



# BADLANDS

OUTPOST OF HUMANITY



# ПРАВИЛА

бета-версия

## BADLANDS. OUTPOST OF HUMANITY. ПУСТОШЬ. АВАНПОСТ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.



Прошло много лет после разрушительной ядерной войны, последствия которой привели к сильному изменению климата на планете и уничтожению некогда крупных цивилизаций. Отныне мир это – жаркая пустыня с одинокими радиоактивными руинами городов. Губительная радиация и применённое во время боевых действий биологическое оружие, изменили многих людей и животных, превратив их в настоящих монстров.

Немногочисленные группы людей из переживших «последнюю войну», объединились в кланы и основали небольшие поселения в этом новом мире.

В настольной игре Badlands вы возглавите небольшое поселение людей, выживающих в постапокалиптическом мире. Вам предстоит: снаряжать экспедиции и исследовать заброшенные локации, развивать торговлю и атаковать ваших врагов, защищать поселение и биться за влияние, отстаивая свои интересы в безжалостном мире пустошей!

# ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

4 карты поселений  
по 1 для каждого игрока (планшет игрока)



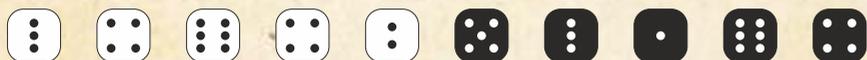
4 карты снаряжения  
по 1 для каждого игрока



1 колода Лидеров, 5 карт



10 кубиков D6.



40 Жетонов  
медикаментов



40 Жетонов  
крышек



20 Жетонов  
с крышками по 10 шт.



60 Жетонов  
металлолома



60 Жетонов  
топлива



80 Жетонов  
оружия



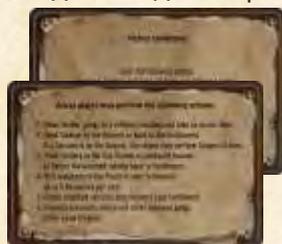
4 Жетона  
товара



1 колода карт слухов,  
18 карт



4 карты памяти,  
по 1 для каждого игрока



1 колода контактов локации  
Шахты (зелёный маркер), 35 карт



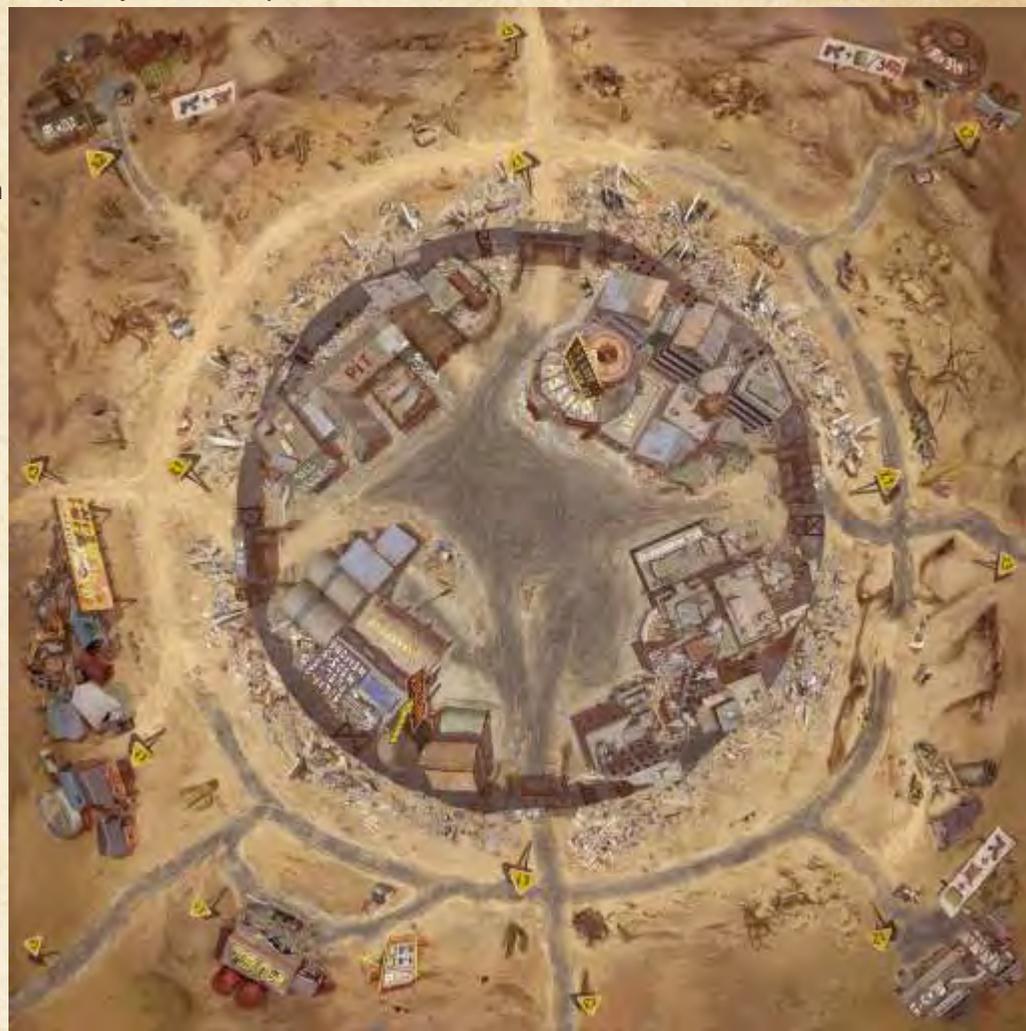
1 колода контактов локации  
Убежище (синий маркер), 40 карт



1 колода контактов локации  
Военная база (красный маркер), 45 карт



1 карта пустошей (игровое поле)



16 карт действий (Поселенцы, Караван, Рейдеры, Мародёры),  
по 4 шт для каждого игрока.



## ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- «Пустошь» - Поверхность планеты, все локации в игре находятся в пустошах.
- «Аванпост» - Крупное торговое поселение людей в этой части пустоши.
- «Склад» - Место в поселении, где хранятся все добытые ресурсы и предметы.
- «Крышки» - Металлические бутылочные крышки заменяющие в пустошах деньги.
- «Тайник» - Любое место на планшете, где игрок хранит все добытые им крышки.
- «Поселенцы» - Мирные жители обитающие в поселениях.
- «Караван» - Слабо мобильная группа людей, промышляющая торговлей.

- «Банда Рейдеры» - Мобильная группа людей, в основном, промышляющая грабежом.
- «Банда Мародёры» - Небольшая мобильная группа людей, промышляющая мародёрством.
- «Снаряжение» - Место хранения карт в снаряжении ваших банд или каравана.
- «Стена» - Защитное сооружение в поселениях.
- «Союзник» - Персонаж с особыми свойствами.
- «Лидер» - Главный союзник в вашем поселении.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**1** Положите карту пустошей в центр стола. Создайте рядом с полем общие резерв жетонов крышек и ресурсов.

**2** Хорошо перемешайте каждую колоду контактов локаций и разложите их рядом с соответствующими локациями в закрытую. (Ориентируйтесь на маркеры в нижнем правом углу карт и маркерам на игровом поле.)

**3** Положите карту союзника лидер аванпоста и колоду карт слухов в локацию «Бар» на аванпосте.

**4** Каждый игрок выбирает цвет и берёт себе компоненты этого цвета:  
 - 1 карту поселения.  
 - 1 карту снаряжения.  
 - 1 карту союзника лидер.  
 - 4 карты действий. (поселенцы, караван, рейдеры и мародёры)  
 - 1 карту памятку

## ЛОКАЦИЯ "ВОЕННАЯ БАЗА"

**2**



**1**



**5** Каждый игрок размещает:  
 - 3 крышки в тайник своего поселения.  
 - 1 карту союзника лидер в бар своего поселения.  
 - 2 жетона топлива и 2 жетона оружия, на склад своего поселения.  
 - 1 жетона металлолома и 1 оружия в свободный слот на стене своего поселения.

**6** Броском кубика решите, кто будет ходить первым. Можно начинать игру.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Получить 100% влияния.  
 Трофеи, лидеры и крышки приносят вам влияние: каждая крышка в вашем тайнике равна 1 влиянию, каждая карта лидера в вашем поселении приносит 25 влияния, каждый трофей монстра приносит влияние в зависимости от его силы.



**4**



**4**





## ЛОКАЦИЯ "УБЕЖИЩЕ"



2

### ХОД ИГРЫ.

Игра состоит из ходов поочерёдно совершаемых игроками. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок совершает ход.

Во время своего хода игрок может:

1. Переместиться бандами из локации в локацию и совершить там действие. (Карты действия: Рейдеры, Мародёры. См. Раздел Банды.)
2. Отправить караван к аванпосту или поселению. Если караван на аванпосте, игрок может выполнять там действия. (Карта действия: См. Карта Караван, Аванпост)
3. Отправить жителей поселения в локацию: Заправка или Свалка, или Возвратить в поселение повреждённую технику. (Карта действия: См. Карта Поселенцы)
4. Продавать ресурсы скупщику в своём поселении. (См. Раздел Поселение «Скупщик»)
5. Ремонтировать повреждённую технику и усиливать оборону поселения. (См. Раздел Поселение «Пит-стоп, Стена»)
6. Передавать ресурсы, предметы и союзников между бандами в одной локации. (См. Раздел Банды «Обмен».)

Эти действия игрок может совершать в свой ход в любом порядке по его выбору. Начинать новое действие можно только после завершения предыдущего!

2



## ЛОКАЦИЯ "ШАХТЫ"



## ПИТ-СТОП



«Пит-стоп» – место где можно отремонтировать технику. Любая повреждённая в бою техника возвращённая из пустоши, попадает в пит-стоп и находится там до завершения ремонта, т.е. до тех пор, пока игрок не разместит на нее 1 единицу металлолома со склада. После этого технику снова можно использовать в следующем ходу.

