

Видеоправила игры: [ROXLEY.COM/RADLANDS](https://roxley.com/radlands)

Д Э Н И Е Л П И Ч Н И К

RADLANDS



2 20-40 14+

Перевод на русский: 2MON
v0.2

У НАС ЕСТЬ ВОДА

И ОНИ ИДУТ ЗА НЕЙ

ЗНАЧИТ МЫ **УДАРИМ** ПЕРВЫМИ

МЫ ДУМАЛИ, БУДЬ МЫ ЖЁСТЧЕ...

ОНИ ВЕРНУТСЯ ДОМОЙ

НО ДОМА БОЛЬШЕ
НЕ БЫЛО...

АВТОРЫ ИГРЫ

Дизайн игры: Daniel Piechnick

Разработка: Matt Tolman, Gavan Brown, Adam Wyse

Арт: Manny Trembley, Damien Mammoliti, Mr. Cuddington

Графический дизайн: Gavan Brown, Gui Landgraf

Правила: Adam Wyse, Gui Landgraf

Дизайн коробки: Black Thumb Creations

Плейтест: Tony Miller, Matt Tolman, Gavan Brown, Adam Wyse, Paul Saxberg, Carlyn McGeean, Kashton Brown, Malachi Brown, Zephan Brown, Paula Hakkola, Chelsea Birch-Wyse, Jonathan Rawlings, John Heidrich, Amy Hills, Bruno Steppuhn, Duncan Hecht, Gary Gin, Jasen Robillard, Jason D Kingsley, Jenny Wilson, Jenny Zhao, Joel Smart, Justin Bird, Ken Franklin, Kevin Gordon, Kori Joyce, Leanne Hine & Stuart Raven, Nick Angiers, Richard Bruce, Rick May, Rick Moffat, Scott Akkermans, Tyler Lipchen, Michael Cox, Morgan Cox, Glenda Cox, and Zaak Robichaud

ПРАВИЛА ИГРЫ v1.15

Книга правил актуализируется.
Актуальная версия по адресу:
roxley.com/radlands-rulebook



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В Radlands, под защиту игроков попадают три уникальных лагеря.
Условием победы является уничтожение трёх лагерей оппонента.

Главный ресурс в игре - вода. Вы будете использовать её для розыгрыша людей и событий, а так же активации способностей уже разыгранных карт. Люди защищают ваши лагеря и обладают полезными способностями, в то время как события обладают мощными эффектами, на которые требуется время.

Оба игрока берут карты из колоды добора. Все карты в вашей руке, могут быть либо сыграны на стол, либо сброшены, для мгновенного эффекта «утилизации». Для победы вам потребуется разумно распоряжаться вашими картами и водой.

ПОРЯДОК ХОДА

Ваш ход делится на три фазы:

- 1. События** - Продвиньте все события и разыграйте завершённые.
- 2. Сбор** - Возьмите карту  и 3 ваших жетона воды  на этот ход.
- 3. Действия** - Разыграйте карты, сбросьте карты, разыграв эффект утилизации, и /или активируйте способности **«подготовленных»** карт.

КОМПОНЕНТЫ



Колода добора
(46 карт людей и 20 карт событий)



Колода лагерей
(34 карты лагерей)



2 карты водонапорной башни
(Water Silo)

Примечание: когда книга правил ссылается на «карты», «колоду», или «сброс», речь идёт о колоде добора, если не указано иное.



2 карты Рейдеров
(Raiders)



2 памятки игрока



6 жетонов воды
(белых) с отметкой
«-» на обороте



6 доп. жетонов воды
(чёрных) с отметкой
«-» на обороте

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки сидят друг напротив друга.

В центре стола, в зоне общей доступности:

1. Перетасуйте и разместите колоду лагерей **A**.
2. Разместите доп. жетоны воды (чёрные **Б**).
3. Перетасуйте и разместите колоду добора, оставив место под сброс **В**.

↑ ИГРОВАЯ ЗОНА ОППОНЕНТА ↑



КОЛОДА
СБРОСА

↓ ВАША ИГРОВАЯ ЗОНА ↓

ПОДГОТОВКА ИГРОВОЙ ЗОНЫ

Каждый игрок подготавливает свою игровую зону следующим образом:

1. Возьмите 6 карт из колоды лагерей.

