

ГРАНИ МИР В

Автор игры: Джейми Стегмайер

Художники: Майлз Бенски и Мариус Петреску

1–6 игроков — 30 минут — от 10 лет — соревновательная игра

В самом начале пандемии коронавируса, когда многие люди были вынуждены самоизолироваться, я придумал игру по принципу «бросай и рисуй» с бесконечным масштабированием, подходящую для обучения и проведения партий с людьми со всего света с помощью Facebook Live. Пробразом каждого из «миров» стала одна из игр издательства Stonemaier Games. Сперва мы не планировали издавать физическую копию «Граней миров», но многие нас об этом просили, и вот она у вас в руках!

— Джейми

ОБ ИГРЕ И ЦЕЛЯХ ИГРЫ

«Грани миров» — это серия мини-игр, в которой на протяжении 3 раундов игроки соревнуются между собой, стараясь получить больше всего звёзд. В основе «Граней миров» лежит принцип «бросай и рисуй» — в игре используются стираемые маркеры для отметок на игровых компонентах.

Каждый ход один из игроков бросает 2 кубика, затем все игроки используют результаты броска в своих мирах, получая ресурсы и звёзды.

Компоненты игры рассчитаны на 1–6 игроков, однако вы можете объединить несколько коробок с игрой, чтобы играть любым составом. Играть можно даже дистанционно, в режиме видеоконференции, поскольку только 1 игрок бросает кубики.

СОСТАВ ИГРЫ

2 кубика



6 карт подсчёта очков
(по 1 на игрока)



66 карт миров
(по 11 на игрока)



6 карт ресурсов
(по 1 на игрока)



6 стираемых маркеров



6 салфеток



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок получает персональную колоду из 11 карт миров (все колоды одинаковы, отличается только рубашка карт), карту ресурсов и карту подсчёта очков.
2. Каждый игрок получает стираемый маркер и салфетку.

ХОД ИГРЫ

В начале каждого раунда любой игрок перемешивает свою колоду миров и открывает 3 случайные карты. Все остальные игроки находят эти же карты в своих колодах, чтобы использовать одинаковый набор миров.

Раунд состоит из 9 ходов, которые все игроки выполняют одновременно. Ход состоит из следующих этапов:

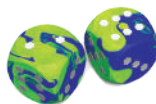
1. **БРОСЬТЕ КУБИКИ:** любой игрок бросает 2 кубика и оглашает результаты. Все игроки записывают выпавшие значения в клетки на своих картах подсчёта очков слева направо сверху вниз.
2. **АКТИВИРУЙТЕ МИРЫ:** каждый кубик можно использовать только один раз, по одному кубику на мир. Один и тот же мир можно активировать только раз в ход. В любой момент активации вы можете потратить ресурсы.
 - а. Если вы не можете использовать выпавший результат кубика ни в одном из миров, то вместо этого можете получить ресурс. Это редкая ситуация, поэтому данное правило используется в качестве компенсации за упущенную возможность. Этот способ получения ресурсов не является основным.

После 9-го хода раунд завершается. Отметьте на своей карте подсчёта очков число полученных в этом раунде звёзд (включая каждый полученный, но не потраченный ресурс, который приносит 0.1 звезды). Затем сотрите всё остальное на картах подсчёта очков и ресурсов. Уберите миры, использованные в этом раунде, — больше они вам не понадобятся. Затем случайным образом выберите 3 новые карты миров для всех игроков.

После 3-го раунда переходите к итоговому подсчёту очков (с. 6). Побеждает тот, у кого больше всего звёзд.

В начале хода любой игрок бросает 2 кубика.

Затем игроки планируют свои действия и активируют миры, используя оба доступных результата кубиков. Потратить ресурсы можно до, после или между активациями. Все игроки активируют миры одновременно, поэтому никому не придётся ждать! Начнём!



1 Пример: Рома решил активировать Чартерстоун, используя выпавшую 6. Он отмечает здание со значением 6, получает указанную монету, обведя её на карте ресурсов, а затем



«запоминает» результат второго кубика (2), указав его в ящике под зданием. «Запоминающая» результат, игрок не использует сам кубик, что позволяет сделать это в другом мире.