**Пример:** Игрок возвращает «повреждённую» карту рейдеров и размещает её в пит-стоп (карта лежит «повреждённой» стороной вверх). Игрок кладёт на повреждённую карту 1 единицу металлолома со склада: происходит ремонт. В следующем ходу ремонт закончен: металлолом сбрасывается, а карта переворачивается и игрок снова может ее использовать.

## СТЕНА



«Стена» – служит рубежом, защищающим ваше поселение от вторжений. В свой ход игрок может улучшать стену поселения с помощью ресурсов и карт со склада.

- Жетоны металлолома размещённые на стене служат дополнительными укрытиями, а жетоны оружия служат дополнительными огневыми позициями.
- Жетоны ресурсов размещаются на стене в 5 слотов, максимум 1 жетон металлолома и 1 жетон оружия в каждом слоте стены.
- За каждый жетон оружия на стене, добавляется 1 сила к обороне поселения.
- За каждый сброшенный со стены жетон металлолома, можно игнорировать 1 вражеское попадание во время боя за поселение.
- Карты предметов со свойством установки на стену, выкладываются рядом со стеной.
- Базовая сила стены равна 1. (Огневая позиция на башне)

**Пример:** В начале игры у каждого игрока значение силы обороны поселения равно 2. (Базовая сила стены 1 + 1 жетон оружия на стене)

**Внимание:** Забирать назад выставленные на стену ресурсы и предметы на склад нельзя!

## БАР



«Бар поселения» – место где обитает лидер и союзники присоединившиеся к вашему поселению. Союзники представлены в виде карт, и размещаются в баре поселения в открытую. Количество союзников в баре вашего поселения не ограничено.

## ПОСЕЛЕНИЕ: ЛОКАЦИИ И ДЕЙСТВИЯ



## СКУПЩИК



## СКЛАД



«Склад» – место в поселении, где хранятся добытые вами ресурсы и предметы.

- Ресурсы представлены в виде круглых жетонов.
- В игре 4 вида ресурсов: Металлолом, Топливо, Медикаменты, Оружие.
- Ресурсы размещаются на складе стопками, в соответствии с их видом.
- Предметы представлены в виде карт, и размещаются на складе стопкой, рубашкой вверх.
- Информация о точном количестве ресурсов и предметов на складе: открытая.
- Информация о типе и свойствах карт предметов на складе: закрытая
- Все крышки находящиеся в поселении хранятся в тайнике.
- Тайник – это любое место на планшете игрока.
- Точная информация о накопленных крышках в тайнике: открытая.

«Скупщик» – место в поселении, где игрок в свой ход может продать до 5 единиц любых ресурсов со своего склада. Скупщики предлагают 1 крышку за любой ресурс проданный им со склада.

**Пример:** В свой ход игрок продает скупщику 2 единицы топлива. Игрок сбрасывает 2 жетона топлива со склада и получает в свой тайник 2 крышки.

- Надо заметить, что скупщики режут без ножа, экономические связи между поселениями слабы. Караваны ходят редко и в основном, товарно-денежные отношения осуществляются за счет торговли внутри поселений.
- Продавать товары скупщикам не выгодно, но в некоторых случаях такая возможность может пригодиться.

## КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ:



Карты действий: Поселенцы, Караван, Рейдеры и Мародёры, в начале игры находятся в вашем поселении.

## КАРТА ДЕЙСТВИЯ ПОСЕЛЕНЦЫ

*Есть работа...*

**В свой ход игрок может действовать картой «Поселенцы»:**

Вы можете отправить мирных жителей из своего поселения за ресурсами в локацию «Заправка» или «Свалка» (См. раздел Локации пустоши.)

Или отправить жителей за повреждённой в бою техникой. (См. раздел Бой.)

После действия переверните карту поселенцев на «уставшую» сторону до начала следующего хода. В начале своего следующего хода переверните карту поселенцев на «рабочую» сторону.

**Пример:** В свой ход игрок решает отправить поселенцев в локацию «Заправка», в результате этого похода игрок получает на склад поселения 2 единицы топлива и переворачивает карту поселенцев на «уставшую» сторону, до своего следующего хода.

**Внимание:** Поселенцы не затрачивают ресурс топлива для посещения локаций. Все ресурсы полученные с помощью карты действия «поселенцы» сразу попадают на склад поселения!



# КАРТА ДЕЙСТВИЯ КАРАВАН

*Грузитесь, вы скоро выдвигаетесь...*

## Перемещение каравана

- В ход игрока караван может совершить 1 перемещение.
- Путь до аванпоста или обратно в поселение занимает 2 перемещения и проходит через локацию перекрёсток. (См. раздел Локации пустоши.)
- После отправки каравана из поселения или аванпоста игрок совершает 1 перемещение и переносит карту каравана в ближайшую к его поселению локацию перекрёсток.
- В следующий свой ход, игрок может совершить еще 1 перемещение и разместить карту каравана на аванпост или в поселение.
- Караван расходует 1 жетон топлива на поездку из поселения до аванпоста и обратно.

**Пример:** Игрок отправляет караван из поселения, игрок сбрасывает 1 жетон топлива со склада и перемещает караван из поселения на перекрёсток.

В следующий свой ход игрок перемещает караван с перекрёстка на аванпост и выполняет там действия.

В следующий свой ход игрок решает вернуть караван и перемещает его из аванпоста на перекрёсток.

В следующий свой ход игрок перемещает караван с перекрёстка в своё поселение.

**Внимание:** После перемещения каравана в ваше поселение, разместите все жетоны и карты из снаряжения каравана на склад!

## Снаряжение каравана

Основную прибыль на аванпосте, караванщики получают от продаж самогона сваренного в поселении. Перед отправкой каравана из поселения на аванпост поместите жетон товара на карту каравана. (См. раздел Аванпост)

Так же игрок может снарядить караван: ресурсами, предметами, союзниками и крышками со своего склада:

- Жетоны ресурсов и крышек помещаются на карту каравана в открытую.
- Максимальное количество снаряженных в караван жетонов ресурсов = 10.
- Карты предметов или союзников помещаются на карту снаряжения в закрытую.
- Максимальное количество снаряженных карт в караван = 10
- Количество снаряжаемых в любой транспорт крышек не лимитировано!

## Охрана каравана

Игрок может использовать для охраны каравана своих рейдеров или мародёров, если они находятся на одном перекрестке с караваном. Если караван находится на перекрёстке с вражеской бандой: начинается бой. Сначала в бой вступает охрана каравана, затем караван.

**Внимание:** Если у каравана нет охраны или охрана проиграла бой, караван пытается сбежать из боя! (См. раздел Бой.) Самостоятельно караван не может обороняться или атаковать!

**В свой ход игрок может действовать картой «Караван»:**  
Игрок может отправить караван на аванпост или вернуть его в своё поселение. Если караван находится на аванпосте, игрок может выполнять там действия. (См. раздел Аванпост)



## БАНДЫ

Банды в игре представлены картами действия: «Рейдеры» и «Мародёры».

-Игроки действуют своими бандами, перемещая их между локациями.

-В ход можно совершить по 1 действию каждой бандой.

-Действовать бандой в локации можно только после ее перемещения.

### КАРТА ДЕЙСТВИЯ РЕЙДЕРЫ

*Пора прокатиться...*

Если бы на пустошах ещё действовали законы, рейдеров можно было бы назвать преступниками, но единственным законом пустошей является право сильного

**В свой ход игрок может действовать картой «Рейдеры»:**

Игрок выбирает куда отправить банду и перемещает карту рейдеров в указанную им локацию, после чего совершает там действие. (См. раздел Локации пустоши.)

**Снаряжение банды**

Перед отправкой банды из поселения в рейд, игрок может снарядить её со склада любыми ресурсами, предметами и союзниками.

-Жетоны ресурсов и крышек помещаются на карту банды в открытую.

-Максимальное количество снаряженных банде жетонов ресурсов = 10.

-Карты предметов и союзников помещаются на карту снаряжения в закрытую.

-Количество снаряжаемых в любой транспорт крышек не лимитировано!

### КАРТА ДЕЙСТВИЯ МАРОДЁРЫ

*Легкая добыча...*

Мародёры - небольшая банда, в основном, промышленяющая присвоением того, что плохо лежит и грабежом слабозащищённых караванов.

**В свой ход игрок может действовать картой «Мародёры»:**

Игрок выбирает куда отправить банду и перемещает карту мародёров в указанную им локацию, после чего совершает там действие. (См. раздел Локации пустоши.)

Карта действия банды мародёров дублирует все свойства карты рейдеров, за исключением силы, мародёры малочисленная банда и их максимальная сила за счёт снаряженного им оружия = 2.

Снаряжение «Мародёров» происходит по правилам снаряжения «Рейдеров», за исключением лимита карт,

у мародёров не может быть больше 2 карт в снаряжении! equipped card limit is 2.

 =  (MAX 2)

 =  (MAX 2)



### Сила банды и лимит карт

-Сила банды увеличивается на 1 за каждый жетон оружия в снаряжении банды.

-Без жетонов оружия в снаряжении, сила любой банды = 0.

-Максимальная сила банды рейдеров за счёт снаряженного им оружия = 5.

Количество снаряженных карт предметов и союзников лимитировано числом, равным силе банды. Чем больше оружия в снаряжении банды, тем больше её сила и тем больше карт предметов и союзников можно снаряжать и вывозить из локаций!

**Внимание:** Превышение лимита в снаряжении - больше карт, чем сила банды! В случае превышения лимита в снаряжении, игрок сразу сбрасывает на свой выбор излишние карты предметов или союзников из игры. У рейдеров не может быть больше 5 карт в снаряжении!