Вариант для достижения наилучшего первого игрового опыта: пропустите этот шаг, и раздайте одному игроку Garage, Railgun и Supply Depot. Второму же игроку Reactor, Cannon, и Victory Totem.

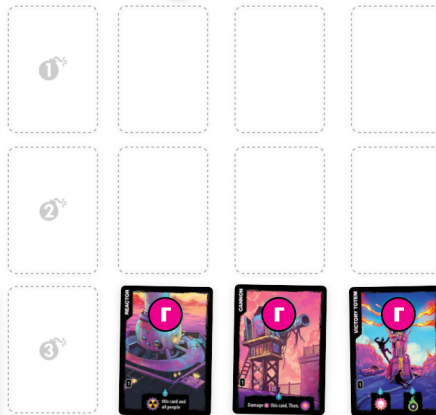
2. Разместите 3 ваших лагеря лицом вниз в один ряд своей игровой зоны **Г**. Оставьте место под 2 карт перед каждым вашим лагерем, в дальнейшем здесь вы будете разыгрывать карты людей. Когда оба игрока определились с выбором, переверните лагеря лицом вверх. Верните остальные карты лагерей и колоду лагерей обратно в коробку, в течении этой игры они более не понадобятся.

3. Возьмите карты **водонапорной башни** и **Рейдеров** и разместите их лицом вверх в вашей игровой зоне **Д**.

4. Возьмите 3 жетона воды (белых) и разместите их в вашей игровой зоне **Е**.

5. Возьмите памятку игрока **Ё**.

6. Возьмите в руку **Ж** карты из колоды добора в количестве равном сумме чисел, указанных в чёрных прямоугольниках, на картах ваших лагерей **З**.



ТИПЫ КАРТ

ЛАГЕРЯ

Карты лагерей обозначены чёрной окантовкой.

Они содержат в себе количество стартовых карт **А**, могут обладать одной и более способностями **Б**, и содержать [особенности] **В**.



ЛЮДИ

Карты персонажей (людей) обозначены белой окантовкой. Разыгрываются в колонны перед картами ваших лагерей.

У карт людей обозначена цена в жетонах воды **Г**, эффект утилизации **А**, они могут обладать одной и более способностями **Е**, и содержать [особенности] **Ё**.



[ОСОБЕННОСТИ КАРТ]

Некоторые карты лагерей и людей обладают особенностями **Ж**, заключёнными в [зелёные рамки] на белом фоне.

Особенности активны для **всех** людей, не получивших урон. И **всегда** активны на ещё не уничтоженных лагерях (даже получивших урон).



ПАНКИ

Панк — персонаж без способностей, представленный рубашкой верхней карты из колоды добора.

Получив урон, панки немедленно уничтожаются и возвращаются в колоду добора рубашкой вверх (лицевую сторону смотреть нельзя).

Помните: панки тоже люди!



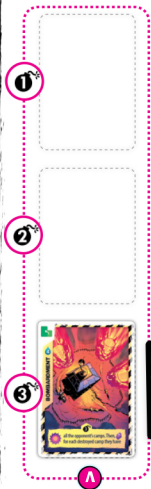
СОБЫТИЯ

Карты событий обозначены полосатой чёрно-жёлтой окантовкой.

У карт событий обозначена цена в жетонах воды **З**, эффект утилизации **И**, эффект события при завершении **Й**, и иконка **Б** бомбы с цифрой **К**, указывающей место в очереди событий **Л** при её разыгрыше.



ИГРОВАЯ ЗОНА



ОЧЕРЕДЬ СОБЫТИЙ:

У каждого игрока есть очередь событий **Л**, состоящая из колонны в 3 ячейки. Ячейка с номером **3** находится в одном ряду с вашими лагерями, номера **2** и **1** перед ней. Очередь событий — это таймер отсчёта, где каждая цифра обозначает количество ходов, оставшихся до завершения события.

КОЛОННЫ: карты людей (включая панков **Б**) разыгрываются на стол перед вашими лагерями. Карта лагеря и всех людей перед ней составляют колонну **М**. Колонна может вмещать максимум 2 людей.

БЕЗ ЗАЩИТЫ: Когда перед вашими людьми или лагерями не размещено хотя бы одной картой, они считаются незащищёнными **Н**.

