Посмотрите обучающее видео: ROXLEY.COM/RADLANDS
АВТОР ИГРЫ: ДЭНИЕЛ ПИЧНИК
RADLANDS
ЗЕМЛЯ РУИН
2
20–40
13+

У НАШЕГО ПЛЕМЕНИ ЕСТЬ ВОДА
ОНИ ТОЖЕ ЖАЖДУТ ЕЁ
НО МЫ УДАРИМ ПЕРВЫМИ
КАЗАЛОСЬ, ЕСЛИ ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО
ОНИ ВЕРНУТСЯ ДОМОЙ
НО ДОМА БОЛЬШЕ НЕТ...

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Дэниел Пичник
Продюсеры: Мэтт Толман, Гэван Браун, Адам Уайз
Художники: Мэнни Трембли, Дэмиен Маммолити, Мистер Каддингтон
Графические дизайнеры: Гэван Браун, Ги Ландграф
Авторы правил: Адам Уайз, Ги Ландграф
Дизайн коробки: Black Thumb Creations
Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».
Редакция благодарит Игоря Трескунова, Всеволода Чернова, Романа Шамолина, Дениса Карпенко, Ксению Хацкалёву, Татьяну Леонтьеву, Тамару Чудновскую, Анастасию Ефремову, Андрея Черепанова, Владислава Пржигоцкого, Светлану Жолобову, Валерию Кишенько за помощь в подготовке игры к изданию.

ПРАВИЛА ИГРЫ V1.2
Настоящий буклет дополняется.
Скачайте актуальную версию на:
roxley.com/radlands-rulebook

ОБ ИГРЕ

В игре «Земля руин» каждый игрок защищает по 3 уникальных лагеря. **Для победы вы должны уничтожить все 3 лагеря соперника.**

Главный ресурс в игре — вода. Тратьте воду, чтобы разыгрывать карты людей и событий, а также использовать способности карт, лежащих на столе. Люди, обладающие полезными способностями, защищают ваши лагеря, в то время как события представляют собой мощные эффекты, требующие подготовки.

Оба игрока берут карты из общей колоды. Вы можете разыгрывать любые карты с руки либо сбрасывать их для активации мгновенных эффектов (далее «эффекты сброса»). Действуйте обдуманно, чтобы победить.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход состоит из 3 этапов:

1. **События** — продвиньте и разыграйте свои карты событий.
2. **Пополнение руки** — возьмите карту и получите **3** *фишки воды* для использования в текущий ход.
3. **Действия** — разыграйте карты, сбросьте карты с руки для активации эффектов сброса и/или примените способности **готовых** карт.

После завершения всех действий сбросьте всю оставшуюся *воду* (включая *дополнительную*).

СОСТАВ ИГРЫ

Основная колода из 46 карт *людей* и 20 карт *событий*

Колода лагерей из 34 карт *лагерей*

2 карты *водонапорных башен*

Примечание: когда в тексте правил или карты упоминаются «карты», «колода» или «сброс», речь идёт об *основной колоде*, если не указано иное.

2 карты *рейдеров*

2 *памятки игроков*

6 фишек *воды (белых)* с символом *неготовности* на обороте

6 фишек *дополнительной воды (чёрных)* с символом *неготовности* на обороте

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Сядьте друг напротив друга. **Посередине стола разместите следующие игровые элементы:**

1. Перемешанную *колоду лагерей* (А).
2. *Фишки дополнительной воды* (чёрные) (Б).
3. Перемешанную *основную колоду* (оставьте рядом с ней место для стопки сброса) (В).

↑ ИГРОВАЯ ЗОНА СОПЕРНИКА ↑

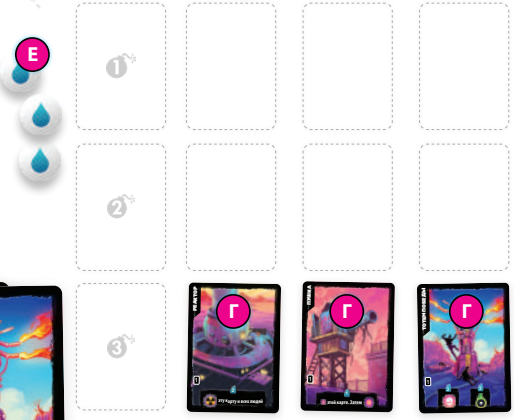
СТОПКА СБРОСА

↓ ВАША ИГРОВАЯ ЗОНА ↓

ПОДГОТОВКА ИГРОВОЙ ЗОНЫ

Каждый игрок выполняет подготовку следующим образом:

1. Возьмите **6** карт из *колоды лагерей*. Выберите 3 из них, а 3 оставшиеся верните в колоду.
   Если вы играете впервые, пропустите этот шаг и возьмите себе Гараж, Рельсотрон и Склад снабжения. Соперник получает Реактор, Пушку и Тотем победы.
2. Расположите в ряд **3** своих *лагеря* лицевой стороной вниз в своей игровой зоне **Г**. Оставьте место для **2** карт перед каждым из *лагерей* — в дальнейшем вы разыграете туда карты *людей*. Когда оба игрока определятся с выбором *лагерей*, переверните их лицевой стороной вверх. Верните *колоду лагерей* в коробку — в этой игре она больше не понадобится.
3. Возьмите по 1 карте **водонапорной башни** и **рейдеров** и разместите их лицевой стороной вверх в своей игровой зоне **Д**.
4. Положите **3** фишки *воды* (белые) **Е** в личный запас.
5. Возьмите *памятку игрока* **Ж**.
6. Возьмите столько карт на руку **З**, сколько указано в чёрных прямоугольниках на картах ваших *лагерей* **И**.