 =  (MAX 5)

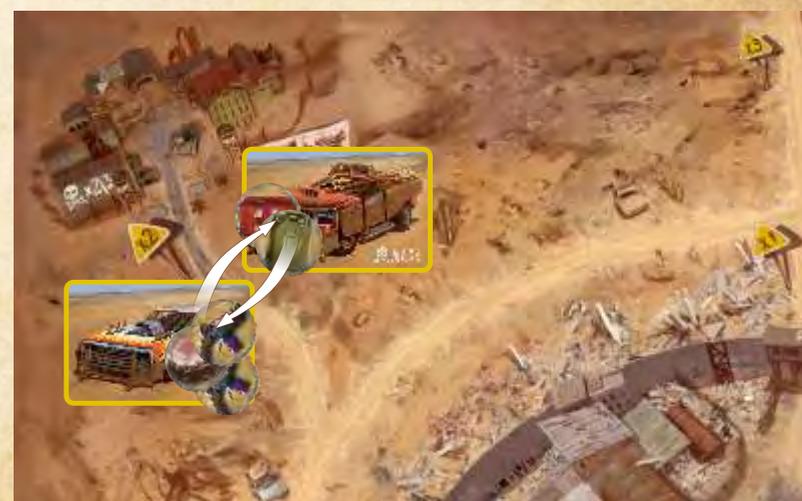
 =  (MAX 5)

**Пример:** У банды рейдеров в снаряжении находится 3 жетона оружия, сила банды рейдеров равна 3, игрок может снаряжать этой банде до 3 карт.

### Обмен

Если ваши рейдеры и мародёры находятся в одной локации, в ваш ход вы можете до или после их действия совершить обмен между снаряжением этих банд учитывая их лимит! Возможен обмен: крышек, ресурсов, предметов и союзников.

**Внимание:** Перемещение карты банды в локацию и совершение там действия это 1 непрерывное действие, совершать обмен в середине этого действия нельзя!



## БАНДЫ

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ БАНД

При перемещении банд нужно учитывать дальность до локаций:

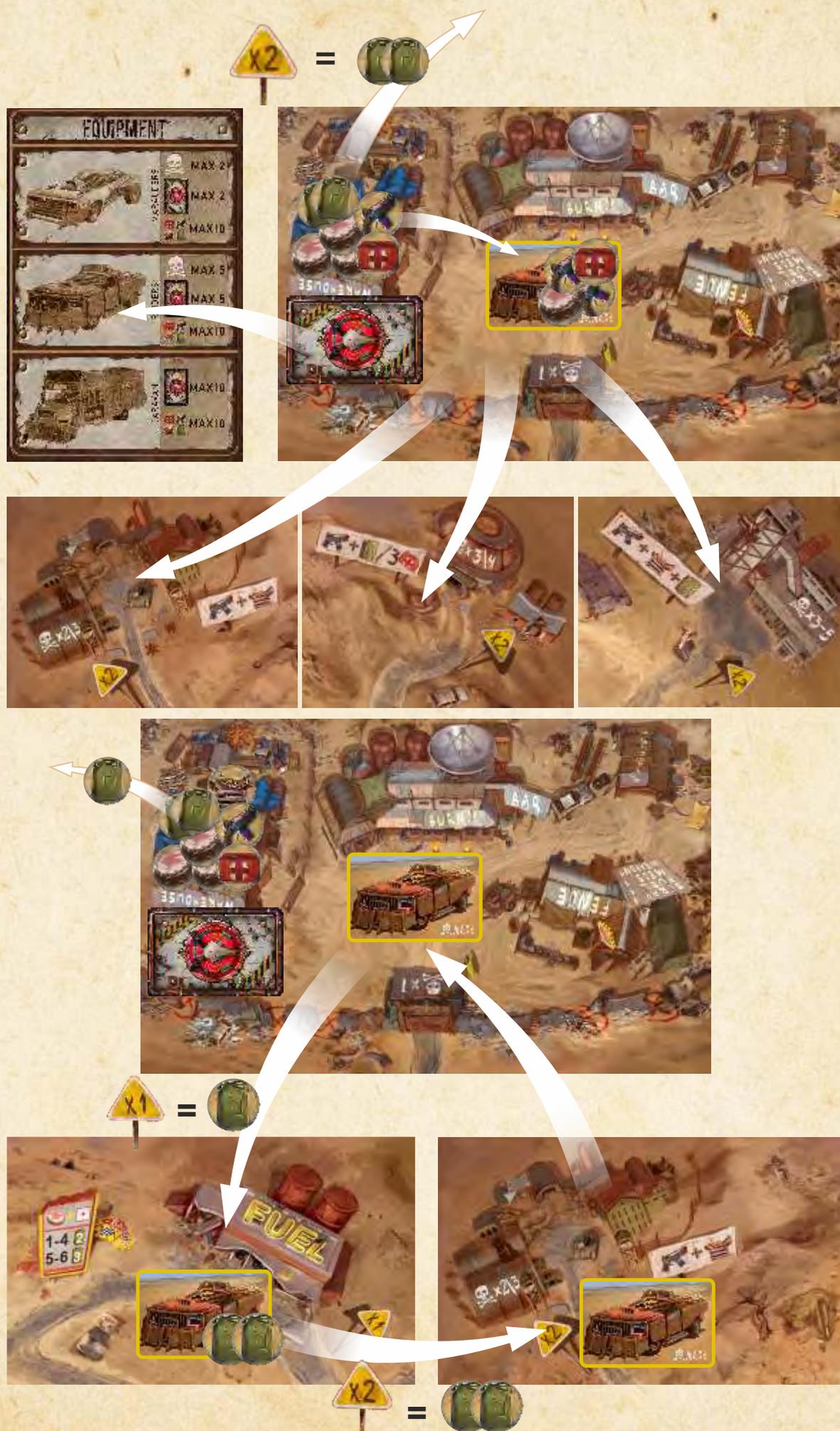
- Дальность до локаций указана на игровом поле знаком, рядом с локациями.
- При выезде банды из поселения, сбросьте из склада поселения количество жетонов топлива равное дальности до локации, в которую проводится перемещение банды.
- Если находясь в локации банда рейдеров или мародёров имеет в своём снаряжении топливо, в свой ход игрок может переместить эту банду в другую локацию. Для этого игрок должен сбросить из снаряжения банды столько жетонов топлива, сколько дальность до этой локации.

**Пример:** В свой ход игрок отправляет из своего поселения банду рейдеров в локацию «Заправка» (дальность 1), игрок сбрасывает из склада 1 топливо, перемещает карту рейдеров на заправку и выполняет там действие. Рейдеры получают на заправке 2 топлива в своё снаряжение. В свой следующий ход игрок не может еще раз действовать на заправке этой бандой, игрок решает переместить рейдеров в локацию «Военная база» (дальность 2) он сбрасывает 2 топлива из их снаряжения, перемещает рейдеров к военной базе и совершает там действие. Следующим своим ходом, игрок решает вернуть банду рейдеров в поселение, игрок перемещает карту рейдеров в своё поселение.

**Внимание:** Перемещение ваших банд в ваше поселение, происходит без траты жетонов топлива! Банды всегда оставляют запас, что бы добраться до дома.

⋮  
1-4 = 

⋮  
5-6 = 



## ПУСТОШЬ. ЛОКАЦИИ И ДЕЙСТВИЯ

Рейд: Переместите карту своей банды в локацию и выполните там действие.

### СВАЛКА

Стихийная свалка, где с трудом можно найти что-нибудь полезное.

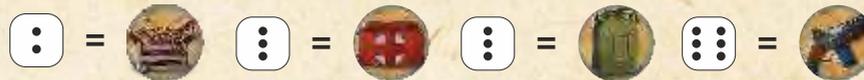
Дальность - 1 топливо или используйте карту действия «Поселенцы»

При рейде в эту локацию совершите действие:

Бросьте кубик и совершите поиск.

Число, выпавшее на кубике показывает на результативность поиска:

- 1-Ничего
- 2- Металлолом
- 3- Топливо
- 3- Медикаменты
- 6- Оружие



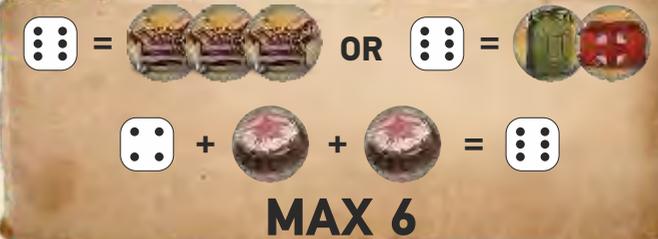
OR



**Пример:** На кубике выпало значение 6, вы можете забрать со свалки 3 металлолома (2+2+2=6) или 1 топливо и 1 стимулятор (3+3=6) и т.д.

-Значение на кубике указывает на удачливость в поисках, но за крышки банда мусорщиков может помочь в поисках нужного ресурса.

Значение выпавшее на кубике можно увеличить максимум до 6. За каждую сброшенную из вашего тайника крышку добавьте +1 к выпавшему значению.



### ЗАПРАВКА

Чудом уцелевшая нефтяная скважина и заправка.

Дальность 1 топливо или используйте карту действия «Поселенцы»

При рейде в эту локацию совершите действие:

Бросьте кубик, при результате на кубике:

1-4 вы получаете: 2 топлива.

5-6 вы получаете: 3 топлива.



OR



**Пример 1:** На кубике выпал результат 3, игрок берёт 2 топлива.

**Пример 2:** На кубике выпал результат 5, игрок берёт 3 топлива.

-Значение на кубике указывает на результативность заправки, но за крышки банда нефтяников может помочь удачнее заправиться.

Значение выпавшее на кубике можно увеличить максимум до 6. За каждую сброшенную из вашего тайника крышку добавьте +1 к выпавшему значению.