В следующий ход Рома может снова активировать Чартерстоун и, возможно, даже использует тот ящик, в котором он указал результат. Однако снова активировать Чартерстоун в этот же ход нельзя.

ЧАРТЕРСТОУН
Используйте в этом мире здание и получите ресурс (затем увеличьте результат броска второго кубика в первом мире). Кубик можно использовать в другом мире. ИЛИ отметьте все ящики с этим #.

Получите по 1 ★ за каждый отмеченный ящик с указанным в нём #.

ЭЙФОРИЯ
Отметьте одно # (или отметьте оба #, если выпал дубль). Если кубик после этого все ещё можно использовать в другом мире. Получите награду в зависимости от суммы в указанной области.

Отметьте значение, получите 1 ★ (не более 6 ★), если сумма всех отмеченных значений в области составляет от 4 до 10.

ЭПОХИ
Заполните фигуру числами (можно вращать, чтобы вернуть фигуру). Получите ресурс, заполнив БОЛЬШОЙ квадрат.

Получите по 1 ★ за каждый заполненный БОЛЬШОЙ квадрат (всего 6 звезд).

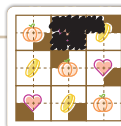
2 Используя выпавшую 2, Рома активирует Эйфорию. Но сперва он решает слегка увеличить значение и для этого тратит 2 тыквы, вычеркнув на карте ресурсов те тыквы, которые он получил ранее. Это позволяет ему изменить значение с 2 на 3. Изменение касается только Ромы, для остальных значение кубика остаётся прежним. Рома отмечает единственную доступную 3 в Эйфории. Затем он складывает все отмеченные значения в той области (результат — 4) и получает звезду. Так держать!



3 Наконец, Рома решает потратить монету, которую получил в Чартерстоуне, чтобы активировать третий мир — Эпохи. Он тратит монету, вычеркивая её,



и активирует Эпохи, используя кубик со значением 1. Этот результат доступен только ему, потому что выпал на воображаемом кубике! Рома закрасивает фигуру соответствующей формы на карте Эпох, завершая заполнение большого квадрата, за что получает сердечко, которое он сможет использовать позже!



После того как все игроки закончат активировать свои миры, один из игроков бросает кубики, и начинается следующий ход.

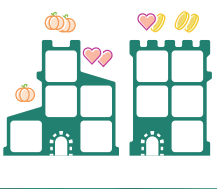
Все свойства, награды и отдельные правила для миров разъясняются далее.

ПРАВИЛА МИРОВ

Используйте маркеры, чтобы в зависимости от результатов на кубиках заполнять, отмечать или обводить элементы на картах миров. Если в тексте на карте мира упоминается значение, то речь идёт о числе, которое выпало на кубиках в начале хода. Вы можете изменить эти значения (или даже получить дополнительные кубики), потратив ресурсы. При этом новое значение доступно только вам — для всех остальных оно остаётся прежним. Если в тексте на карте мира упоминается «результат броска», то речь идёт о базовых значениях кубиков до изменения с помощью ресурсов. Звёзды, полученные в одних мирах, подсчитываются сразу при активации, а в других — в конце раунда.

МЕЖДУ ДВУХ ЗАМКОВ

Заполняйте клетки снизу вверх. Каждое # должно быть меньше # непосредственно под ним. Заполнив колонку, получите ресурс(ы).



Получите по 1 ★ за каждый заполненный ряд (в каждом замке по 3 ряда).



Между двух замков

СВОЙСТВО: записывайте значения в клетках в порядке снизу вверх; значения наверху должны быть меньше значений внизу. Заполнив колонку, получите ресурс(ы), указанный(-ые) над колонкой. Двери считаются заполненными.

ПОДСЧЁТ: получите по 1 звезде за заполненный ряд (не колонку!) замка. За каждый замок можно получить до 3 звёзд.

МЕЖДУ ДВУХ ГОРОДОВ

Запишите # в клетке. Одинаковые # не могут быть соседними. Заполнив ряд или колонку, получите ресурсы.



Получите столько ★, сколько составляет ваш меньший результат в двух других мирах. Вы не можете получить больше звезд, чем заполненных клеток в этом мире.



