



НА ГРАНИ

*Нечто темное рыщет по улицам Апсайдвилля. Все чаще в городе бесследно пропадают люди. Друзья и соседи бросают на вас безумные взгляды, и вам все труднее смотреть им в глаза. Порой на их лицах вы замечаете страх и немое выражение отчаяния. «Почему это происходит с нами? Я не хочу быть следующим...»*

«На грани» — настольная игра для двух игроков, которые соревнуются друг с другом, пытаясь защитить или поглотить жителей Апсайдвилля во время столкновения двух миров: Города и Существа.

## О ЧЕМ ЭТА ИГРА

Во время партии игрок за Существо пытается поглотить жителей Апсайдвилля, затянув их достаточно глубоко в свой мир, а игрок за Город пытается защитить персонажей от воздействия Существа, сохранив их в мире людей.

Игроки по очереди разыгрывают карты и активируют эффекты, влияя на состояние жителей. Также они пытаются собрать как можно больше знаний о своем сопернике, чтобы получить полезный однократный эффект, который может повлиять на исход игры.

Игроки могут победить одним из двух способов: затянуть достаточное количество персонажей в свой мир или увеличить свой показатель знаний до максимального значения.



## КОМПОНЕНТЫ

### 18 двухсторонних карт персонажей



- 1 Имя
- 2 Шкала состояния
- 3 Символы
- 4 Символ начальной карты
- 5 Эффект, разыгрываемый во время фазы активности
- 6 Персонаж в мире людей
- 7 Персонаж в мире Существа

Каждая карта персонажа обозначает человека, живущего в Апсайдвиле. Карты персонажей двухсторонние, на одной стороне изображен персонаж в мире людей, а на другой — в мире Существа. На каждой стороне этих карт есть шкала состояния, два разных символа, а также эффект, который может быть разыгран во время игры.

### 28 карт Города и 28 карт Существа



- 1 Название
- 2 Стоимость активации эффекта
- 3 Символ
- 4 Эффект, разыгрываемый после оплаты стоимости его активации

Карты Города и Существа — это основной для игроков способ повлиять на карты персонажей. Каждый игрок имеет отдельную колоду карт, относящуюся к выбранной им роли. Колода Города состоит из 28 уникальных карт (8 из которых — карты экипировки), а колода Существа представляет собой набор из 7 разных карт по 4 копии каждой.

## 11 жетонов символов



- 1 Жетоны с символом Города 2 Жетоны с символом Существа

Когда игрок помещает жетон с символом на карту персонажа, считается, что теперь эта карта обладает данным символом в дополнение к тем, которые на ней изображены.

## 2 карты знаний и 2 маркера знаний



- 1 Уровень знаний 2 Эффекты, доступные игрокам на разных уровнях знаний  
3 Активный/неактивный маркер знаний игрока за Город  
4 Активный/неактивный маркер знаний игрока за Существо

У каждого игрока есть своя карта знаний с одноименной шкалой, а также двухсторонний маркер знаний, перемещающийся по ней во время партии. Шкала знаний игрока за Город отражает распространение информации о Существо среди жителей Апсайдвила, а шкала игрока за Существо отражает степень его познаний о людях и способах заманить их в свой мир.

## 1 маркер активности



Маркер активности — это двухсторонняя фишка, определяющая ход каждого игрока. По ходу партии маркер активности перемещается по кругу от одной карты персонажа к другой, и во время каждого хода один из игроков может разыграть эффект той карты персонажа, на которой он находится.

## 1 жетон направления



Этот двухсторонний жетон указывает направление перемещения маркера активности в конце хода каждого игрока.

## 10 маркеров состояния



Эти маркеры предназначены для отражения текущего состояния персонажей и по ходу партии перемещаются по одноименным шкалам на их картах.