## ПУСТОШЬ. ЛОКАЦИИ И ДЕЙСТВИЯ

Рейд: Переместите карту своей банды в локацию и выполните там действие.

### ВОЕННАЯ БАЗА

Бывшая военная база с сетью подземных хранилищ

Дальность 2 топлива

При рейде в эту локацию совершите действие:

Получите в снаряжение банды ресурсы указанные рядом с локацией и при желании тяните карту контакта. (См.раздел Карты контактов в локациях)

Угроза встречи опасных монстров: Низкая.

Danger level: Low

☠ x 2/3



### УБЕЖИЩЕ

Одно из крупных довоенных убежищ.

Дальность 2-топлива

При рейде в эту локацию совершите действие:

Получите в снаряжение банды ресурсы указанные рядом с локацией и при желании тяните карту контакта.

(См.раздел Карты контактов в локациях)

Угроза встречи опасных монстров: Средняя.

Danger level: Medium

☠ x 3/4



### ШАХТЫ

Бывшие урановые шахты.

Дальность 2-топлива

При рейде в эту локацию совершите действие:

Получите в снаряжение банды ресурсы указанные рядом с локацией и при желании тяните карту контакта. (См. раздел Карты контактов в локациях)

Угроза встречи опасных монстров: Высокая.

Danger level: High

☠ x 3-5



## ПУСТОШЬ. ЛОКАЦИИ И ДЕЙСТВИЯ

Рейд: Переместите карту своей банды в локацию и выполните там действие.

### ПЕРЕКРЁСТОК

Пересечение дорог на пути к аванпосту или поселению.

Дальность 1-топливо  
При рейде в эту локацию совершите действие: «Патруль» или «Засада»



### ПАТРУЛЬ

Мы прикроем

Действие: Переместите карту рейдеров или мародёров в локацию «Перекрёсток», банда патрулирует дорогу ведущую к вашему поселению, ваш караван на перекрёстке получит охрану этой банды. (См. Карта действия Караван)



### ЗАСАДА

Тут есть чем поживиться

Действие: Переместите карту рейдеров или мародёров в локацию «Перекрёсток» любого противника. Если там находится караван или банда начинается бой на правах нападающего. Если перекрёсток пуст, банда поджидает жертву и ничего не происходит. В случае появления банды или каравана противника, на этом перекрёстке происходит бой на правах защищающегося. (См. раздел Бой.)



## ПУСТОШЬ. ЛОКАЦИИ И ДЕЙСТВИЯ

Рейд: Переместите карту своей банды в локацию и выполните там действие.

### АВАНПОСТ

Крупное торговое поселение людей в этой части пустоши.

Дальность 1-топливо

При рейде в эту локацию совершите действие:

-Проведите бой против охраны аванпоста на правах нападающего. (См. раздел Бой.)

-Победите охрану аванпоста. Сила охраны равна 6.

-При успешном нападении, захватите аванпост и разместите свою банду на площади аванпоста.

**Внимание:** При захвате вами аванпоста, вы можете забрать в своё снаряжение карту лидера из бара аванпоста, так же все караваны других игроков покидают аванпост и перемещаются (сбегают) на свои перекрестки. (См. раздел Аванпост.)



## ПУСТОШЬ. ЛОКАЦИИ И ДЕЙСТВИЯ

Рейд: Переместите карту своей банды в локацию и выполните там действие.

### ВРАЖЕСКОЕ ПОСЕЛЕНИЕ

Нежданные гости...

Дальность 3-топлива

При рейде в эту локацию совершите действие:

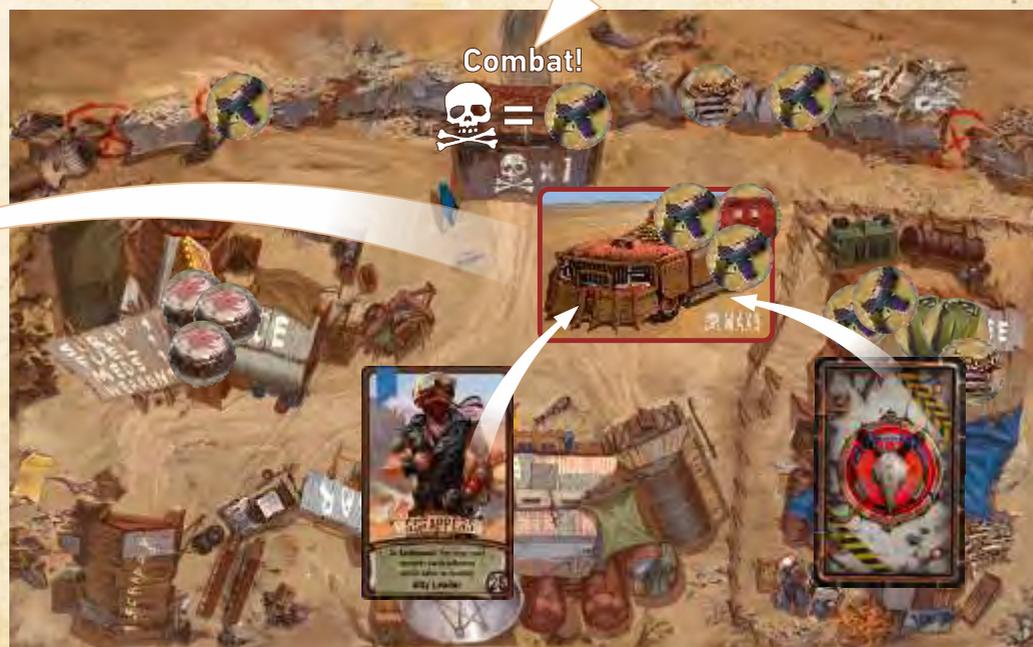
-Проведите бой против обороны вражеского поселения на правах нападающего.

(См.раздел Бой.)

-При успешном нападении, разграбьте вражеское поселение: Карты установленные на стене поселения - сбрасываются. Вы можете забрать ресурсы, предметы и союзников из склада и бара этого поселения. Учитывайте лимит снаряжения вашей банды!

-Крышки из тайника и трофеи монстров забирать из поселения нельзя!

**Внимание:** После разграбления поселения банда нападающего скрывается в пустоши, нельзя атаковать эту банду, но эта банда не может перемещаться между локациями до тех пор пока не вернется в своё поселение!





## КАРТЫ КОНТАКТОВ В ЛОКАЦИЯХ

Вы не знаете с чем повстречаетесь в темных тоннелях шахт, коридорах убежищ или глубоких хранилищах военной базы. Вы проводите разведку, каждый раз начиная с нового из входов, в надежде обнаружить что-то ценное.

При рейде вашей банды в локации: Военная база, Убежище, Шахты - банда получает указанные рядом с локацией ресурсы и при желании тянет карту контакта.

**Пример:** При рейде банды в локацию «Военная база» игрок получает 1 единицу металлолома и 1 единицу оружия в снаряжение своей банды и решает тянуть карту контакта. Игрок может увезти столько карт, сколько позволяет на данный момент лимит снаряжения его банды. Например если у банды 3 силы и 1 карта в снаряжении, игрок сможет забрать из этой локации только 2 карты.



Если лимит снаряжения вашей банды позволяет и вы решили проходить контакт - тайно от всех тяните 1 верхнюю карту из колоды этой локации:



**Если эта карта предмет или союзник.** Забирайте карту в снаряжение в закрытую. Если позволяет лимит вы можете продолжить контакт и тянуть следующую карту. (Банда продолжает искать)



**Если эта карта гермодверь** и нет возможности её открыть положите карту в открытую рядом с локацией и тяните следующую карту. (-Банда нашла закрытое хранилище и продолжает поиск-) Любой игрок проходя контакт в этой локации может вскрыть эту гермодверь, если имеет необходимый предмет в снаряжении.

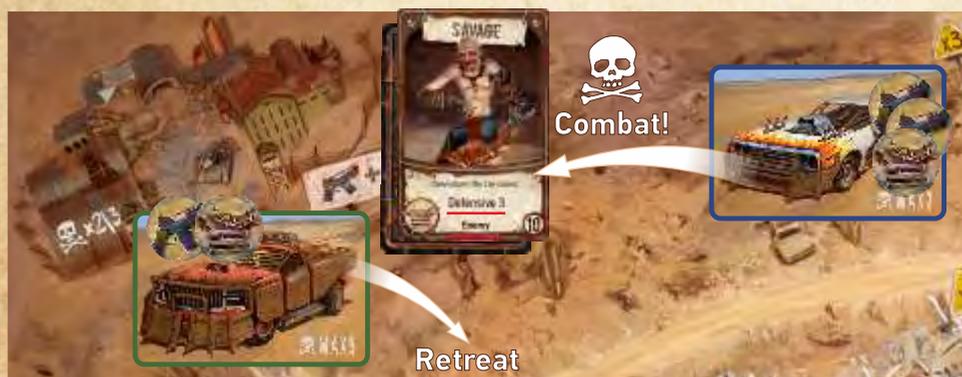
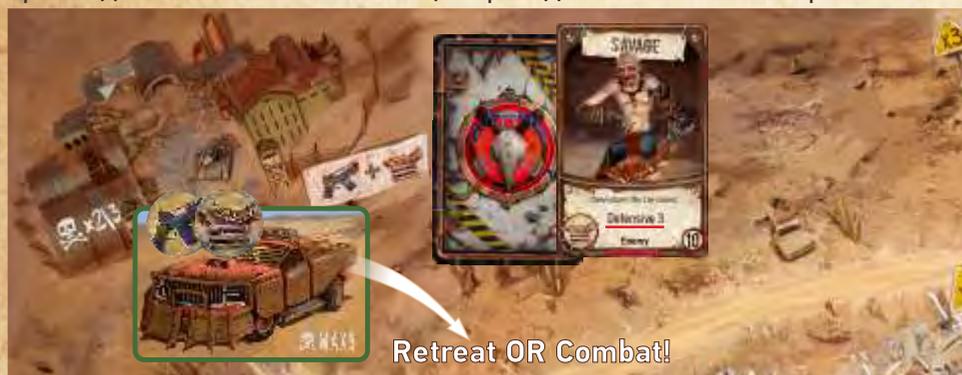
**Если эта карта гермодверь** и есть возможность её открыть, карта уходит в сброс, а вы получаете ресурс в снаряжение банды, указанный на карте гермодвери и тяните следующую карту. (Гермодверь открыта, банда продолжает поиск)



