



# УЛАМКИ НЕСКІНЧЕННОСТІ

## РЕЛІКТИ МАЙБУТЬОГО

### ПРАВИЛА

#### ВСТУП

Коли Машину нескінченності було знищено, її уламки дощем посипалися з неба, викривляючи реальність, стираючи цивілізації та назавжди змінюючи світ. З цього попелу постали нащадки людства. Ви — лідер цих людей, видатний воїн, навечно пов'язаний з могутнім уламком.

Через ваші сни уламок передає вам туманні видіння майбутнього. У деяких ви використовуєте уламок як зброю та косите ворогів, наче пшеницю в полі. У інших ви застосовуєте його як інструмент, омолоджуючи ним землю та відновлюючи цивілізацію. Опанувати уламки нескінченності означає контролювати немислиму силу.

Час зробити вибір: чи вам судиться повести своїх людей до перемоги, чи ви станете реліктом якогось забутого майбутнього?

Обирайте мудро.

«Уламки нескінченності: Релікти майбутнього» — доповнення до гри «Уламки нескінченності». Щоб дізнатися, як грати, та ознайомитися з повними правилами, перегляньте правила «Уламків нескінченності» або перейдіть за посиланням: <https://kilogames.com.ua/>

#### ВМІСТ ТА ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

##### > 32 карти, а саме:

- > 24 карти із чорними берегами (карти центральної колоди)
- > 8 карт із сірими берегами (карти Реліктів)

Щоб грати з доповненням, затасуйте 24 карти з чорними берегами у центральну колоду «Уламків нескінченності». Потім кожен гравець вибирає собі персонажа, яким буде грати. Ви можете вибрати їх випадково або розіграти через аукціон здоров'я (див. Варіанти гри). Потім кожен гравець відкладає карти реліктів свого персонажа, і гра продовжується за звичайними правилами.

#### РЕЛІКТИ

Релікти — це новий, потужний тип карт, особливих для кожного персонажа «Уламків нескінченності». На відміну від союзників та захисників, на початку гри релікти не затасовуються у центральну колоду. Натомість два релікти будуть лежати поруч з гравцем від самого початку гри, з моменту вибору персонажів.

Гравці можуть безкоштовно найняти один зі своїх двох реліктів, коли наберуть **10**. Наймаючи релікт, покладіть його у свій скид так само, як під час найму карти з центрального ряду. Щоб найняти релікт, ви не витрачаєте кристали ( ) або опанування ( ).

#### Персонаж Доступні релікції

**Децима** Преторіанець-01, Преторіанець-02  
**Ко Син Ву** Серце Небуття, Пронизувач світу  
**Тетра** Мантія даних, Термінальні півмісяці  
**Волос** Пазурі ентропії, Корона пансвідомості



**Вибирайте виважено! За всю гру можна найняти лише один релікт!**

#### ВАРІАНТИ ГРИ

Коли ви зіграли кілька партій в «Уламки нескінченності», спробуйте один із наступних варіантів правил, що пропонують інші способи грати!

#### Командна атака 2 на 2

У цьому варіанті чотири гравці діляться на команди, що сходяться у протистоянні. Члени однієї команди сідають поруч один з одним по один бік ігрової зони, кожен навпроти свого гравця команди опонента. Гра йде за звичайними правилами, окрім таких винятків:

> Гравці можуть використовувати силу ( ) лише для того, щоб завдати пошкодження гравцю напроти себе. Однак гравці можуть використовувати свою силу, щоб атакувати захисників під контролем будь-якого опонента.

> Якщо ви знищуєте опонента напроти себе, весь надлишок сили призначається в якості пошкодження тому, хто залишився. І навпаки, якщо знищили вашого союзника, вважається, що обидва опоненти тепер напроти вас, і ви можете признати свою силу для атаки будь-кого з опонентів.

> Коли вирішуєте, хто ходить першим, то замість того, щоб вибрати першого гравця, випадковим чином виберіть першу команду. Гравець цієї команди, що сидить ліворуч, починає гру, і гра звично продовжується: хід передається за годинниковою стрілкою. (Це означає, що з першої команди зробити хід один гравець, потім обидва гравці другої команди, і врешті другий гравець першої команди.) У цьому режимі початковий рівень опанування уламка кожного гравця дорівнює 0.

#### Кривава баня на 3 гравців

Коли граєте втрьох, використовуйте звичайні правила гри, але коли призначаєте силу для пошкодження конкретного опонента, то всі пошкодження призначаються одночасно обоим опонентам. Наприклад, **5** завдасть 5 пошкоджень обоим суперникам. Кожен може блокувати свої пошкодження, як і у звичайній грі. Останній вцілілий гравець перемагає.

У цьому режимі можна грати і за звичайними правилами початку гри, але ми рекомендуємо поєднати його з правилами «Аукціону здоров'я», що наведені далі.