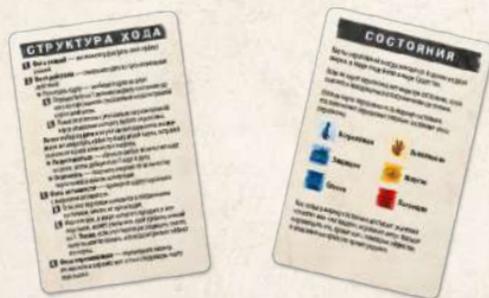
## 20 кубов энергии, по 10 кубов каждого цвета



1 Кубы энергии игрока за Город 2 Кубы энергии игрока за Существо

Энергия — очень важный ресурс. Игроки тратят кубы энергии, чтобы активировать эффекты разыгранных ими карт, а также чтобы повысить свой уровень знаний. Когда игрок тратит или теряет энергию, он возвращает необходимое количество кубов в общий запас. Игроки могут получить энергию, совершив действие отдыха.

## 2 карты-памятки



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Игрок, который последним поднимал пожарную тревогу, становится игроком за Город, а его соперник — игроком за Существо. Игроки также могут выбрать себе сторону любым иным способом.
- 2 Возьмите все карты персонажей, перемешайте и разложите 10 из них по кругу в центре игровой зоны. Стороны раскладываемых карт (сторона мира людей и сторона мира Существа) должны чередоваться, начиная со стороны мира людей. Остальные карты персонажей вам не понадобятся, уберите их в коробку.

*Как только во время подготовки к игре будет выложена первая карта персонажа с символом звезды в нижнем правом углу, поместите на нее маркер активности, при этом цвет на верхней стороне маркера должен быть противоположен цвету карты. Если карта выложена стороной мира людей вверх, то жетон необходимо поместить на нее стороной с цветом Существа, и наоборот.*

- 3 Поместите жетон направления в центр игровой зоны так, чтобы он указывал направление по часовой стрелке.
- 4 Каждый игрок кладет перед собой свою карту знаний и помещает на нее маркер знаний активной стороной вверх на деление со значением «0».
- 5 Поместите жетоны с символами, кубы энергии и маркеры состояния в общий запас так, чтобы всем игрокам было удобно до них дотянуться (например, в центр круга из карт персонажей).
- 6 Каждый игрок берет свои 28 карт, перемешивает и формирует из них колоду, которую кладет рядом с собой лицом вниз.
- 7 Каждый игрок берет по 3 карты из своей колоды. Игроки не должны показывать друг другу карты в своей руке.
- 8 Каждый игрок берет из общего запаса по 5 кубов энергии своего цвета и помещает их рядом со своей картой знаний. Это энергия, которую игроки могут тратить.
- 9 Активным игроком является тот, чей цвет указан на верхней стороне маркера активности.



6



7



8



4



5



5



3



5



9

2



4



8



7



6

## СТРУКТУРА ХОДА

Игроки ходят по очереди. Каждый ход состоит из 4 фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

- 1 Фаза знаний** — активный игрок может разыграть свой эффект знаний.
- 2 Фаза действий** — активный игрок должен совершить одно из трех возможных действий.
- 3 Фаза активности** — один из игроков может разыграть эффект карты персонажа с маркером активности.
- 4 Фаза перемещения** — игроки переворачивают маркер активности и перемещают его на следующую карту персонажа в соответствии с жетоном направления.

По ходу партии игроки должны постоянно проверять, не достигнуто ли одно из условий завершения игры. В этом случае игроки немедленно переходят к определению победителя.

### 1 Фаза знаний

Один раз за партию каждый игрок может разыграть свой эффект знаний. Для этого маркер знаний игрока должен лежать активной стороной вверх на любом делении шкалы знаний от 1 до 5.

*Уровень знаний 6 не имеет отдельного эффекта. Если игрок поднимает свой уровень знаний до 6, он немедленно побеждает.*

При розыгрыше эффекта знаний игрок может выбрать эффект его текущего уровня знаний или любого более низкого уровня по таблице на соответствующей карте. Таким образом, игрок с уровнем знаний 4 может выбрать любой эффект с 1-го по 4-й уровень. Разыграв эффект знаний, игрок переворачивает соответствующий маркер неактивной стороной вверх, обозначив тем самым, что он не может больше разыгрывать эффект знаний до конца игры.