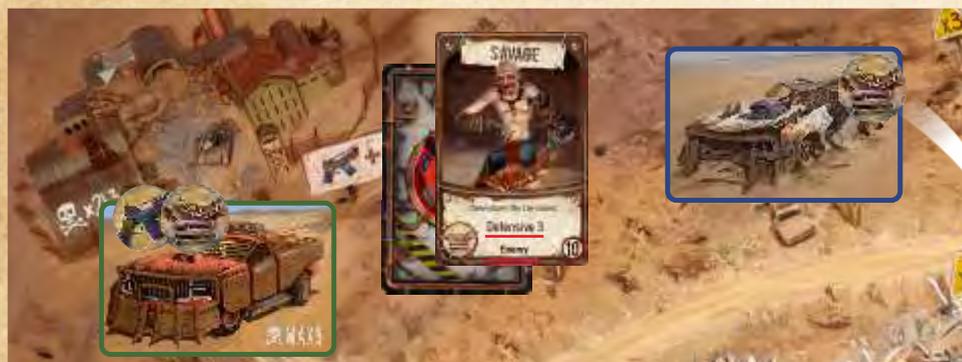
## КАРТЫ КОНТАКТОВ В ЛОКАЦИЯХ

**Если эта карта монстр.** На карте монстра указана его сила и состояние. (Атакует или Защищается)

Если значение на карте монстра - **защищается**: вы можете отступить, не вступая с ним в бой, при этом карта монстра кладётся в открытую поверх колоды контактов этой локации. Монстр остаётся охранять эту локацию. Любая попытка прохождения контакта в этой локации приведёт к бою с этим монстром.



**Если вы проиграли бой монстру** - это конец контакта. Вы переворачиваете карту банды на повреждённую сторону и оставляете её в этой локации. Так же вы сбрасываете все снаряженные ресурсы и крышки. В заключении, положите в открытую карту победившего вас монстра наверх колоды контактов этой локации. Монстр остаётся охранять локацию. Любая попытка прохождения контакта в этой локации приведёт к бою с этим монстром. (См. раздел Бой.)

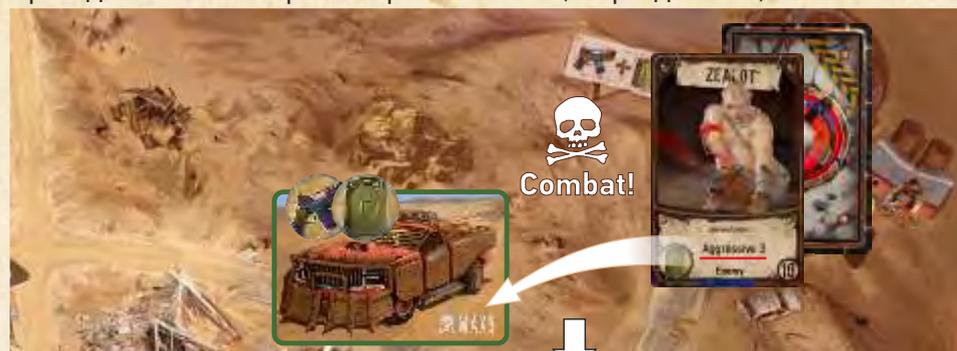


-Использовать бандой полученные во время контакта: ресурсы, предметы или присоединившихся союзников можно. Например, обороняясь от монстров в контакте.

-Если закончилась одна из колод контактов в локации, тянуть карты в этой локации больше нельзя! (Локация полностью открытая.)

**Внимание:** Все ресурсы, предметы, союзники и крышки, полученные в рейдах, остаются в снаряжении банд до их возвращения в поселение, после чего размещаются на склад!

Если значение на карте монстра - **атакует**, то бой начинается автоматически. Проведите бой с монстром по правилам боя. (См. раздел Бой.)



**Если вы победили монстра.** Заберите в снаряжение ресурс, указанный на карте монстра. Разместите в открытую карту поверженного монстра у своего поселения.

**Внимание:** Вы получаете очки влияния указанные на карте монстра, эти очки можно учитывать только если в вашем поселении есть лидер! Дальше вы можете продолжить контакт и тянуть следующую карту.



**Пример:** Игрок с силой 2 у банды, тянет карту контакта в локации «Убежище».

Игрок тайно смотрит на нее и видит, что это гермодверь. У игрока есть отмычка от гермодвери (была в снаряжении, укладывается в лимит 2 сила -1 карта), игрок показывает всем, что это гермодверь, сбрасывает ее и забирает в снаряжение ресурс, указанный на ней. Так же он сбрасывает одноразовый предмет «отмычка» из снаряжения своей банды, после чего он тянет следующую карту.

На карте монстр со значением нападения. Происходит бой, игрок побеждает и забирает в снаряжение ресурс указанный на карте монстра, далее игрок размещает карту монстра у своего поселения и продолжает поиск в этой локации.

Игрок тянет карту, на ней предмет, игрок забирает его и тянет ещё одну карту, на ней союзник игрок забирает его. Лимит снаряжения банды игрока с силой 2, заполнен-2 картами. Игрок завершает контакт.

Полученные в локации карты тайно кладутся в снаряжение банды в закрытую.

## ПРЕДМЕТЫ И СОЮЗНИКИ

### ПРЕДМЕТЫ

Предметы - это в основном редкие довоенные вещи, уцелевшие после войны.

-На каждой карте предмета есть описание как и где можно использовать его свойства.

-Предметы бывают одноразовыми, многоразовыми и перезаряжаемыми.

Так же некоторые предметы имеют особые свойства и срабатывают только при соблюдении определённых условий.



Одноразовые - сбрасываются сразу после их использования.



Многоразовые - их можно использовать постоянно.



Перезаряжаемые - можно использовать как многоразовые, но они требуют выполнения определенных условий для их использования каждый раз.

### СОЮЗНИКИ

Всем нужны друзья, особенно сейчас.



-На каждой карте союзников есть описание как и где можно использовать их свойства.

-Союзник в поселении - карта союзника находится в баре вашего поселения.

-Союзник в рейде - карта союзника находится в снаряжении вне вашего поселения.

-Игроки, могут снаряжать союзников в состав каравана или банды.

-Карты союзников в поселении игроки размещают в локации Бар в открытую.

-Союзники, только лежащие в открытую, могут применять свои свойства.

-Лидер: Главный союзник в поселении, за каждую карту лидера в вашем поселении, вы получаете 25 очков влияния. Так же лидер позволяет учитывать очки влияния за поверженных вами монстров.

**Внимание:** Если у вас в поселении нет лидера, то вы не можете учитывать очки влияния за полученные трофеи монстров. Но по прежнему можете размещать карты трофеев монстров у вашего поселения.

-В свой ход вы можете сбросить карту любого предмета или союзника, но только из вашего поселения!



Карты из снаряжения сбрасываются только при применении одноразовых предметов или при изменении лимита снаряжения банды!

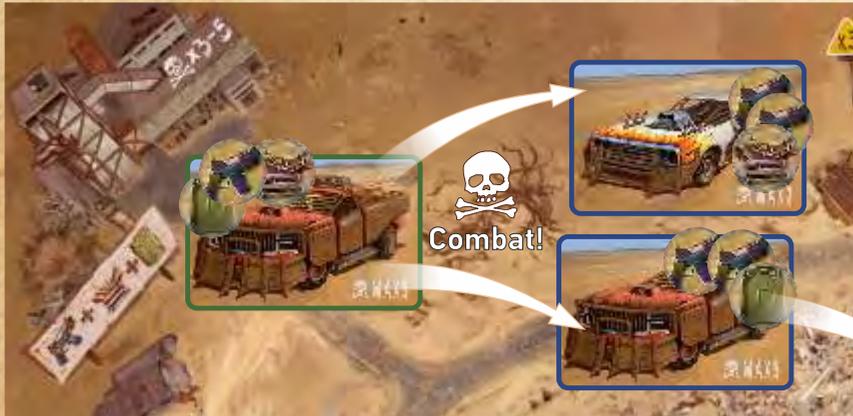
**Пример:** Банда с силой 2 имеет в своём снаряжении 2 карты. В бою эта банда теряет 1 силу и лимит её снаряжения понижается до 1 карты. Игрок должен сразу сбросить 1 карту из снаряжения этой банды на свой выбор.

Все сброшенные карты лежат в открытую, их можно просмотреть в любой момент любому игроку!

Некоторые карты могут изменять основные правила, в случае спорных ситуаций, приоритет отдается карте!

# БОЙ

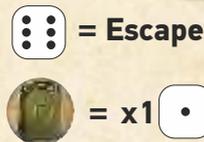
Война никогда не меняется...



Игрок начавший бой становится нападающим, а его соперник защищающимся. Бой между бандами, происходит в одной локации. Если в локации находится обе банды защищающегося игрока (Рейдеры и Мародёры) бой происходит с обеими его бандами по очереди, защищающийся игрок выбирает с какой из его банд сначала проводится бой.

## ФАЗЫ РАУНДА БОЯ:

### ПОБЕГ



Любой игрок может попробовать сбежать из боя в поселение. Для успешного бегства игрок должен выбросить на кубике значение 6, повысить шансы на побег можно за счёт топлива. До броска кубика, за каждый сброшенный из снаряжения банды жетон топлива, игрок получает +1 к значению на кубике.