#### Виклик Немезиді (соло-режим)

Граючи соло, ви протистоятимете іншому персонажу, який гратиме роль Немезиди. Після кожного вашого ходу, буде ходити Немезида, однак вона не матиме власної колоди та не отримуватиме карти, як зазвичай. Ви перемагаєте, коли знижуєте здоров'я Немезиди до нуля.

Спочатку виберіть свого персонажа й персонажа Немезиду. На початку гри, у залежності від того, ким ви граєте, вам буде дозволено додати в стартову колоду 11-ту карту.

#### Персонаж 11-та стартова карта

**Децима** Дрони-лімітери  
**Ко Син Ву** Відтинки мороку  
**Тетра** Хмарні оракули  
**Волос** Поборники Арахіс

Ви виконуєте свої ходи за звичайними правилами, використовуючи кристали для отримання нових карт, силу для завдання пошкоджень Немезиді та підвищуючи опанування. Після вашого ходу ходить Немезида.

#### Хід Немезиди

Перше, що потрібно зробити в хід Немезиди, — відкрити верхню карту центральної колоди. Якщо карта має колір фракції Немезиди, Немезида отримує **3**.

Тоді Немезида грає карту, відкриту з центральної колоди, і отримує всю силу, опанування та здоров'я, надані властивостями цієї карти, а захисників негайно викладає в гру. Після цього Немезида грає кожну карту з центрального ряду, фракція якої збігається з фракцією карти, відкритої з центральної колоди. Якщо Немезида мусить ухвалити якесь рішення, зробіть це за неї.

Деякі карти та ресурси працюють дещо інакше.

Якщо Немезида має отримати кристали, вона натомість знищує відповідну кількість карт з верху центральної колоди.

Якщо Немезида повинна взяти карту чи карти, вона натомість отримує **1** за кожну карту, яку мала б узяти.

Захисники відразу викладаються в ігрову зону під контроль Немезиди. Якщо ви долаєте захисника Немезиди, знищте його, а не скидайте.

Немезида не може отримувати карти, тож вона також не може знищувати свої карти або взаємодіяти зі скидом, тому ігноруйте будь-який текст, який вона не може виконати.



Після того, як Немезида зіграє з центрального ряду кожного союзника вибраної фракції, одну по одній активуйте властивості її захисників, що потребують виснаження.

Коли Немезида має призначити силу, то, якщо вона може знизити здоров'я гравця до нуля, вона зробить саме це. У інших випадках вона буде спочатку долати ваших захисників, починаючи з найдорожчого й до найдешевшого, долаючи стільки, на скільки вистачить сили. Якщо треба зробити вибір між двома захисниками з однією ціною, вибір робите ви. І, нарешті, всю силу, яка залишилася після атаки на захисників, Немезида призначає вам.

Коли Немезида має менше ніж **15**, граючи карти з центрального ряду, вона ігнорує на картах усі ефекти «Домініон», «Відлуння», «Натхнення» та «Об'єднання». Однак якщо вона має **15** або більше, вважайте вимоги цих карт виконаними.

Наприкінці ходу Немезиди знищте всі карти союзників з центрального ряду, які вона зіграла в свій хід, заповніть ряд і починайте свій наступний хід.

Немезида перемагає в одному з трьох випадків:

- > Ваше здоров'я падає до 0.
- > Немезида опановує уламок (отримує 30).
- > Ви маєте поповнити центральний ряд, але для цього не вистачає карт.

## Аукціон здоров'я

У цьому варіанті гри замість того, щоб випадковим чином вибрати першого гравця, гравці будуть робити ставки здоров'ям на те, хто першим вибиратиме персонажа і робитиме перший хід.

Після того, як було викладено центральний ряд, випадковим чином виберіть гравця, який першим зробить ставку. Починаючи з нього й далі за годинниковою стрілкою, кожен може поставити будь-яку кількість здоров'я. Щоб зробити ставку, гравець має поставити принаймні 1 здоров'я, а ставка має бути більша за попередню. Якщо гравець вирішує не робити ставку або не має такої можливості, він виходить з аукціону. Гравці продовжують робити ставки, поки не залишиться лише один. Переможець втрачає поставлену кількість здоров'я. Він вибирає персонажа й ходитиме першим.

Після цього гравець ліворуч від першого гравця починає новий аукціон. Цей гравець може поставити будь-яку кількість здоров'я. Продовжуйте аукціони, поки всі не зроблять ставки та не отримають персонажів. Останній гравець може вибрати будь-якого персонажа з тих, що лишилися, і починає гру з 50 здоров'я.

## Драфт реліктів

Цей варіант дозволяє гравцям змінювати й вибирати доступні їм протягом гри релікти. Звичай ваші релікти залежать від вашого персонажа, але цей режим дозволяє гравцям вибирати, які релікти будуть їм доступні. Гравці все одно можуть найняти лише один релікт за гру.