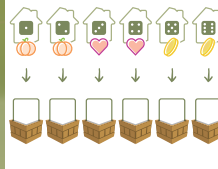
Между двух городов

СВОЙСТВО: запишите значение в клетке; одинаковые значения нельзя располагать в соседних клетках (с общими сторонами). Заполнив ряд или колонку, получите ресурсы.

ПОДСЧЁТ: получите столько звёзд, сколько составляет ваш меньший результат в двух других мирах. Вы не можете получить больше звёзд, чем заполненных клеток в этом мире.

ЧАРТЕРСТОУН

Используйте #, чтобы отметить здание и получить ресурс (затем укажите результат броска другого кубика в ящике ниже; тот кубик можно использовать в другом мире) ИЛИ отметьте все ящики с этим #.



Получите по 1 ★ за каждый отмеченный ящик с указанным в нем #.



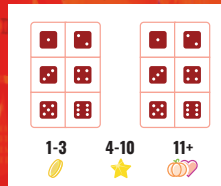
Чартерстоун

СВОЙСТВО: используйте значение, отметьте здание и получите ресурс, затем в ящике под ним укажите результат броска другого кубика (изменить результат с помощью тычков нельзя; этот кубик можно использовать в другом мире) ИЛИ, если 1 или несколько ящиков уже заполнены, используя значение, отметьте ВСЕ ящики с этим значением.

ПОДСЧЁТ: получите по 1 звезде за каждый отмеченный ящик.

Эйфория

Отметьте одно # ИЛИ можете отметить оба #, если выпал дубль (2-й кубик после этого всё ещё можно использовать в другом мире). Получите награду в зависимости от суммы в указанной области.



Отметив значение, получите 1 ★ (не более 6 ★), если сумма всех отмеченных значений в области составляет от 4 до 10.



Эйфория

СВОЙСТВО: отметьте одно из значений в любой области, затем получите ресурс/звезду, исходя из суммы всех значений, отмеченных в этой области. Если выпал дубль (результат броска до применения ресурсов), вы можете отметить это значение в обеих областях и получить ресурс(ы)/звезду(-ы) за обе (второй кубик после этого всё ещё можно использовать в другом мире).

ПОДСЧЁТ: отметив значение, получите 1 звезду (но не более 6), если сумма всех отмеченных в этой области значений от 4 до 10.



Мой маленький серп

СВОЙСТВО: отметьте шестиугольник и получите соответствующий ресурс (тыкву или сердце). Отметив пару одинаковых шестиугольничков, получите монету (например, если ранее вы отметили одну 3, а сейчас отметили вторую 3, то получите монету).

ПОДСЧЁТ: каждый раз, получая в этом раунде 6-й ресурс одного типа (тыквы, сердца или монеты) на карте ресурсов, получите 2 звезды. Потраченные в этом раунде ресурсы всё равно считаются «полученными». Пример: получив 8 тыкв, 5 сердец и 9 монет, вы получите 4 звезды.



Маятник

СВОЙСТВО: обведите восьмиугольник, используя любое выпавшее значение (не получая немедленной награды), ИЛИ отметьте определённое значение в песочных часах. Каждый раз, заполнив песочные часы, получите содержимое всех обведённых восьмиугольничков. Награды в восьмиугольниках можно получить за каждые заполненные песочные часы.

ПОДСЧЁТ: заполнив песочные часы (отметив в них последнее значение), получите по 1 звезде за каждый обведённый восьмиугольник со звездой.



Пирамида

СВОЙСТВО: записывайте значения на картах в любом порядке (по 1 значению на карте; одно и то же значение может быть на нескольких картах). Каждое значение на карте должно быть меньше, чем значение непосредственно над ним. Заполнив ряд, получите бонус.

ПОДСЧЁТ: получите по 1 звезде за каждый набор заполненных карт (набор — это мини-пирамида с 2 картами в основании и 1 непосредственно над ними). Большинство карт входит сразу в несколько наборов. Заполнив все карты, получите 6-ю звезду.



Сerp

СВОЙСТВО: отметьте значение в верхнем или нижнем ряду. Отметив значение в верхнем ряду, получите указанный ресурс. Отметив значение в нижнем ряду, потратьте указанный ресурс (помимо кубика). Вместо того чтобы отметить значение в нижнем ряду с помощью кубика, вы можете сперва отметить значение в верхнем ряду, получив связанную награду, затем потратить требуемый ниже в этой же колонке ресурс и отметить нижнее значение.