СБРОС ЖЕТОНОВ:

Некоторые действия, требуют от вас использовать жетоны воды **З**, которые не размещаются на картах. Для удобства обоих игроков, отложите их к стопке сброса **О**, чтобы обозначить, что эти жетоны были израсходованы. Аналогичным способом поступайте, когда требуется сбросить карту с размещённым на ней жетоном воды **З**.

ИКОНОГРАФИКА

УНИЧТОЖЬТЕ

Уничтожьте определённую карту(ы).

- Когда персонаж уничтожен, сбросьте его.
- Уничтоженные лагеря переворачиваются рубашкой вверх. 
- Уничтоженные панки возвращаются на верх колоды добора рубашкой вверх (лицевую сторону смотреть нельзя).

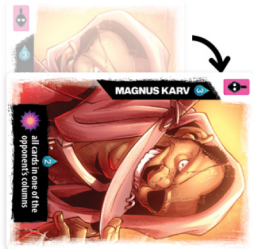


НАНЕСИТЕ УРОН

Нанесите урон персонажу или лагерю.

- Карта получившая урон, поворачивается набок.
- Получив повторный урон, такая карта уничтожается.
- Получивший урон персонаж **не подготовлен**.
- Получивший урон панк уничтожается.

Важно: целью для нанесения урона являются карты без защиты, в любой из колонн оппонента, если не указано иного.



НАНЕСИТЕ РАНЕНИЕ

То же, что и урон, но относится только к людям.

ВОССТАНОВИТЕ

Можете восстановить (развернуть) одну из своих карт, получивших урон. Если это персонаж, оставьте пометку о его **неподготовленности** с помощью .



ВОЗЬМИТЕ КАРТУ

Возьмите карту из колоды добора.

РАЗМЕСТИТЕ ПАНКА

Разыграйте верхнюю карту из колоды добора лицом вниз в любую из своих колонн. Это персонаж без способностей.

ДОП. ЖЕТОНЫ ВОДЫ

Возьмите 1 доп. жетон воды (чёрный) на этот ход. В конце своего хода верните все доп. жетоны воды обратно в запас в центре стола.

Доп. жетоны воды не ограничены доступным запасом (при необходимости возьмите жетоны воды  у оппонента).

РЕЙД



При розыгрыше иконки рейда (🔥), разыграйте или продвиньте карту события **Рейдеров**.

• Если ваши **Рейдеры** ещё не находятся в очереди событий, разместите их в ячейку под номером 2* (см. «Разыграйте карту (событие)», стр.10).

• Если ваши **Рейдеры** уже находятся в очереди событий, продвиньте их на 1 ячейку вперёд. Если они уже находятся на ячейке под номером 1*, завершите событие, разыграв его эффект. Событие **Рейдеров** не может быть продвинуто, если при помощи 🔥, если ячейка перед ним уже занята.

Когда срабатывает эффект события **Рейдеров**, ваш оппонент выбирает один из своих лагерей, который получает урон, затем **Рейдеры** возвращаются обратно в вашу игровую зону.

Стратегический совет: **Рейдеры** - один из ваших главных источников урона! Они могут наносить урон даже по защищённым лагерям.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Чтобы определить первого игрока, подбросьте жетон воды. Если он приземлился иконкой вверх (💧), вы становитесь первым игроком. В ином случае первым становится ваш оппонент.

Начиная с первого игрока, вы ходите по очереди, до тех пор, пока один из игроков не уничтожит все лагеря оппонента. Ваш ход состоит из нижеперечисленных фаз в следующем порядке:

1. СОБЫТИЯ

Если у вас активно событие в ячейке 1*, разыграйте эффект его завершения и сбросьте. Затем продвиньте оставшиеся события в очереди на ячейку вперёд (в сторону оппонента).

2. СБОР

Возьмите карту 💜. Затем возьмите 3 своих жетона воды 💧 на этот ход. Жетоны воды никогда не остаются с предыдущих ходов, поэтому фазу действий вы всегда начинаете с 3 жетонами.

Исключение: если вы начинаете игру первым, возьмите 1 жетон воды 💧 (вместо 3), в свой первый ход. Для всех последующих ходов, включая первый ход оппонента игроки берут по 3 жетона.