### 2 Фаза действий

Активный игрок должен совершить **одно** из следующих действий:

- Разыграть карту
- Подготовиться
- Отдохнуть

## Разыграть карту

Активный игрок выбирает карту в своей руке и разыгрывает ее. Разыграв карту, игрок должен выбрать **один** из следующих вариантов:

- А** Переместить маркер состояния на карте персонажа на 1 деление. Игрок выбирает любую карту персонажа с таким же символом, как и на разыгранной им карте. Затем он сдвигает маркер состояния этого персонажа на 1 деление (более подробно о шкале состояния и перемещении по ней маркера см. на стр. 14).
- В** Поместить жетон с символом на любую карту персонажа. Игрок берет жетон с таким же символом, как и на разыгранной им карте (из общего запаса или с карты персонажа, если он уже был выложен ранее), и помещает его на любую карту персонажа. На одной карте персонажа могут находиться несколько жетонов с символами, однако на ней не может лежать жетон с символом, который уже изображен на самой карте.





*Лежащие на карте персонажа жетоны добавляют ей новые символы, поэтому, помещая жетон на карту, не закрывайте уже изображенные на ней символы.*

*Если какой-либо эффект убирает карту персонажа из игры, верните все лежащие на ней жетоны с символами обратно в общий запас.*

После того как игрок разыграл карту и выбрал один из предложенных выше вариантов, он **может** активировать указанный на карте эффект. Для этого он должен потратить кубы энергии (вернув их в общий запас) в количестве, равном указанной на карте стоимости активации. Затем игрок разыгрывает этот эффект и помещает карту в свой сброс.

*Если у игрока недостаточно энергии для активации эффекта карты, он по-прежнему может разыграть ее только для того, чтобы переместить маркер состояния или поместить на карту жетон с символом.*



**Карты экипировки** — в колоде игрока за Город находятся 8 полезных карт экипировки, которые аналогичны обычным картам и также используются для передвижения маркера состояния или размещения жетонов с символами. Игрок за Город по-прежнему может потратить энергию для активации эффекта такой карты, однако в отличие от других карт, разыгранная карта экипировки остается в игре, пока не будет сброшена каким-либо эффектом. Таким образом, карты экипировки обладают продолжительным эффектом, который длится все время, пока они находятся в игре.

Игрок за Город не может разыграть одновременно более трех карт экипировки. Если игрок активирует четвертую карту экипировки, он должен немедленно убрать из игры одну из трех разыгранных ранее.

*Разыграв карту экипировки для сдвига маркера состояния или размещения жетона с символом без активации ее эффекта, игрок сбрасывает эту карту, а не убирает из игры.*

*Когда карта убирается из игры, она возвращается в коробку, а не помещается в сброс. Если карта персонажа убирается из игры, поправьте оставшиеся карты, чтобы заполнить образовавшийся пробел.*

### Подготовиться

Активный игрок может сбросить сколько угодно карт из руки, а затем добрать в руку карты из своей колоды, чтобы их стало 5.

*Если игроку нужно взять карту, а его колода пуста, он должен перемешать все карты из своего сброса и сформировать из них новую колоду. Затем он продолжает брать карты.*

## Отдохнуть:

Активный игрок считает, сколько персонажей находится в его мире, а затем берет столько же кубов энергии своего цвета из общего запаса и помещает их рядом со своей картой знаний. У игрока не может быть более 10 кубов энергии. Если игрок должен взять кубы энергии, но их количества в общем запасе недостаточно, он берет столько, сколько есть.

***Пример:** наступает ход игрока за Существо, и он решает совершить действие отдыха. В мире Существа находятся 6 персонажей, поэтому этот игрок должен взять 6 кубов энергии. Однако, поскольку у него уже есть 7 кубов, а в общем запасе осталось только 3 куба его цвета, он может взять только эти 3 куба, чтобы у него стало максимально возможное число — 10 кубов.*

## 3 Фаза активности

В зависимости от состояния персонажа с маркером активности, один из игроков может разыграть эффект его карты во время этой фазы.

- Если на персонаже нет маркера состояния, то игроки не могут разыграть эффект его карты, ничего не происходит.
- Если на карте этого персонажа есть маркер состояния, то игрок, в чьем мире сейчас находится этот персонаж, может повысить свой уровень знаний на 1. Для этого он должен потратить количество кубов энергии, равное новому уровню знаний (т. е. для достижения 1 уровня знаний нужно потратить 1 куб энергии, для 2 уровня — 2 куба энергии и т. д.).