**Пример:** Игрок заявляет побег и сбрасывает 2 жетона топлива из снаряжения, получая за это +2 к значению на кубике, после чего бросает кубик: выпало значение 4, игрок прибавляет 2, результат равен 6. Игрок сбежал из боя, он перемещает карту своей банды в своё поселение.

**Внимание:** Если сбежать не удалось, начинается бой и игрок получает урон в спину. Игрок который провалил попытку сбежать не может бросать кубики в этом раунде боя!

## НАЧАЛО БОЯ

В начале боя нападающий игрок, может сыграть в бой сколько хочет карт из снаряжения своей банды, для этого нужно разместить карту на поле в открытую. После чего карты из снаряжения при желании играет защищающийся игрок.

-Затем каждая сторона подсчитывает свою боевую силу: Оружие + свойства сыгранных в бой карт.



**Пример:** Рейдеры атакуют Мародёров. У рейдеров в снаряжении 3 жетона оружия, у мародёров 2 жетона оружия и одна сыгранная в бой карта добавляющая 1 силу. Сила рейдеров равна 3 (3 жетона оружия), Сила мародёров равна 3 (2 жетона оружия и карта).

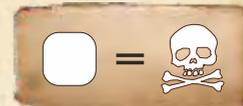


## БОЙ

### ПЕРЕСТРЕЛКА

Ресурс довоенного оружия очень не велик, эти пушки мажут и клинят на раз-два.

**Пример:** Рейдеры имеют в этом бою силу равную 3, игрок бросает 3 кубика за рейдеров.



Игроки бросают количество кубиков равное их боевой силе.

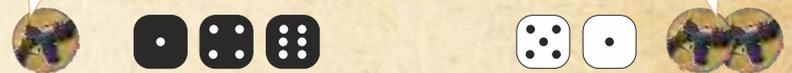


-После бросков результаты игроков сравниваются:  
При результатах: 1, 2 или 3 - происходит промах.  
При результатах: 4, 5 или 6 - происходит попадание.

## УРОН

В бою противники наносят урон друг другу одновременно. За каждое попадание (4, 5 или 6) выпавшее на вражеских кубиках игрок должен скинуть 1 жетон оружия из своей банды.

**Пример:** Играющий в бою за рейдеров игрок бросал 3 кубика и получил результаты 1, 4 и 6, игрок играющий в бою за мародёров так же бросал 3 кубика и получил результаты 1, 3 и 5. Рейдеры попали в мародёров 2 раза, а мародёры в рейдеров 1 раз. Рейдеры должны сбросить 1 жетон оружия из снаряжения банды, а мародёры 2 жетона оружия.



## МЕДИКАМЕНТЫ В БОЮ.

Я ничего не чувствую...

В случае попадания по вам, вы можете сбросить из снаряжения банды жетон медикаментов, вместо того что бы сбрасывать жетон оружия.



**Пример:** В бою по банде мародёров попали 2 раза (4 и 6 на кубиках), в снаряжении банды было 2 жетона медикаментов, игрок решает сбросить эти медикаменты, убрав тем самым повреждения от попаданий.

## БОЙ

### РАЗРЕШЕНИЕ БОЯ

Если после учёта урона у обоих противников осталось оружие, начинается новый раунд боя с фазы побега.

Если в бою в результате вражеского попадания игрок должен скинуть оружие из снаряжения, но не может этого сделать, игрок проигрывает бой. Проигравший игрок переворачивает свою карту банды на «повреждённую» сторону и оставляет её в этой локации. Победивший игрок забирает все оставшиеся жетоны из снаряжения поверженного противника, учитывая лимит своей банды! (Максимум 10 жетонов ресурсов в снаряжении.)



### ВОЗВРАЩЕНИЕ ПОВРЕЖДЁННОЙ ТЕХНИКИ

В свой ход игрок может вернуть в поселение «повреждённую» карту банды или каравана используя своих поселенцев, для этого игрок переворачивает карту действия «Поселенцы» на «уставшую» сторону и помещает повреждённую технику в локацию «Пит-Стоп» своего поселения. После чего может произвести ремонт. (См.раздел Поселение «Пит-стоп»)



### БОЙ С МОНСТРАМИ



Бой с монстрами проходит по тем же правилам, что и бой между бандами, за исключением:

- Бой от лица монстра проводит игрок сидящий справа от игрока проходящего контакт.
- В бою монстр использует силу указанную на его карте.
- За каждое полученное монстром повреждение его сила снижается на 1.
- Монстр побеждён если значение его силы снижается до 0.
- Монстр не может сбежать из боя.
- Побеждённые монстры размещаются в открытую, как трофеи у поселения.
- Победившие в бою монстры восстанавливают силу, карта монстра остаётся лежать в открытую сверху колоды контактов локации.

First round: -1

Second round: -1

**Пример:** В контакте локации монстр с силой 2 атакует банду с силой 2. Первый раунд боя: Стороны бросают по 2 кубика. Бросок банды: 2 и 5 - (1 повреждение монстру), бросок монстра: 3 и 4 - (1 повреждение банде). Банда сбрасывает 1 медикаменты из снаряжения и отменяет 1 повреждение, монстр вычитает 1 из своего значения силы за 1 попадание банды.

Второй раунд боя: Банда бросает 2 кубика, монстр бросает 1 кубик так как его сила понизилась на 1. Бросок банды: 3 и 5 - (1 повреждение монстру), бросок монстра: 2 - (0 повреждений банде). Монстр вычитает 1 из своего значения силы. Сила монстра снизилась до 0 - монстр побеждён.

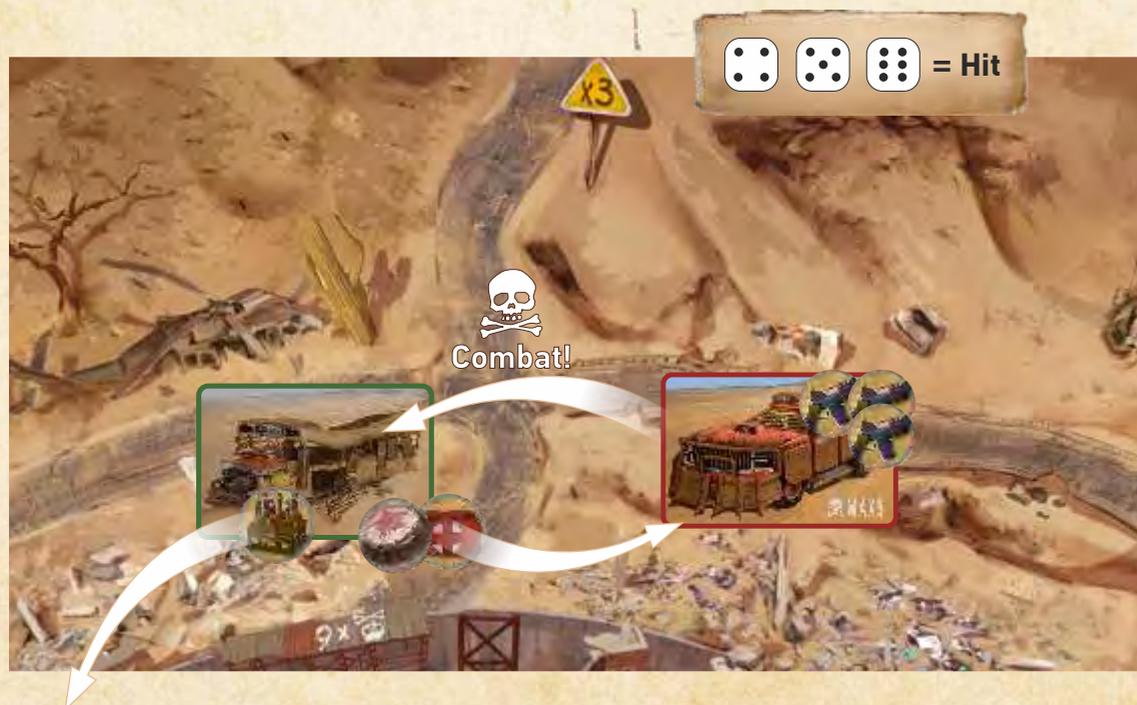
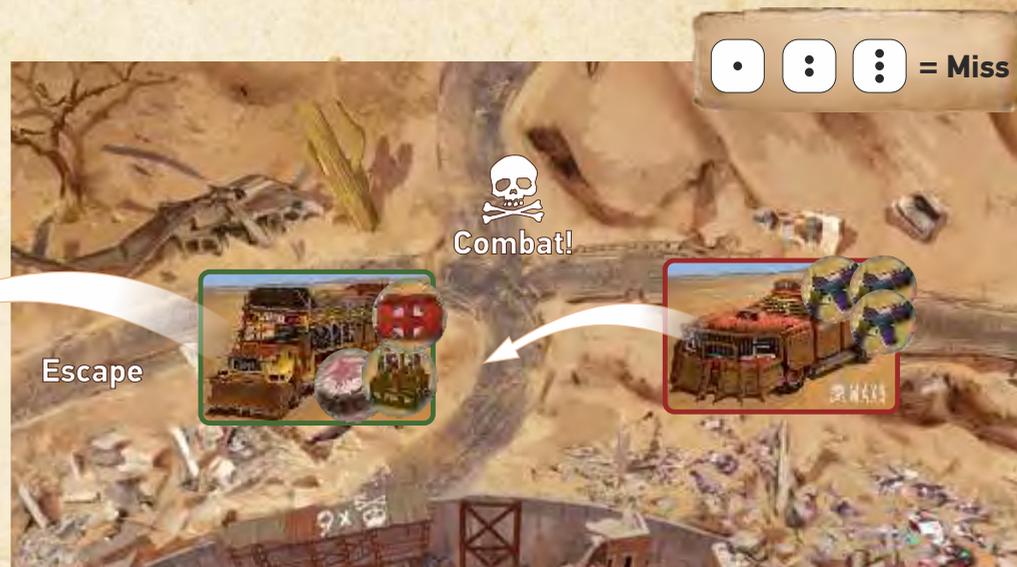
## БОЙ

## БОЙ С КАРАВАНОМ

• : • = Miss    •• •• •• = Hit

Бой с караваном проходит по тем же правилам, что и бой между бандами, за исключением:

- Караван всегда пытается сбежать из боя, караван не может обороняться или атаковать.
- Караван не может использовать боевые карты, оружие и медикаменты из снаряжения.