На початку гри, після того як викладено центральний ряд, навмання викладіть горілиць по два релікти за кожного гравця у гри. Випадковим чином вирішіть, хто почне драфт реліктів. Цей гравець візьме один із доступних реліктів і покладе його перед собою. Потім наступний за годинниковою стрілкою гравець вибирає релікт собі. Продовжуйте, поки всі не матимуть по одній карті.



Коли всі гравці отримали по одному релікту, гравець, який останнім вибрав свою першу карту, вибирає собі другу, і так роблять всі гравці, але тепер рухаючись проти годинникової стрілки. Нарешті, коли всі матимуть по два релікти, гравець, який останнім брав першу карту, робить перший хід у гри.

## Загадкові релікти

У цьому варіанті ви не отримуєте релікти, призначені вашому персонажеві. Релікти перемішують і, не відкриваючи, роздають усім гравцям. Гравці мусять зберігати релікти в таємниці до того, як отримають **10** опанування і наймуть один з них.

## F.A.Q.

**П: Якщо у мене активні Пазурі ентропії, але я маю максимум , я все одно отримую ?**

В: Так. Незалежно від того, отримали ви в свій хід здоров'я чи ні, Пазурі ентропії все одно дадуть вам  за кожне , яке ви мали б отримати.

**П: Чи виснаження захисника виконує вимогу Преторіанця-01, щоб я міг повернути Преторіанця в руку?**

В: Ні. Захисник вважається зіграним лише тоді, коли ви виклали його з руки в ігрову зону.

**П: Чи можу я повернути Преторіанця-01 з ігрової зони в руку в той же хід, коли виклав його, якщо я зіграю після нього захисника?**

В: Ні. Карти залишаються в ігровій зоні до кінця вашого ходу. Здібність Преторіанця-01 активується, лише коли він у вашому скиді й лише звідти його можна повернути собі в руку.

**П: Чи можу я використати Преторіанця-02 для захисту від атаки, коли він у мене в руці?**

В: Ні. Щит, який надає Преторіанець-02, працює лише тоді, коли цей захисник у гри.

**П: Розігруючи ефект Дронів-лімітерів або Відтінків мороку, я беру карту, навіть якщо я не виконую вимоги Відлуння або Натхнення?**

В: Так. Тому що текст «Тягніть карту» знаходиться в окремому рядку.

## ГЛОСАРІЙ

**Виснажити.** Здібність «Виснажити» може бути використана один раз будь-коли у свій хід. Ми радимо розвертати карту горизонтально, позначаючи, що вона виснажена. В один хід можна виснажити будь-яку кількість різних карт. Виснаження карти не вважається грою карти з руки.

**Знищити.** Коли карту знищують, її прибирають з гри.

**Найманець.** Коли ви сплачуєте ціну найманця, ви можете або швидко зіграти його, або найняти до свого скиду. Якщо ви швидко граєте найманця, зіграйте його та негайно отримайте його ефекти. Наприкінці вашого ходу перекладіть його під низ центральної колоди.

**Подолати.** Означає прибрати з гри у скид. Здебільшого це стосується захисників.

## АВТОРИ

**Розробка «Уламків нескінченності»**

Гері Ерант та Джастін Гері

**Головний розробник «Реліктів майбутнього»**

Джастін Гері

**Додаткова розробка й вдосконалення**

Джейсон Зіла, Матайо Вілсон

та Раян Сазерленд

**Менеджмент проєкту**

Гері Ерант (Stone Blade Entertainment) та Рейчел Гройном (Ultra Pro Entertainment)

**Графічний дизайн**

Раян О'Конор

**Художники**

Аарон Накагара, Тьєн Нгуєн та Томас Верге

**Креативна розробка**

Джордж Роквел III

**Художній текст**

Джордж Роквел III

**Операційна підтримка**

Браян Г'юз

**Тестери Cultist Program**

Люк Адамсон, Мейот Артур, Джеймс Брюнер, Перріш Денфорт, Джордж Гестеліум, Кейті Шнайдер Крамер, Ервін Леієнгорст, Кірен Маккаллум, Кайл Олівер, Гловер Паркер, Рендал Паркер, Нейтан Ревері, Ванесса Шілдз, Уцарґа Сікдер та Джозеф Сумма

**УКРАЇНЬСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ**

**Видавництво:** Kilogames

**Керівник проєкту:** Олександр Полікарпов

**Перекладач:** Максим Ткаченко

**Редактор:** Володимир Кузнецов

**Коректорка:** Алла Костовська

**Верстка:** Євгенія Краніна

© 2018 Ultra PRO

© 2022 права на переклад належать IELLO

IELLO — 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

[www.iello.com](http://www.iello.com)