

БЕСПЛАТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

Взять новую Миссию: Находясь в Последнем Оплоте (19) Рейнджер, не имеющий карту Миссии, может взять карту Миссии, если она доступна.

Применить карту Защитников для защиты от Радиации: Сбросьте карту Защитника с символом Радиационного Костюма, чтобы автоматически пройти проверку на Сопротивление к Радиации в зараженной локации, или перебросьте все кубики при неудачном прохождении проверки на Сопротивление Радиации на карте Приключений.

Приобрести Особую карту: Сбросьте 2 карты Защитников с символом Бляхи Рейнджеров (а так же 1 Особую карту, если превышен лимит этих карт).

Обмениваться Артефактами: Рейнджеры в одной локации могут обмениваться только картами Обычных и Уникальных Артефактов.

ДЕЙСТВИЯ – За трату 1 жетона Действия (Рейдеры / Монстры)

Пройти Приключение: Находясь в локации с жетоном приключения вытяните и разыграйте карту Приключений, а затем переместите жетон в новую локацию (по рубашке новой карты Приключений). Здоровье Лидера не может быть уменьшено до 0 за счет розыгрыша бесплатного бонусного действия Приключения.

Атаковать Монстра: Вытяните и разыграйте карту Монстра. В бою могут быть проверки атрибутов Рейнджеров. В случае провала, Монстр сохраняет свою карту в локации.

Атаковать Склад ГСМ и боеприпасов: Сбросьте карты Защитников с символом гранаты и бросьте по 2 кубика за каждую сброшенную карту. За каждый результат броска «5+» уберите фишку склада из Вашей локации. НАГРАДА: 1 Особая карта, 2 карты Защитников или 1 жетон Кармы.

Атаковать Рейдеров: Бросьте цветные кубики, равные количеству и типу (цвету) Рейдеров и уберите фигурку соответствующего цвета Рейдера за каждый результат, превышающий его параметр Защиты.

Играть (Не более 1 раза за ход): Находясь в игорном заведении, сделайте ставку на 1 карту Защитников любого цвета. Назовите цвет и вытяните из колоды 3 карты Защитников. Если какие-либо карты соответствуют названному цвету, сохраните свою карту ставки и все карты, соответствующие названному цвету; в противном случае сбросьте вашу ставку и все разыгранные карты.

Лечить раны: Находясь в игорном заведении или в Последнем Оплоте вылечите все свои Раны. Альтернативно: В начале хода Рейнджера немедленно переместитесь в Последний Оплот, вылечите все Раны и переходите к Фазе III – «Радиация и Рейдеры».

Переместиться: Передвиньтесь в соседнюю локацию. Вы не можете пересекать сплошные линии границ локаций.

Сбросьте карту Защитников с символом мотоцикла, чтобы переместиться до 2 локаций.

Сбросьте карту Защитников, чтобы переместиться до 4 локаций (В т.ч. через сплошные линии границ).

Выполнить миссию: следуйте инструкциям на карте Миссии.

Диверсия против Лидера: Находясь в одной локации с Лидером, сбросьте 2 карты Защитников с символом пистолетов, чтобы уменьшить здоровье этого Лидера на 1.

Выследить Монстра: Находясь в одной локации с Монстром, для которого нет назначенной карты, вытяните и назначьте этому Монстру советующую карту Монстра. Эта карта останется с этой фигуркой Монстра, пока он не будет побежден и/или сброшен.

ДЕЙСТВИЯ – За трату 1 жетона Действия (без Рейдеров/ Монстров)

Подобрать жетон Кармы: заберите 1 жетон Кармы из вашей локации.

Добыча: Рейнджер проходит проверку на Получение Добычи в локации с жетоном Добычи. В случае успеха (результат броска «5+») Переверните жетон и получите указанную награду. Сбросьте жетон после его вскрытия или провала проверки.

Атаковать Лидера: Рейнджеры получают количество кубиков атаки, равное количеству сброшенных карт Защитников. Активный рейнджер выбирает порядок проведения атаки участвующими в ней Рейнджерами. Если Рейнджеры побеждают Лидера, то каждый участник получает по 3 карты Защитников, а Рейнджер, нанесший последний, смертельный удар, получает звание Убийцы этого Лидера.