*Игрок может повысить свой уровень знаний, даже если его маркер знаний перевернут неактивной стороной вверх. Если игрок повышает свой уровень знаний до 6, он немедленно побеждает.*

**Кроме того,** если маркер состояния находится в ячейках «Защищен», «Спасен», «Напуган» или «Поглощен» (см. стр. 14), то игрок также разыгрывает эффект карты этого персонажа.

*Во время этой фазы не имеет значения, ход какого из игроков показывает маркер активности. Игрок, который может повысить свой уровень знаний и разыграть эффект карты персонажа, определяется только состоянием этого персонажа и миром, в котором тот находится.*

## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра завершается немедленно при выполнении одного из следующих условий:

- Если 3 персонажа были спасены, побеждает игрок за Город.
- Если 3 персонажа были поглощены, побеждает игрок за Существо.
- Если один из игроков повышает свой уровень знаний до 6, он побеждает.
- Если в любой момент партии в игре остаются только 5 карт персонажей, побеждает игрок с наибольшим количеством персонажей в своем мире.

### 4 Фаза перемещения

Переместите маркер активности по кругу на следующую карту персонажа в соответствии с жетоном направления. Затем переверните маркер активности, чтобы обозначить нового активного игрока. Игра продолжается до тех пор, пока не будет выполнено одно из условий ее завершения.



## ШКАЛА СОСТОЯНИЯ И МАРКЕР СОСТОЯНИЯ

Игрок за Существо стремится утащить жителей Апсайдвила в свой мир и поглотить их, в то время как игрок за Город должен помешать ему, стараясь спасти персонажей и вернуть их в мир людей. Это противостояние изображается путем переворачивания карт персонажей (сменой мира, в котором они находятся) и перемещением их маркера состояния.

Вдоль левого края каждой стороны карты персонажа расположена шкала состояния, разделенная на 4 ячейки. Существует 6 видов состояния персонажей:

Мир людей	Мир Существа
 <b>Встревожен</b>	 <b>Взволнован</b>
 <b>Защищен</b>	 <b>Испуган</b>
 <b>Спасен</b>	 <b>Поглощен</b>

Положение маркера состояния на карте персонажа показывает, насколько глубоко он погружен в мир Существа. Игроки стараются переместить маркер состояния на картах персонажей в сторону своего мира и довести его до крайнего значения (спасен или поглощен). Когда маркер состояния достигает одного из этих значений, игроки не могут больше перемещать его, кроме как с помощью эффектов, в описании которых это прямо указано.

**Запомните:** если в любой момент партии в игре находятся 3 поглощенных или 3 спасенных персонажа, игра немедленно завершается.

Когда игрок сдвигает маркер состояния на карте персонажа, он перемещает его по шкале состояния вверх или вниз (по своему выбору).

В начале игры на картах персонажей нет маркеров состояния, и это означает, что все они находятся в пограничном состоянии. Тем не менее каждый персонаж с начала игры находится в одном из миров (в зависимости от того, какой стороной вверх лежит его карта). Если персонаж находится в пограничном состоянии и игрок должен переместить маркер состояния на его карте, он либо помещает маркер состояния на верхнее деление соответствующей шкалы этой карты, либо переворачивает саму карту.

Если на карте персонажа уже есть маркер состояния, игрок может переместить его на одно деление вниз (если он хочет, чтобы персонаж продолжал оставаться в том же мире) или на одно деление вверх (если он стремится перевернуть карту персонажа и переместить его в другой мир).

Если маркер состояния находится на верхнем делении шкалы и должен переместиться еще выше, игрок снимает маркер с карты и персонаж оказывается в пограничном состоянии. Как описано выше, следующий сдвиг маркера на этой карте либо вернет его на верхнее деление соответствующей шкалы, либо перевернет карту.



**Например:** Сэм защищен (маркер состояния на его карте находится на втором делении). Если игрок за Существо хочет затянуть Сэма в свой мир, то ему необходимо трижды переместить его маркер состояния.