3. ДЕЙСТВИЯ

Выполните любые из нижеперечисленных действий, в любом порядке и количестве:

- Разыграйте карту
- Возьмите карту
- Утилизируйте карту
- Возьмите водонапорную башню
- Активируйте способность

Карты с нулевой стоимостью и способности: некоторые карты и способности имеют нулевую стоимость. Разыгрывая такую карту или активируя способность делайте на них отметку о **неподготовленности** с помощью доп. жетона воды с розовым прочерком (—).

Окончание фазы действий: после того как вы закончили фазу действий, верните все жетоны воды 💧 и доп. жетоны воды 🟡 на место.

ДЕЙСТВИЯ

РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ (ПЕРСОНАЖ)

Разыграйте карту персонажа с руки, разместив её перед одним из своих лагерей (даже уничтоженным).

Разыгрывая персонажа:

- Оплатите его стоимость, в жетонах воды **А**, указанную сверху слева **Б**.

- Персонаж разыгранный в этот ход **не подготовлен**.

- Если в данной колонне уже находится один персонаж, разместите нового персонажа перед **В** или позади **Г** уже размещённого (сместив его вперед). Когда персонаж, находящийся позади другого, уничтожен сместите персонажа находящегося впереди ближе к лагерю.

- Каждая колонна может содержать максимум 2 людей. Если с вашей стороны в игре уже находятся 6 человек, больше разыгрывать людей (включая панков) вы не можете.

Стратегический совет: размещайте наиболее ценных людей позади, чтобы не оставлять их без защиты.



РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ (СОБЫТИЕ)

Разыграйте карту события руки, разместив её в очереди событий.

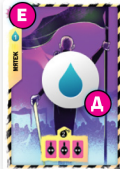
Разыгрывая событие:

- Разместите событие согласно цифре указанной на иконке бомбы (●), расположенной над жёлтой рамкой эффекта.

- Оплатите его стоимость, в жетонах воды **А**, указанную сверху слева **Е**.

- События стоимостью **0** не размещаются в очереди. Вместо этого немедленно разыграйте эффект его завершения, а затем сбросьте карту и отложите в сторону потраченные жетоны воды.

- Только одна карта может одновременно занимать одну ячейку в очереди событий. Если нужное место уже занято другим событием, необходимо разместить новое событие в любое свободное место позади него **Е** (максимум на **3**). Если все места заняты, разыграть новое событие невозможно.



ВОЗЬМИТЕ КАРТУ

Заплатите 2 жетона воды **Д** и возьмите карту из колоды добора.

УТИЛИЗАЦИЯ КАРТЫ

Сбросьте карту с руки, чтобы получить эффект утилизации, обозначенный иконкой в верхнем левом углу **Ж** (см. «Иконографика», стр.8).

Примечание: утилизируя водонапорную башню, верните её в свою игровую зону вместо того, чтобы сбросить.



ВОЗЬМИТЕ ВОДОНАПОРНУЮ БАШНЮ

Заплатите 1 жетон воды, чтобы взять водонапорную башню в руку. Водонапорная башня может быть утилизирована, чтобы получить доп. жетон воды.

- Когда вы утилизируете водонапорную башню, верните её в свою игровую зону вместо того, чтобы сбросить.

- Водонапорную башню можно сохранять в руке сколько угодно ходов.

Стратегический совет: каждый неиспользованный жетон воды пропадает, и если у вас остался 1 непригодившийся жетон, рассмотрите вариант взять водонапорную башню.

Если у вас осталось 2 жетона, рассмотрите вариант добора карты.



АКТИВИРУЙТЕ СПОСОБНОСТЬ

Активируйте способность одного из своих подготовленных лагерей или людей в любой колонне.

Способности и их цены находятся в чёрных сегментах 3 в нижней части карт.

Активируя способность:

1. Убедитесь в том, что карта подготовлена (см. «Готовность» в секции справа).

2. Оплатите стоимость способности согласно её цене в жетонах воды И.

3. Разыграйте описание способности и иконки её эффекта.

- После активации способности, карта становится не подготовленной. Если цена способности равна 0, обозначьте её неподготовленность жетоном К.

- Способность карты может быть применена к карте в любой колонне, а не только в своей.

- Когда описание способности ссылается на «врага», это относится к людям оппонента, но не к его лагерям.



ГОТОВНОСТЬ

«ПОДГОТОВЛЕНА» ЛИ МОЯ КАРТА?