- Получив 1 повреждение караван проигрывает бой и сбрасывает жетон товара.
- Карта каравана переворачивается на «повреждённую» сторону и остаётся на перекрёстке.
- Победивший игрок забирает жетоны ресурсов и карты из снаряжения поверженного каравана, учитывая лимит своей банды!

## БОЙ В ЛОКАЦИЯХ АВАНПОСТ И ПОСЕЛЕНИЕ

Бой в этих локациях проходит по тем же правилам, что и бой между бандами с небольшими изменениями.

## БОЙ В ЛОКАЦИИ АВАНПОСТ

-Игрок защищающий аванпост использует силу охраны аванпоста = 6, дополнительно игрок может получить +1 силу к охране за каждые 2 сброшенных жетона оружия из снаряжения банды находящейся на аванпосте.

Дополнительно: За каждые 2 сброшенных жетона медикаментов из снаряжения банды на аванпосте, игрок может игнорировать 1 повреждение в бою.

-Охрана аванпоста может играть в бой карты из снаряжения банды на аванпосте.

-За каждое полученное повреждение сила охраны аванпоста снижается на 1.

**Внимание:** Если аванпост не контролирует ни один игрок, бой от лица аванпоста проводит игрок сидящий справа от нападающего, в бою он использует силу охраны аванпоста = 6!

- Если сила охраны аванпоста = 0, игрок теряет контроль над аванпостом, переворачивает карту своей банды на «повреждённую» сторону и размещает ее в локацию своего перекрестка. Все жетоны и карты этой банды забирает победитель боя, учитывая лимит своей банды и размещает свою банду на площади аванпоста.

-После боя сила охраны аванпоста восстанавливается.

-Банда контролирующая аванпост не может сбежать из боя!



• • • = Miss

•• •• ••• = Hit

1 HIT = -1

= +1

= Ignore 1 HIT



## БОЙ В ЛОКАЦИЯХ АВАНПОСТ И ПОСЕЛЕНИЕ

## БОЙ В ПОСЕЛЕНИИ

-Игрок защищающий своё поселение использует силу обороны поселения.

-Игрок защищающий поселение может играть в бой карты со склада поселения.

-Игрок получает 1 базовую силу стены (Башня) и +1 силу за каждый жетон оружия установленный на стене поселения.

Дополнительно: За каждые 2 сброшенных со склада жетона оружия, игрок может получить +1 силу к обороне.

-Игрок защищающий поселение может игнорировать 1 повреждение, за каждый сброшенный со стены жетон металлолома.

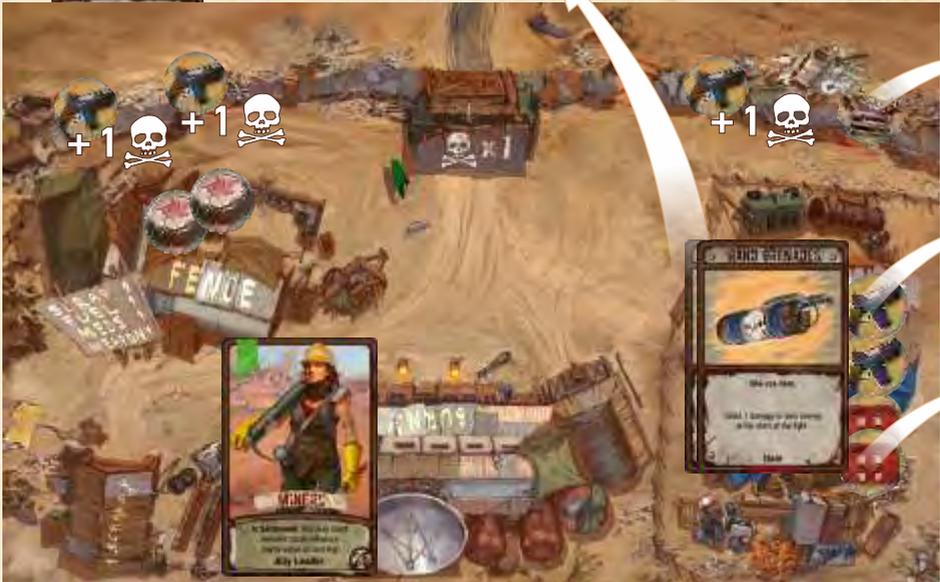
Дополнительно: За каждые 2 сброшенных со склада жетона медикаментов, игрок может игнорировать 1 повреждение.

-За каждое полученное повреждение сила обороны поселения снижается на 1.

-Если сила обороны поселения = 0, нападающий грабит поселение: Карты установленные на стене поселения - сбрасываются. Нападающий может забрать: ресурсы, предметы и союзников из склада и бара этого поселения. Учитывайте лимит снаряжения вашей банды!

-Крышки из тайника и трофеи монстров забирать из поселения нельзя!

-Игрок защищающий своё поселение не может сбежать из боя!



1 HIT = -1 

Combat!

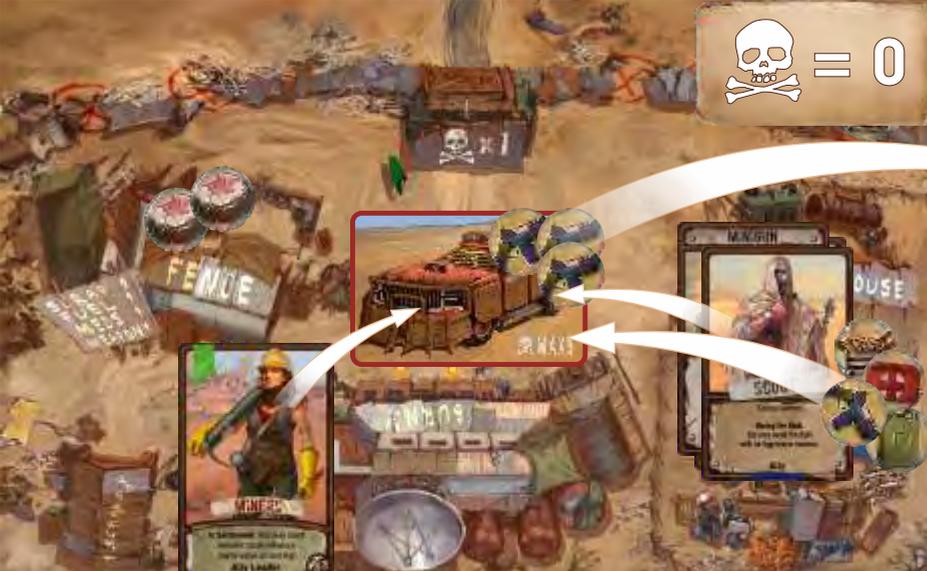
 = Ignore 1 HIT

 = +1 

 = Ignore 1 HIT

   = Miss

   = Hit



 = 0

**Внимание:** После разграбления поселения банда нападающего скрывается в пустоши, нельзя атаковать эту банду, но эта банда не может перемещаться между локациями до тех пор пока не вернётся в своё поселение!



## АВАНПОСТ

Аванпост это небольшое торговое поселение людей.

- Аванпост пускает на свою территорию торговые караваны. (См. Карта действия Караван)
- Аванпост не пускает на свою территорию банды рейдеров и мародёров, если банда посещает аванпост, начинается бой с охраной. (См. раздел Бой.)
- Если банда игрока побеждает охрану, игрок захватывает аванпост и размещает свою банду на площади аванпоста. После боя сила охраны аванпоста восстанавливается.
- Во время захвата аванпоста караваны других игроков стоящие там, сразу перемещаются (сбегают) на свои перекрестки.

- Нельзя заезжать свои караваном на аванпост, если он под контролем другого игрока.
- Если на площади аванпоста находится банда игрока, он под контролем игрока.
- Если игрок контролирует аванпост он может забрать в снаряжение карту лидера из бара аванпоста и посещать аванпост другой своей бандой без боя с охраной.
- Можно совершать обмен между снаряжением банды и каравана на аванпосте.

## ДЕЙСТВИЯ НА АВАНПОСТЕ

В свой ход игрок может без траты действия, в любом порядке взаимодействовать с локациями аванпоста: продавать, покупать, меняться, посещать заведения аванпоста, при условии, что у него там есть банда или караван!

**Внимание:** Как только караван прибывает из поселения на аванпост, разместите его на стоянку у ваших въездных ворот. Сбросьте жетон товара с карты каравана и получите 10 крышек в его снаряжение, а также возьмите 1 карту слухов из бара аванпоста. Товар из поселения доставлен в бар аванпоста, что бы снова загрузить караван товаром нужно вернуть его в ваше поселение.-

**Внимание:** Торговля на аванпосте идёт только из снаряжения, все ресурсы карты и крышки, полученные на аванпосте, попадают в снаряжение банды или каравана находящихся там!



## ЛОКАЦИИ АВАНПОСТА

**Внимание:** Каждый раз въезжая на аванпост караваном, игрок может взять в руку 1 карту слухов из колоды в баре аванпоста.

-На карте слухов находится полезная информация.