ТИПЫ КАРТ

ЛАГЕРЯ

Карты *лагерей* имеют чёрную окантовку.

На них указано количество карт при первом наборе (А), а также 1 или несколько способностей (Б) и [особенностей] (В) (если есть).

ЛЮДИ

Карты *людей* имеют белую окантовку. Размещайте их в колонках перед своими *лагерями*.

На картах *людей* указана стоимость *(вода)* (Г), эффект сброса (Д) и 1 или несколько способностей (Е) и [особенностей] (Ж) (если есть).

[ОСОБЕННОСТИ КАРТ]

Некоторые карты *лагерей* и *людей* обладают особенностями (З), указанными внутри [зелёных скобок] на белом фоне.

[Особенности] на всех картах *людей* действуют всегда, если только *человек* не повреждён. [Особенности] на картах *лагерей* (даже повреждённых) действуют всегда, пока *лагерь* не уничтожен.

ПАНКИ

Панк — это *человек* без способностей. Чтобы разместить панка, возьмите верхнюю карту из колоды и положите её лицевой стороной вниз.

Получив повреждение, *панк* будет немедленно уничтожен — верните его карту на верх основной колоды лицевой стороной вниз, не глядя на её лицевую сторону.

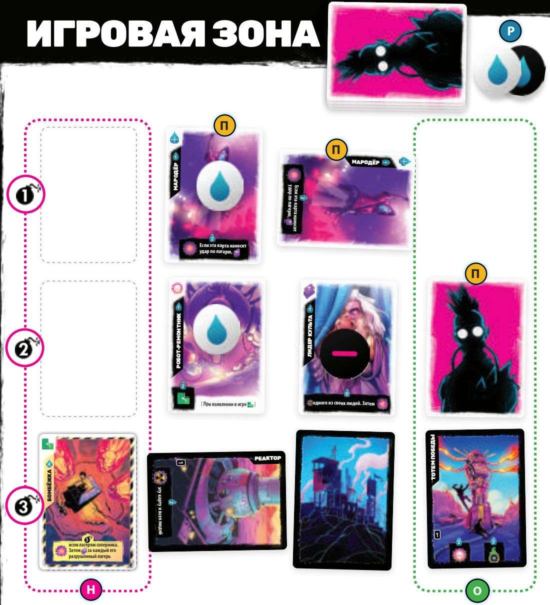
Помните: *панки* тоже *люди*!

СОБЫТИЯ

Карты *событий* имеют полосатую жёлто-чёрную окантовку.

На картах событий указана стоимость (*вода*) И, эффект сброса К, эффект события Л и символ бомбы с числом М, определяющим то, какое место в очереди событий займёт при розыгрыше эта карта Н.

ИГРОВАЯ ЗОНА



ОЧЕРЕДЬ СОБЫТИЙ: у каждого игрока есть очередь событий, состоящая из **3** клеток Н. Клетка 3 расположена вровень с вашими *лагерями*, а клетки 1 и 2 находятся перед ней. Очередь событий — это таймер обратного отсчёта, где каждая клетка соответствует количеству ходов, оставшихся до розыгрыша *события*.

КОЛОНКИ: разыгрывайте карты *людей* (включая *панков*), размещая их на столе перед своими *лагерями*. Колонка — это карта *лагеря* и все *люди*, расположенные перед ней О. В колонке не может быть больше **2** *человек*.

НЕЗАЩИЩЁННЫЙ: если перед вашими *людьми* или *лагерями* нет другой вашей карты, они считаются незащищёнными П.

СБРОС ВОДЫ: при выполнении некоторых действий может потребоваться потратить *воду*, не помещая её на карту. В этом случае складывайте фишки *воды* стопкой возле *основной колоды*, чтобы было понятно, что эта *вода* потрачена Р. Сбрасывая карту, на которой есть *вода*, действуйте аналогично.

СИМВОЛЫ ЭФФЕКТОВ

УНИЧТОЖИТЬ

Уничтожьте указанные карты.

- Карта уничтоженного *человека* сбрасывается.
- Карта уничтоженного *лагеря* переворачивается стороной с руинами вверх (A).
- Карта уничтоженного *панка* возвращается лицевой стороной вниз на верх *основной колоды* (не смотрите на её лицевую сторону).