ПОДСЧЁТ: получите по 1 звезде за каждое значение, отмеченное в нижнем ряду.

ЭПОХИ

Заполните фигуру целиком
(Можно вращать, каждую фигуру
можно использовать несколько раз).
Получите ресурс, заполнив БОЛЬШОЙ квадрат.

Получите по 1 ★ за каждый заполненный БОЛЬШОЙ ряд/колонку (всего 6 звезд).

Эпохи

СВОЙСТВО: заполните фигуру целиком (вращая её как угодно). Каждую фигуру можно использовать несколько раз в раунд. Каждая фигура должна помещаться в клетках, не выходя за их пределы и не перекрывая уже заполненные клетки, включая изначально закрашенные коричневые. Заполнив **большой квадрат** (состоящий из 4 клеток), получите ресурс, указанный на нём.

ПОДСЧЁТ: получите по 1 звезде за каждый заполненный большой ряд или колонку (всего 3 ряда и 3 колонки).

ВИНОДЕЛИЕ

Получите (обедите) виноград и ресурс
ИЛИ сложите значение 1 кубика и ценность
не менее 1 полученного винограда
(вычеркните его), чтобы **выполнить заказ**
(равной или меньшей ценности, чем эта сумма).

Получите по 2 ★ за каждый выполненный заказ.

Виноделие

СВОЙСТВО: получите виноград (обедя его) и ресурс под ним ИЛИ сложите значение 1 кубика и ценность не менее 1 винограда, полученного ранее (вычеркнув его), чтобы выполнить заказ, не превышающий эту сумму. Пример: если у вас есть виноград ценностью 5 и выпала 6, то, сложив их, вы можете выполнить заказ ценностью 10 или 11.

ПОДСЧЁТ: получите по 2 звезды за каждый выполненный заказ.

КРЫЛЬЯ

Запишите в клетке любое # (в порядке слева направо для каждой птицы), затем получите ресурс или звезду под этой клеткой.

Получите звезды за заполнение крайних правых клеток каждой из птиц и дополнительно по 1 ★ за заполненную птицу, если сумма значений её клеток равна размаху её крыльев.

Крылья

СВОЙСТВО: запишите значение в клетке (в порядке слева направо для каждой птицы), затем получите ресурс или звезду под этой клеткой.

ПОДСЧЁТ: получите по 1 звезде за каждую заполненную клетку со звездой под ней (всего 3) и дополнительно по 1 звезде за каждую птицу, все клетки которой заполнены, если сумма значений в клетках птицы равна размаху её крыльев (значение, указанное на «карте» птицы).

ГРАНИ МИРОВО

Каждый ход любой игрок бросает 2 кубика и оглашает результаты. Каждый кубик можно использовать 1 раз и только в разных раундах. Один и тот же мир нельзя активировать более 1 раза в ход.

Каждый полученный, но не потраченный ресурс приносит по 0,1 звезды. Ресурсы нельзя оставлять на следующий раунд.

Раунд 1	Раунд 2	Раунд 3	ИТОГО
10.1	9.7	14.5	34.3

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После 3-го раунда сложите звёзды (включая десятичные доли за полученные, но не потраченные ресурсы), набранные вами в каждом раунде. Побеждает тот, у кого больше всего звёзд.

В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим итогом в 3-м раунде. Если снова ничья, то сравните результаты за 2-й раунд, затем за 1-й. Если всё ещё ничья, то претенденты делят победу.

РЕСУРСЫ

В каждом мире можно получить ресурсы (тыквы, сердца и монеты). Получив ресурс, обведите его кружком. Потратив ресурс, вычеркните ранее обведённый ресурс (не стирайте). Ресурсы можно потратить в любой момент хода, в том числе перед использованием результатов броска кубиков и сразу после получения ресурсов. В любой ход вы можете потратить сколько угодно ресурсов и делать это как угодно часто (например, вы можете потратить 4 тыквы, чтобы изменить значение кубика с 1 на 2, а затем с 2 на 3). Все награды, связанные с ресурсами, касаются только того игрока, который тратит ресурсы. Меняя значение кубика, вы меняете его только для себя. Аналогичным образом, если вы получили кубик, то получили его только для себя и можете использовать его только один раз, не оставляя на следующий ход.