- 1 Чтобы Сэм стал встревоженным.
- 2 Чтобы убрать маркер состояния и Сэм оказался в пограничном состоянии.
- 3 Чтобы перевернуть карту Сэма стороной мира Существа вверх.

Сэм по-прежнему находится в пограничном состоянии, но теперь он в мире Существа.



## ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ

*Золотое правило: если эффект какой-либо карты противоречит правилам игры, приоритет остается за эффектом карты.*

### Карты игрока за Существо:

**Покров** — размещая эту карту, следите, чтобы она не закрывала символы на карте персонажа. Символы с карты «Покров» не считаются дополнительными для карты персонажа, на которую она помещена. В следующий раз, когда игроки должны переместить маркер активности на карту этого персонажа, вместо этого они помещают его на следующую карту персонажа в соответствии с жетоном направления. Карту «Покров» можно поместить на карту персонажа с маркером активности, но при этом игроки не должны сразу же перемещать с нее маркер, поскольку это происходит только в следующей фазе перемещения.

**Перемещение** — игрок за Существо выбирает любую карту персонажа и перемещает ее в любое место круга между двумя другими картами. Поправьте карты в круге, чтобы они лежали равномерно. Любые маркеры и жетоны с перемещаемой карты остаются на ней.

### Карты игрока за Город:

**Эвакуация** — после того как игрок уберет карту персонажа из игры, поправьте остальные карты в круге, чтобы они лежали равномерно.

**Подготовка** — сравнивайте количество энергии только после того, как потратили 2 энергии на активацию эффекта этой карты.

**В обход** — правила размещения этой карты аналогичны правилам для карты «Покров».

**Револьвер** — эффект этой карты можно разыграть только во время фазы действий игрока за Существо. Игрок за Город должен объявить об использовании этого эффекта сразу после активации игроком за Существо эффекта своей карты, но до его розыгрыша.

**Дробовик** — правила размещения этой карты аналогичны правилам для карты «Покров». Сама карта «Дробовик» по-прежнему может стать целью эффектов других карт.

**Рация** — эффект этой карты можно разыграть во время фазы активности любого игрока.

## Карты персонажей:

**Боб, Карл, Мэнди и Родни (в мире людей)** — если рядом с ними нет карты персонажа, находящегося в мире людей, их эффект нельзя разыграть.

**Карл (в мире Существа)** — помимо перемещения маркера состояния или размещения жетона с символом, игрок за Существо также может заплатить необходимое количество энергии для активации эффекта разыгранной карты.

**Эм (в мире Существа)** — игрок за Существо может выбрать любой из вариантов, после чего игрок за Город теряет столько выбранных компонентов в пределах указанного количества, сколько сможет. То есть если у игрока за Город 3 энергии, а в руке всего 1 карта и игрок за Существо сбрасывает 2 карты, игрок за Город должен сбросить только 1 карту.



**Автор игры:**

Адам Квапински

**Художник:**Северин Борковски, Себастьян Закшевский,  
Томаш Калиш**Верстка правил и карт:**

Павел Низилек

**Текст правил и карт:**

Мэтт Дембек и Пол Гроган (правила игры!)

**Заметка от автора:**

Эта игра была придумана во время 16-часовой поездки в Эссен на выставку Spiel 2015. Идея игры внезапно возникла у меня в голове, и поскольку я был единственным в Historical Games Factory, у кого не было водительских прав, я смог в полной мере сосредоточиться на ней. С того дня игра сильно изменилась, а также благодаря креативности Board&Dice обрела новый антураж (отдельное спасибо Мэтту Дембеку). Создание игры с момента зарождения идеи до итогового результата — долгий и кропотливый процесс. Я бы хотел выразить благодарность тем, кто соглашался играть пробные партии в «На грани» задолго до того, как игра стала такой увлекательной: Малгожата Борычка, Якуб Василевский, Якуб Польковский, Джоанна Глень, Марцин Глень, Петр Жуковский, Михал Синько, Барбара Санецка-Синько, Бартоломей Гисык.