Лагерь: карты расположенные лицевой стороной вверх всегда подготовлены, если вы ещё не активировали способность лагеря в этот ход (лагерь получивший урон всё ещё является подготовленным).

Люди: персонаж является подготовленным, только если он не:

- Был разыгран в этот ход.
- Был восстановлен в этот ход.
- Активировал способность в этот ход.
- Получил урон.

Примечание: карты с жетонами воды на них - не подготовлены, если иного не предписывает способность, эффект или особенность.

КОНЕЦ ИГРЫ

Вы мгновенно побеждаете, если все лагеря оппонента уничтожены.

Если колода добора закончилась, перетасуйте колоду сброса и сформируйте новую колоду добора. Если колода добора закончилась во второй игра заканчивается вничью.

F.A.Q. ЛАГЕРЯ

Adrenaline Lab (Адреналиновая лаборатория): относится в том числе и к людям, сыгранным в этот ход и получившим урон, таким как **Wounded Soldier**, и людям, которые получили урон и активировали свою способность. Необходимо оплатить цену способности. Если **Адреналиновая лаборатория** использует способность персонажа с предписанием «нанести урон этой карте», «этой» картой является использованный персонаж.

Arcade: Панки тоже люди.

Blood Bank: вам нужен персонаж, для активации этой способности.

Cannon (Пушка): если  уничтожает ваш последний лагерь, вы мгновенно проигрываете, ещё до того, способность **Пушки** будет полностью разыграна.

Catapult: вам нужен персонаж, для активации этой способности

Command Post: цена активации этой способности может опускаться до .

Construction Yard: возвращённый лагерь не повреждён и **подготовлен**.

Juggernaut (Джаггернаут): если **Джаггернаут** был продвинут единожды, вы можете разыгрывать персонажа как перед ним, так и позади него. Персонаж находящийся позади **Джаггернаута** защищён и не может быть атакован  или , как если бы он находился за другим персонажем. Новый персонаж, размещаемый в этой колонне, может сместить уже размещённого персонажа по другую сторону **Джаггернаута**. Когда **Джаггернаут** уничтожен, сместите его в нижний ряд рубашкой вверх (людей перед ним).

Labor Camp: вам нужен персонаж, для активации этой способности.

Mercenary Camp: оппонент делает выбор. Он не может выбрать сброс 2 карт, если у него менее 2 карт в руке.

Mulcher: вам нужен персонаж, для активации этой способности.

Nest of Spies: требуется 2 любых человека, включая панков.

Omen Clock: вы можете продвинуть событие только если в очереди событий перед ним есть свободная ячейка. Вы можете продвигать события оппонента, тем не менее они всё ещё считаются его событиями.

Parachute Base: вы должны оплатить разыгрываемого персонажа и активацию его способности.

Training Camp: персонаж разыгрывается в ту же ячейку. Карты с [особенностями] «при розыгрыше этой карты» (такие как **Авангард**, **Арго Йески**, **Раненый Солдат**), немедленно разыгрывают свой эффект. Персонаж учитывается для таких карт как **Шпионское гнездо** и **Лаборатория трансплантации**.

Transplant Lab: требуется 2 любых человека, включая панков.

Watchtower: **Рейдеры** и события стоимостью * тоже считаются.

F.A.Q. ОБЩИЙ

 /  /  :сами по себе эти иконки могут бить только по целям без защиты. Тем не менее, карты которые указывают на «всех», «любых», или «одного из», игнорируют защиту и играют по своим правилам.

Враги: люди вашего оппонента, не их ё.

В мусоре не рыться: вы можете просматривать какие карты сбрасывает оппонент, в течении его хода. После, смотреть какие карты попали в колоду сброса за предыдущие ходы, нельзя.

По своим не стрелять: нельзя применять  /  /  или какие-либо негативные эффекты на свои карты, если только это не предписано. Восстанавливать  карты оппонента так же нельзя.

Отсутствие лимита руки: лимит карт в руке не ограничен.

Не подглядывать: Игроки не могут просматривать лицевую сторону карт панков.

F.A.Q. ЛЮДИ

Argo Yesky (Арго Йески): если **Арго** получил урон, но затем был восстановлен, его особенность вновь активна. **Панки** тоже получают способность **Арго**. Так как у **панков** теперь есть способность, при розыгрыше они должны отмечаться как **не подготовленные**.