Вы не можете получить больше ресурсов, чем указано на вашей карте ресурсов. Непотраченные ресурсы не переносятся на следующий раунд. Вместо этого вы получаете 0.1 звезды за каждый из таких ресурсов в текущем раунде. В конце каждого раунда стирайте все потраченные и не потраченные вами ресурсы.

СТОИМОСТЬ	НАГРАДА	ПРИМЕР	ПОЯСНЕНИЕ
2 тыквы 	Измените значение кубика на +/-1.	Выпала 5, но вам нужна 4. Потратьте 2 тыквы, чтобы изменить значение с 5 на 4.	Меняя значение кубика, вы не можете выйти за рамки 1–6. Из 1 нельзя сделать 6, и наоборот. Вы можете изменить значение кубика, полученного с помощью монет и сердец. Новый кубик вы не получаете.
3 тыквы 	Измените значение кубика на +/-1 (или не меняйте). Можете использовать его в том мире, который вы уже активировали в этот ход.	См. выше, при этом вы не обязаны менять результат (если используете это свойство исключительно для активации одного и того же мира дважды за ход).	См. выше, при этом вы не обязаны менять результат (если используете это свойство исключительно для активации одного и того же мира дважды за ход).
2 сердца 	Если выпал дубль, получите ещё один кубик с тем же значением.	Выпали две 4. Потратьте 2 сердца, чтобы получить ещё одну 4.	Полученный кубик нельзя использовать ни в одном из уже активированных в этот ход миров*.
3 сердца 	Получите кубик с тем же значением, что на любом из брошенных.	Выпали 1 и 6. Потратьте 3 сердца, чтобы получить ещё одну 1 или 6.	Полученный кубик нельзя использовать ни в одном из уже активированных в этот ход миров*.
2 монеты 	Если результат броска обоих кубиков в сумме равен 7, получите кубик с тем же значением, что на любом из брошенных.	Выпали 2 и 5. Потратьте 2 монеты, чтобы получить ещё одну 2 или 5.	Полученный кубик нельзя использовать ни в одном из уже активированных в этот ход миров*.
X монет 	Получите кубик со значением X (1-6).	Потратьте 3 монеты, чтобы получить кубик со значением 3, либо потратьте 2 монеты, чтобы получить кубик со значением 2 и т. д.	Полученный кубик нельзя использовать ни в одном из уже активированных в этот ход миров*.

* Если только вы не используете 3 тыквы вместе с только что полученным кубиком.

В тексте на картах Чартерстоуна и Эйфории упоминается «результат броска». Речь идёт о базовых значениях, выпавших на кубиках в начале хода. В этом случае изменить результат броска, потратив ресурсы, либо получить новые кубики нельзя.

Джейми благодарит тысячи поучаствовавших в тестировании «Граней миров» на Facebook Live и YouTube, Олли Холидэя за предложенное название игры, а также Роба Петита и Меттью Миллера за ответы на часто задаваемые вопросы по игре, которые помогли написать этот буклет правил.

ХОТИТЕ ПОСМОТРЕТЬ ОБУЧАЮЩЕЕ ВИДЕО?

Посетите stonemaiergames.com/games/rolling-realms/videos

НУЖНЫ ПРАВИЛА НА ДРУГОМ ЯЗЫКЕ?

Скачайте правила и руководства на множестве иностранных языков на stonemaiergames.com/games/rolling-realms/rules

ЕСТЬ ВОПРОСЫ ПО ИГРЕ ИЛИ ХОЧЕТСЯ ПОДЕЛИТЬСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ?

Задайте их в официальной группе игры Rolling Realms на Facebook или поделитесь на BoardGameGeek.

НУЖНЫ КОМПОНЕНТЫ НА ЗАМЕНУ?

Сделайте запрос на stonemaiergames.com/replacement-parts

ХОТИТЕ УЗНАВАТЬ НОВОСТИ ОБ ИЗДАТЕЛЬСТВЕ?

Подпишитесь на ежемесячную рассылку новостей на stonemaiergames.com/e-newsletter



STONEMAIER
GAMES

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Андрею Багрикову, Сергею Стажило-Алексееву, Роману Дженбазу и Максиму Книшевицкому за помощь в подготовке русского издания.