Русскоязычное издание подготовлено **GaGa Games****Переводчик:**

Кирилл Войнов

**Редактор и руководитель проекта:**

Артем Ясинский

**Дизайнер-верстальщик:**

Ульяна Гребенева

**Общее руководство:**

Антон Сковородин



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



# ЭФФЕКТЫ КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ

## ■ Сторона Города ■ Сторона Существа

### **Боб:**

- Игрок за Город выбирает соседнего персонажа, находящегося в мире Существа, и сдвигает его маркер состояния на 1 деление.
- Игрок за Существо снижает уровень знаний игрока за Город на 1, если это возможно.

### **Карл:**

- Игрок за Город выбирает соседнего персонажа, находящегося в мире Существа, и сдвигает его маркер состояния на 1 деление.
- Игрок за Существо может разыграть 1 карту из своей руки.

### **Эрл:**

- Игрок за Город получает 2 энергии и берет 1 карту.
- Игрок за Существо может активировать эффект другого испуганного или поглощенного персонажа.

### **Джейми:**

- Игрок за Город может разыграть 1 карту (но не может активировать ее эффект).
- Игрок за Существо может сбросить 1 карту из руки, чтобы переместить на 1 деление маркеры состояния всех карт с тем же символом, что и на сброшенной карте.

### **Джерем:**

- Игрок за Город может переместить маркер активности 1 или 2 раза вперед в соответствии с жетоном направления.
- Игрок за Существо может перевернуть жетон направления.

### **Джули:**

- Игрок за Город может переместить маркер активности 1 или 2 раза вперед в соответствии с жетоном направления.

- Игрок за Существо берет 2 карты.

### **Лэнс:**

- Игрок за Город может разыграть 1 карту (но не может активировать ее эффект).
- Игрок за Существо получает 3 энергии.

### **Мэгги:**

- Игрок за Город получает 2 энергии и берет 1 карту.
- Игрок за Существо может увеличить свой уровень знаний на 1, используя только половину необходимого количества энергии (округление вниз).

### **Мэнди:**

- Игрок за Город выбирает соседнего персонажа, находящегося в мире Существа, и сдвигает его маркер состояния на 1 деление.
- Игрок за Существо может перевернуть до 2 карт персонажей, находящихся в пограничном состоянии, стороной с миром Существа вверх.

### **Макс:**

- Игрок за Город может разыграть 1 карту (но не может активировать ее эффект).
- Игрок за Существо может убрать карту соседнего персонажа из игры.

### **Мина:**

- Игрок за Город может разыграть 1 карту (но не может активировать ее эффект).
- Игрок за Существо может выбрать 1 карту из своего сброса и взять ее обратно в руку.

### **Натали:**

- Игрок за Город получает 2 энергии и берет 1 карту.
- Игрок за Существо может переместить на 1 деление маркер состояния на карте соседнего персонажа.

### **Ричард:**

- Игрок за Город может переместить маркер активности

1 или 2 раза вперед в соответствии с жетоном направления.

- Игрок за Существо может убрать одну активированную карту экипировки из игры и получить энергию в количестве, равном стоимости ее активации.

### **Родни:**

- Игрок за Город выбирает соседнего персонажа, находящегося в мире Существа, и сдвигает его маркер состояния на 1 деление.
- Игрок за Существо смотрит все карты в руке игрока за Город и может сбросить 1 из них.

### **Сэм:**

- Игрок за Город получает 2 энергии и берет 1 карту.
- Игрок за Существо выбирает один из следующих вариантов: игрок за Город должен сбросить 2 карты ИЛИ потерять 3 энергии.

### **Скотт:**

- Игрок за Город получает 2 энергии и берет 1 карту.
- Игрок за Существо получает по 1 энергии за каждого персонажа с маркером состояния, находящегося в мире Существа.

### **Тимми:**

- Игрок за Город может переместить маркер активности 1 или 2 раза вперед в соответствии с жетоном направления.
- Игрок за Существо может переместить маркер состояния спасенного персонажа на 2 деления.

### **Том:**

- Игрок за Город может разыграть 1 карту (но не может активировать ее эффект).
- Игрок за Существо может сбросить 1 карту из руки, чтобы получить энергию в количестве, равном утроенному показателю стоимости активации ее эффекта.