-Полученные карты слухов нельзя снарядить, передать или потерять.

-На руке у игрока, может быть сколько угодно карт слухов.

-После использования, карта слухов уходит под низ колоды слухов.

**Пример:** Игрок продаёт топливо из снаряжения за 3 крышки и покупает оружие за 6 крышек. Игрок сбрасывает топливо и размещает жетон оружия в снаряжение, доплачивая разницу в крышках из снаряжения.



## ТОРГОВАЯ ГИЛЬДИЯ

## БАР АВАНПОСТА



Одно из немногих уютных мест этого мира, где встречаются караванщики, и путешественники странствующие по пустошам в поисках лучшей жизни.

1 раз в ход в этой локации игрок может попытаться удачу сыграв с казино аванпоста.

Правила игры просты: Делаете любую ставку из снаряжения от 1 крышки и бросаете кубик.

Результат 1,2 и 3 ставка сгорела - крышки сбрасываются.

Результат 4,5 и 6 ставка сыграла - крышки удваиваются.

## ПЛОЩАДЬ АВАНПОСТА

Место в центре аванпоста где могут размещаться банды игрока захватившего аванпост.

Если на площади аванпоста нет ни одной банды, аванпост не контролирует ни один игрок.

На аванпосте много караванов и все стремятся что то продать или купить- В этой локации игрок может купить или продать ресурсы.

Покупка/Продажа	
2	Металлом
3	Топливо
3	Медикаменты
6	Оружие

«Последняя война» и последующие за ней годы беззакония и насилия вернули работорговлю и рабовладение к жизни. -

В этой локации игрок может продать карты союзников за 10 крышек.

## КАЗИНО АВАНПОСТА

Джекпот...



**Пример 1:** Игрок поставил 4 крышки, на кубике выпало значение 3 ставка сгорела, крышки уходят в сброс.

**Пример 2:** Игрок поставил 4 крышки. На кубике выпало значение 4. Ставка сыграла, игрок получает обратно в снаряжение свою ставку 4 и плюс еще 4 крышки.

## ЯМА



**Пример:** Игрок переносит 2 карты союзников из снаряжения каравана в «Яму» и получает 20 крышек в снаряжение.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает если в свой ход игрок собрал 100 единиц влияния.  
Учитываются: крышки в тайнике, трофеи монстров, предметы и лидеры в поселении.  
Поздравляйте победителя! Получить 100% влияния на пустоши не простая задача.



100  
ОЧКОВ ВЛИЯНИЯ



## ПРОЛОГ

### ВОЕННАЯ БАЗА



По всей видимости, до войны тут была крупная военная база. Сейчас от былого величия остались только затерянные в песках радиоактивные руины. Несмотря на это, военная база весьма посещаемое место, ведь на ней сохранилась обширная сеть подземных хранилищ.

### УБЕЖИЩЕ



Это огромное довоенное сооружение, по всей видимости, было построено на случай глобальной войны. Как планировалось, убежище должно было сохранить лучшие и богатейшие умы человечества за своими герметичными дверями. Отчасти, это получилось и убежище стало колыбелью новой жизни в новом мире.

### ЗАПРАВКА



Чудом уцелевшая нефтяная скважина и заправка.

### ПОСЕЛЕНИЯ



Спустя годы после основания аванпоста среди выживших произошел раскол, поделивший людей на кланы. Многие покинули аванпост, основав неподалёку от него свои небольшие поселения.

### ШАХТЫ



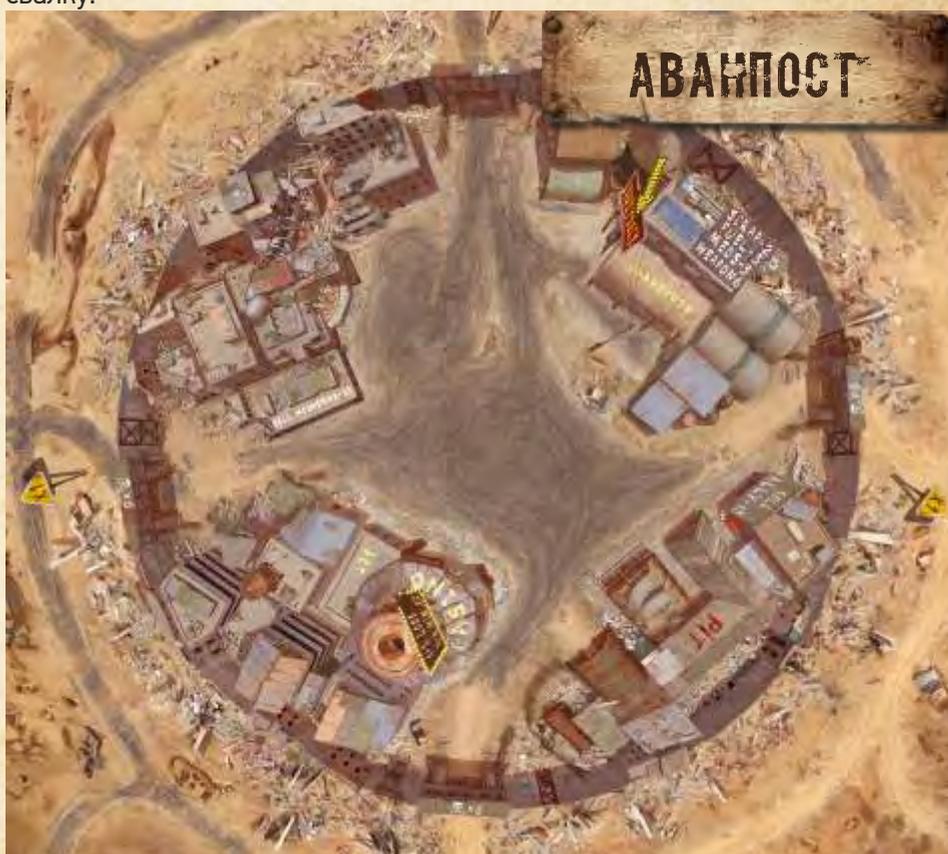
Когда то давно, еще до войны, здесь был процветающий шахтерский край. Из записей найденных в убежищах, стало ясно, что когда падали бомбы, для шахтёров двери убежищ не открылись, но некоторым из них удалось выжить, спрятавшись глубоко в шахтах. Впоследствии все экспедиций отправленные туда пропадали в этих мрачных тоннелях.

### СВАЛКА



Через годы после войны двери убежищ разгерметизировались и вышедшие из них люди стали обустривать свой быт. Люди стаскивали отовсюду все, что казалось им пригодным для обмена в новом мире, образовав стихийную свалку.

### АВАНПОСТ



В последствии вышедшие из убежища люди организовали поселение, назвав его Аванпостом человечества. «Первые люди» думали, что создадут в этом поселении новое общество, где у всех будут равные права и все будут трудиться на благо друг-друга.

За высокими стенами аванпоста процветает торговля, это главное место встреч караванов, торговцев и путешественников в этой части пустошей.

# INDEX

Action cards .....	5	Moving Gangs .....	8
Ambush .....	11	Military Base .....	10
Bar .....	4	Mines .....	10
Badlands Locations and Actions .....	9	Outpost.....	24
Caravan Cards .....	6	Outpost Actions .....	24
Caravan Guards .....	6	Outpost Locations .....	25
Crossroads .....	11	Outpost Bar .....	25
Combat .....	18	Outpost Casino .....	25
Combat Phase Rounds .....	18	Outpost Square.....	25
Damage .....	19	Pit Stop .....	4
Equipping the Caravan .....	6	Patrol .....	11
Equipping the Gang .....	7	Pit .....	25
Enemy Settlement .....	13	Prologue.....	27
Escaping .....	18	Raiders Card.....	7
Ending the Game .....	26	Return to Settlement action.....	14
Fence .....	4	Resolving.....	20
Fighting the Monsters .....	20	Settlement.....	4
Fighting the Caravan.....	21	Settlers Card .....	5
Fighting the Outpost .....	22	Shootout action.....	14
Fighting the Settlement .....	23	Starting the fight.....	18
Gangs! .....	7	Salvaging Wrecked Vehicles.....	20
Gang's Combat Value and Card Limit .....	7	Shootout.....	14
Gas Station .....	9	Trading Equipment.....	7
How to Play .....	3	Trading Guild .....	25
Items and Allies Cards .....	17	Using Meds .....	19
Junkyard .....	9	Victory conditions.....	2
Location Encounter Cards .....	15	Vault.....	10
Moving the Caravan .....	6	Warehouse .....	4
Marauders Card .....	7	Wall.....	4

## НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

- ▶ Автор игры: Денис Пластинин
- ▶ Продюсер: Роман Шамолин
- ▶ Художник: Александр Костин
- ▶ Дизайнер: Светлана Аргат
- ▶ Локализация: Игорь Козлов

Отдельно выражаем благодарность за неоценимую помощь при создании игры:  
Ирине Пластининой,  
Андрею Бубнову,  
Андрею Ермилову,  
Дмитрию Джемпале,  
Георгию Шафоростову,  
Евгению Малашину,  
Славе Юмину,  
Григорию Финоженкову  
и многим другим людям, кто помогал  
нам, давал полезные советы и  
тестировал игру. Большое вам спасибо.

## Active player may perform the following actions:

- 1. Move his/her gangs to a different location and take an action there.
- 2. Send Caravan to the Outpost or back to the Settlement.  
If a Caravan is on the Outpost, the player may perform Outpost actions.
- 3. Send Settlers to the Gas Station or Junkyard location or Return the wrecked vehicle back to Settlement.
- 4. Sell resources to the Fence in your Settlement.  
Up to 5 Resources per turn!
- 5. Repair wrecked vehicles and reinforce your Settlement.
- 6. Transfer resources, items and allies between gangs in the same location.