Cult Leader (Лидер Культа): **Лидер Культа** может уничтожить сам себя.

Doomsayer (Предвестник): если места, для того, чтобы сместить **событие** оппонента нет, оно не смещается. Даже если **события** оппонента сместить нельзя, вы всё ещё можете разыграть карту **Предвестника**.

Karli Blaze (Карли Блейз): [особенность] **Карли** активна, когда она разыгрывается или восстанавливается. Способность **Карли** активна, когда она разыграна, но не восстановлена. В сочетании с **Training Camp** люди перевёрнутые в этом ходу могут активировать свои способности.

Mimic (Имитатор): вы должны оплатить цену копируемой способности. Если **Имитатор** копирует карту с предписанием «нанести урон этой карте», в данном случае «этой» картой будет **Имитатор**.

Molgur Stang: «любой» означает любой **лагерь** вашего оппонента, даже под защитой.

Punk (Панк): если какой-либо эффект предписывает вам вернуть **панка** из колонны в руку, он становится обычной картой с лицевой стороной.

Rescue Team (Спасатель): **Спасатель** может вернуть самого себя. Возвращённые карты «не привязаны» к своему бывшему положению. Все вернувшиеся карты (включая **панков**) становятся обычными картами в вашей руке.

Vanguard: ответный удар  оппонента происходит немедленно (в этот же ход) и разыгрывается по обычным правилам. Если ваш урон  уничтожил последний **лагерь** оппонента, вы побеждаете ещё до ответного удара.

Vera Vosh (Вера Вош): если [особенность] **Веры** стала активна после того, как её способность уже была активирована, она не позволяет повторную активацию способности. [Особенность] **Веры** действует на неё, людей и **лагеря**.

Zeto Khan: эффект не применим к **событиям** уже находящимся в очереди событий. Счётчик **события Рейдеров** становится (0).

Ф.А.О. СОБЫТИЯ

Bombardment: лагерь уже получившие урон уничтожаются.

High Ground: можете оставить людей на своих местах.

Radiation: «всем людям» подразумевает всех разыгранных людей, включая ваших.

Raiders: (Рейдеры): см. «Рейд», стр.9. Можете разыгрывать иконку рейда (👤) более одного раза в ход. **Рейдеры** будут передвигаться в очереди событий каждый раз, как любое другое событие.

Truce: вернувшиеся карты не «привязаны» к своей предыдущей позиции. Все вернувшиеся карты (включая **панков**) становятся обычными картами в вашей руке.

Uprising: если в результате события у вас получается более 6 человек, дополнительных панков вы не получаете.

ИГРА С ОФИЦИАЛЬНЫМ ПЛЕЙМАТОМ

Используя официальный плеймат, играйте как обычно, с некоторыми нюансами:

- В конце каждого хода, убирайте **3** жетона воды в область «водохранилища» **А**.
- Выполнив действие «Взять **водонапорную башню**», положите жетон в обозначенную область **Б**.

• Выполнив действие «Взять карту», положите жетоны воды в обозначенную область **В**.

• Жетоны воды, сброшенные за события с нулевой стоимостью или со сброшенных карт, кладите в обозначенную область **Г**.

• В конце каждого хода, **3** доп. жетона воды кладите в обозначенную область **А**.



ПРИБОРЕТАЙТЕ ПЛЕЙМАТЫ НА
ROXLEY.COM/НАЗМАТ



Какие корни проросли сквозь груды камня, каких
Растений прорастают побеги? Сын человеческий,
Ты ни сказать, ни угадать того не можешь, ибо
Нагроможденье только образов несвязных ты познал
В краю, где от всепожирающего солнца
Укрытия сухое древо не дает, сверчок не утешает,
Из камня там не выжать капли влаги. Лишь
Под этой рыжею скалою тень найдешь
(Приди же в тень под рыжую скалу),
Я покажу тебе здесь то, что непохоже
На тень твою, спешащую вслед за тобою по утрам,
Или на тень твою, тебя встречающую на закате,
И ты увидишь ужас - прах в горсти.

- из поэмы Т.С. Элиота *Бесплодная земля*
(в переводе Я. Пробштейна)

ROXLEY

Copyright Roxley 2021. Все права защищены.