ПРЕДЕЛ КАРТ В РУКЕ:

1 Карта Миссии Рейнджера

3 Особые карты

4 Обычных и/или Уникальных Артефактов

12 Карт Защитников (при соло-игре ограничений нет))

Рейнджеры с 3 Особыми картами больше ни при каких условиях не могут больше тянуть Особые карты.

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ, РАНЫ И СМЕРТЬ

Полученные Раны заменяют (переворачивают) неиспользованные жетоны Действий. Раны не излечиваются в начале хода Рейнджера. Если все жетоны Действия Рейнджера - это Раны или если показатель его Мутаций равен 5 или выше, то Рейнджер погибает.

В этом случае сбросьте все его карты и бонусы Убийцы Лидера. Если Рейнджер погиб от превышения показателя мутации, то замените его фигурку Монстром. Выберите нового Рейнджера, выставьте его фигурку в Последний Оплот, возьмите 2 карты Защитников и переходите к Фазе III – «Радиация и Рейдеры».

ПРОИГРЫШ В ИГРЕ - ОСНОВНЫЕ УСЛОВИЯ

1. Необходимо разместить Рейдеров и / или Монстров на фигурок в запасе больше нет.
2. Лидер Рейдеров продвигается в Последний Оплот. Тошнила переходит в Последний Оплот в свой следующий ход, если он останется жив на шаге 4.
3. В Последнем Оплоте находятся 4 или более Рейдеров и/или Монстров.
4. Все 12 фишек Складов ГСМ и боеприпасов размещены на поле (если в Сценарии не указано иное).
5. Дополнительные условия проигрыша указаны в правилах Сценария.

ПОРЯДОК ХОДА

ФАЗА I – «Восстань и Сияй»:

Обновите карты и жетоны Действий.

Активный Рейнджер может использовать свои способности «Восстань и Сияй».

ФАЗА II – «На поле»:

См. перечень Основных Действий Рейнджера на обороте.

ФАЗА III – «Радиация и Рейдеры»:

1. **Атака Рейдеров и Монстров:** Рейнджеры, в одной локации с Рейдерами или Монстрами, получают урон: по 1 Раны за каждый отряд Детей Земли или ораву Технарей и по 2 Раны за каждую банду Моторейдеров или Монстра.

Рейнджер может сбросить синюю карту Защитников, чтобы избежать Ран, наносимых Монстром.

Рейнджер, заканчивающий свой ход в Последнем Оплоте, не получает Ран от врагов (т.к. защищен стенами крепости).

2. **Проверка на Сопротивление Радиации в зараженной локации:** Рейнджеры, находящиеся в облученной локации, должны бросить кубики по количеству, равному их Устойчивости к Радиации, при этом каждый результат броска «5+» считается успешным.

Чтобы пройти проверку, Рейнджер должен набрать количество успехов, равное количеству значков Радиации на локации. При провале Рейнджер получает карту Мутации из колоды.

До момента совершения броска на проверку, Рейнджер может сбросить карту Защитника символом Рад.Защиты, чтобы автоматически пройти проверку.

3. **Добор карт Защитников:** согласно условиям текущего Этапа.

4. **Тяните и разыграйте карты Рейдеров:** согласно условиям карты текущего Этапа.

Захват локации происходит, если при Размещении в локации оказывается более 3 Рейдеров (не Монстров). Добавьте в эту локацию Склад ГСМ и боеприпасов (в одной локации их может быть несколько). Разместите по 1 новому Рейдеру того типа, который спровоцировал Захват, в каждой соседней локации. Наземные Рейдеры не могут пересекать сплошные линии границ локаций. Если Размещение фигурки приводит к цепному Захвату соседних локаций, то просто, добавьте вместо нее фишку Склада ГСМ и боеприпасов. Рейдеры, размещенные в одной локации с Рейнджером – Убийцей их Лидера клана – сбрасываются в запас. Если Захват локации инициируют Технари, то Крэнк или получает карту Древних технологий; или продвигается на одну локацию вперед, если таких карт больше не осталось.

Продвижение (наземных) Лидеров вперед по маршруту происходит только тогда, когда на вытянутой карте Рейдеров указана следующая локация по маршруту их следования.

Разыграйте События последней разыгранной карты Рейдеров, если в Сценарии не указано иное.

БЕСПЛАТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

Взять новую Миссию: Находясь в Последнем Оплоте (19) Рейнджер, не имеющий карту Миссии, может взять карту Миссии, если она доступна.

Применить карту Защитников для защиты от Радиации: Сбросьте карту Защитника с символом Радиационного Костюма, чтобы автоматически пройти проверку на Сопротивление к Радиации в зараженной локации, или перебросьте все кубики при неудачном прохождении проверки на Сопротивление Радиации на карте Приключений.

Приобрести Особую карту: Сбросьте 2 карты Защитников с символом Бляхи Рейнджеров (а так же 1 Особую карту, если превышен лимит этих карт).

Обмениваться Артефактами: Рейнджеры в одной локации могут обмениваться только картами Обычных и Уникальных Артефактов.

ДЕЙСТВИЯ – За трату 1 жетона Действия (Рейдеры / Монстры)

Пройти Приключение: Находясь в локации с жетоном приключения вытяните и разыграйте карту Приключений, а затем переместите жетон в новую локацию (по рубашке новой карты Приключений). Здоровье Лидера не может быть уменьшено до 0 за счет розыгрыша бесплатного бонусного действия Приключения.

Атаковать Монстра: Вытяните и разыграйте карту Монстра. В бою могут быть проверки атрибутов Рейнджеров. В случае провала, Монстр сохраняет свою карту в локации.

Атаковать Склад ГСМ и боеприпасов: Сбросьте карты Защитников с символом гранаты и бросьте по 2 кубика за каждую сброшенную карту. За каждый результат броска «5+» уберите фишку склада из Вашей локации. НАГРАДА: 1 Особая карта, 2 карты Защитников или 1 жетон Кармы.

Атаковать Рейдеров: Бросьте цветные кубики, равные количеству и типу (цвету) Рейдеров и уберите фигурку соответствующего цвета Рейдера за каждый результат, превышающий его параметр Защиты.

Играть (Не более 1 раза за ход): Находясь в игорном заведении, сделайте ставку на 1 карту Защитников любого цвета. Назовите цвет и вытяните из колоды 3 карты Защитников. Если какие-либо карты соответствуют названному цвету, сохраните свою карту ставки и все карты, соответствующие названному цвету; в противном случае сбросьте вашу ставку и все разыгранные карты.

Лечить раны: Находясь в игорном заведении или в Последнем Оплоте вылечите все свои Раны. Альтернативно: В начале хода Рейнджера немедленно переместитесь в Последний Оплот, вылечите все Раны и переходите к Фазе III – «Радиация и Рейдеры».

Переместиться: Передвиньте в соседнюю локацию. Вы не можете пересекать сплошные линии границ локаций.

Сбросьте карту Защитников с символом мотоцикла, чтобы переместиться до 2 локаций.

Сбросьте карту Защитников, чтобы переместиться до 4 локаций (В т.ч. через сплошные линии границ).

Выполнить миссию: следуйте инструкциям на карте Миссии.

Диверсия против Лидера: Находясь в одной локации с Лидером, сбросьте 2 карты Защитников с символом пистолетов, чтобы уменьшить здоровье этого Лидера на 1.

Выследить Монстра: Находясь в одной локации с Монстром, для которого нет назначенной карты, вытяните и назначьте этому Монстру советующую карту Монстра. Эта карта останется с этой фигуркой Монстра, пока он не будет побежден и/или сброшен.

ДЕЙСТВИЯ – За трату 1 жетона Действия (без Рейдеров/ Монстров)

Подобрать жетон Кармы: заберите 1 жетон Кармы из вашей локации.

Добыча: Рейнджер проходит проверку на Получение Добычи в локации с жетоном Добычи. В случае успеха (результат броска «5+») Переверните жетон и получите указанную награду. Сбросьте жетон после его вскрытия или провала проверки.

Атаковать Лидера: Рейнджеры получают количество кубиков атаки, равное количеству сброшенных карт Защитников. Активный рейнджер выбирает порядок проведения атаки участвующими в ней Рейнджерами. Если Рейнджеры побеждают Лидера, то каждый участник получает по 3 карты Защитников, а Рейнджер, нанесший последний, смертельный удар, получает звание Убийцы этого Лидера.

