперед.



## ЗАГАЛЬНІ ПИТАННЯ

*Тепер ви готові грати в «Rifforce. Сила розлому»! Якщо під час гри у вас виникнуть запитання, відповідь ви зможете знайти тут.*

Коли ви викладаєте/активуєте елементалів, вони можуть водночас належати і до однієї гільдії, і мати однакові значення.

Якщо ви здобули більше ніж 12 сил розлому, переверніть свій маркер гравця позначкою «+12» догори та продовжуйте відлік з початку треку.

*Викласти карти.* Елементалі, яких ви виклали в попередніх раундах, **не впливають** на елементалів, яких ви викладаєте в поточному раунді.

*Активувати карти.* Завдані поранення зменшують здоров'я елементалю, але **не змінюють** значення на карті.

Ви можете активувати елементалю, навіть якщо напроти немає ворога. У такому разі він просто не завдає поранень.

*Захопити території і взяти карти.* Якщо карти у вашому стосі вичерпалися, просто перетасуйте скид і сформууйте новий стос. Продовжуйте брати карти, доки не матимете на руці 7 елементалів.

*Скид.* Гравці **не можуть** проглядати свій або чужий скид під час гри.

## ЗДАТНОСТІ ЗАКЛИНАЧІВ ГІЛЬДІЙ



*Лід.* Якщо на території елементалю льоду тільки 1 ворог, його одночасно вважають і першим, і останнім.



*Світло.* Елементаль світла може вилучити 1 поранення з союзника на будь-якій території, навіть якщо сам перебуває на іншій території.



*Вогонь.* Поранення від елементалю вогню може зазнати будь-який союзник, навіть інший елементаль вогню. Якщо це поранення знищує союзника, ваш противник здобуває 1 силу розлому.



*Кристал.* Якщо противник знищує вашого елементалю кристалу, він здобуває 2 сили розлому. Якщо водночас він скористався здатністю заклинача тіні, то загалом здобуває 3 сили розлому.



*Вода.* Елементаль води **не може** залишитися на тій самій території. Перша та п'ята територія **не суміжні**. Якщо елементалю води активують на одній з цих територій, він може переміститися лише на територію, ближчу до центру.



*Повітря.* Елементаль повітря **не може** залишитися на тій самій території. Він завдає поранень кожному першому ворогові на новій території та на двох суміжних.



*Тінь.* Елементаль тіні **не може** залишитися на тій самій території. Якщо він знищує ворога, то ви здобуваєте загалом 2 сили розлому. Якщо це був ворог з гільдії кристалу, то загалом ви здобуваєте 3 сили розлому.



*Флора.* Елементаль флори може завдати поранень лише 1 ворогові на **одній** суміжній території. Він **не може** атакувати ворогів на своїй території.



*Блискавка.* Коли елементаль блискавки знищує ворога, негайно скористайтеся цією здатністю ще раз. Цей ефект застосовують **однократно** під час активації одного елементалю блискавки. Цей ефект **не вважають** активацією.



*Земля.* Земля — єдиний елементаль з ефектом, що застосовують відразу після викладання карти. За кожну викладену карту землі ви негайно завдаєте по 1 пораненню кожному ворогу на тій самій території.

Це **одноразовий** ефект. Коли ви активуєте елементалю землі, завдайте 2 поранень першому ворогу.