ПРЕДЕЛ КАРТ В РУКЕ:

1 Карта Миссии Рейнджера

3 Особые карты

4 Обычных и/или Уникальных Артефактов

12 Карт Защитников (при соло-игре ограничений нет))

Рейнджеры с 3 Особыми картами больше ни при каких условиях не могут больше тянуть Особые карты.

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ, РАНЫ И СМЕРТЬ

Полученные Раны заменяют (переворачивают) неиспользованные жетоны Действий. Раны не излечиваются в начале хода Рейнджера. Если все жетоны Действия Рейнджера - это Раны или если показатель его Мутаций равен 5 или выше, то Рейнджер погибает.

В этом случае сбросьте все его карты и бонусы Убийцы Лидера. Если Рейнджер погиб от превышения показателя мутации, то замените его фигурку Монстром. Выберите нового Рейнджера, выставьте его фигурку в Последний Оплот, возьмите 2 карты Защитников и переходите к Фазе III – «Радиация и Рейдеры».

ПРОИГРЫШ В ИГРЕ - ОСНОВНЫЕ УСЛОВИЯ

1. Необходимо разместить Рейдеров и / или Монстров на фигурок в запасе больше нет.
2. Лидер Рейдеров продвигается в Последний Оплот. Тошнила переходит в Последний Оплот в свой следующий ход, если он останется жив на шаге 4.
3. В Последнем Оплоте находятся 4 или более Рейдеров и/или Монстров.
4. Все 12 фишек Складов ГСМ и боеприпасов размещены на поле (если в Сценарии не указано иное).
5. Дополнительные условия проигрыша указаны в правилах Сценария.

ПОРЯДОК ХОДА

ФАЗА I – «Восстань и Сияй»:

Обновите карты и жетоны Действий.

Активный Рейнджер может использовать свои способности «Восстань и Сияй».

ФАЗА II – «На поле»:

См. перечень Основных Действий Рейнджера на обороте.

ФАЗА III – «Радиация и Рейдеры»:

1. **Атака Рейдеров и Монстров:** Рейнджеры, в одной локации с Рейдерами или Монстрами, получают урон: по 1 Раны за каждый отряд Детей Земли или ораву Технарей и по 2 Раны за каждую банду Моторейдеров или Монстра.

Рейнджер может сбросить синюю карту Защитников, чтобы избежать Ран, наносимых Монстром.

Рейнджер, заканчивающий свой ход в Последнем Оплоте, не получает Ран от врагов (т.к. защищен стенами крепости).

2. **Проверка на Сопротивление Радиации в зараженной локации:** Рейнджеры, находящиеся в облученной локации, должны бросить кубики по количеству, равному их Устойчивости к Радиации, при этом каждый результат броска «5+» считается успешным.

Чтобы пройти проверку, Рейнджер должен набрать количество успехов, равное количеству значков Радиации на локации. При провале Рейнджер получает карту Мутации из колоды.

До момента совершения броска на проверку, Рейнджер может сбросить карту Защитника символом Рад.Защиты, чтобы автоматически пройти проверку.

3. **Добор карт Защитников:** согласно условиям текущего Этапа.

4. **Тяните и разыграйте карты Рейдеров:** согласно условиям карты текущего Этапа.

Захват локации происходит, если при Размещении в локации оказывается более 3 Рейдеров (не Монстров). Добавьте в эту локацию Склад ГСМ и боеприпасов (в одной локации их может быть несколько). Разместите по 1 новому Рейдеру того типа, который спровоцировал Захват, в каждой соседней локации. Наземные Рейдеры не могут пересекать сплошные линии границ локаций. Если Размещение фигурки приводит к цепному Захвату соседних локаций, то просто, добавьте вместо нее фишку Склада ГСМ и боеприпасов. Рейдеры, размещенные в одной локации с Рейнджером – Убийцей их Лидера клана – сбрасываются в запас. Если Захват локации инициируют Технари, то Крэнк или получает карту Древних технологий; или продвигается на одну локацию вперед, если таких карт больше не осталось.

Продвижение (наземных) Лидеров вперед по маршруту происходит только тогда, когда на вытянутой карте Рейдеров указана следующая локация по маршруту их следования.

Разыграйте События последней разыгранной карты Рейдеров, если в Сценарии не указано иное.