НАНЕСТИ ПОВРЕЖДЕНИЕ

Повреждение можно нанести человеку или лагерю.

- Поверните повреждённую карту набок.
- При повторном повреждении уничтожьте её.
- *Человек* с повреждением считается **неготовым**.
- *Панк* с повреждением уничтожается сразу.

Важно: если не указано иное, целью повреждения должна стать незащищённая карта в любой из колонок в игровой зоне соперника.

РАНИТЬ

То же, что и «нанести повреждение», но распространяется только на *людей* (см. памятку игрока).

ВОССТАНОВИТЬ

Вы можете восстановить одну из своих повреждённых карт, вернув её в вертикальное положение.
Если это *человек*, пометьте его символом **неготовности** (−). Карта не может восстановить сама себя.

ВЗЯТЬ КАРТУ

Возьмите карту из *основной колоды*.

ПОЛУЧИТЬ ПАНКА

Разместите верхнюю карту *основной колоды* лицевой стороной вниз в любой из своих колонок. *Панк* — это *человек* без способностей.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ВОДА

Получите **1** фишку *дополнительную воды* (чёрная), чтобы потратить в этот ход. В конце своего хода верните всю *дополнительную воду* в общий запас.

Количество фишек *дополнительной воды* не ограничено общим запасом (при необходимости одолжите белые фишки *воды* у соперника).

РЕЙД

Активируя символ рейда, разыграйте или продвиньте вперёд свою карту *события* «Рейдеры».

- Если ваша карта **рейдеров** ещё **не** находится в очереди событий, положите её на клетку 2* (см. «Разыграть карту события» на с. 10).
- Если ваша карта **рейдеров** **уже** находится в очереди событий, продвиньте её вперёд на **1** клетку. Если она уже находится на клетке 1*, разыграйте *событие*. Если перед картой **рейдеров** находится другое *событие*, продвинуть **рейдеров** вперёд за счёт нельзя.

При розыгрыше **рейдеров** соперник выбирает, который из его лагерей будет повреждён. После этого верните **рейдеров** в свою игровую зону.

Совет: **рейдеры** — один из **ключевых** способов нанесения повреждений! Они могут повреждать даже защищённые *лагеря*.

ХОД ИГРОКА

Подбросьте фишку *воды*, чтобы определить первого игрока. Если она упала стороной с каплей вверх, игру начинаете вы, если нет — ваш соперник.

Начиная с первого игрока, по очереди выполняйте ходы, пока один из вас не уничтожит все *лагеря* соперника. **В свой ход разыгрывайте все следующие этапы по порядку:**

1. СОБЫТИЯ

Если на клетке 1* у вас находится карта *события*, активируйте её эффект и сбросьте. Затем продвиньте все карты в своей очереди событий на 1 клетку вперёд (в сторону соперника).

2. ПОПОЛНЕНИЕ РУКИ

Возьмите карту . Затем получите **3** фишки *воды* для использования в текущий ход. *Вода* никогда не сохраняется на следующий ход, поэтому этап действий вы всегда начинаете с **3** фишками *воды*.

Исключение: если вы — первый игрок, в свой первый ход возьмите **1** фишку *воды* (вместо 3).

В каждый последующий ход, включая первый ход соперника, у игроков всегда по 3 фишки *воды*.

3. ДЕЙСТВИЯ

Выполните любые из перечисленных действий в любом порядке сколько угодно раз:

- **Разыграть карту**
- **Взять карту**
- **Сбросить карту**
- **Взять водонапорную башню**
- **Применить способность**

Бесплатные карты и способности. Для розыгрыша некоторых карт и способностей тратить *воду* не требуется. Каждый раз, применив бесплатную способность или разыграв бесплатную карту, помечайте её символом **неготовности**, накрыв фишкой *дополнительной воды* стороной с розовой чертой вверх.

Окончание фазы действий. Закончив выполнение действий, верните всю *воду*, включая *дополнительную*, в соответствующие запасы.

ДЕЙСТВИЯ

РАЗЫГРАТЬ КАРТУ ЧЕЛОВЕКА

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

Разыгрывая карту человека:

- Положите на карту *воду* (А) согласно стоимости, указанной в левом верхнем углу карты *человека* (Б).
- В ход, когда *человек* был разыгран, он считается **неготовым**.
- Если в этой колонке уже есть *человек*, разместите нового *человека* перед (В) или за ним (Г), переместив уже имеющегося *человека* вперёд. Если *человек*, находящийся за другим, уничтожен, переместите переднего *человека* назад, ближе к *лагерю*.
- В каждой колонке может быть не более **2** *человек*. Если в игре у вас 6 *человек*, вы можете разместить нового *человека* (в том числе *панка*), только уничтожив одного из уже разыгранных *людей*.

Перед За

Совет: размещайте более ценных *людей* позади, не оставляя их незащищёнными.

РАЗЫГРАТЬ КАРТУ СОБЫТИЯ

Разыграйте карту *события* с руки, положив в очередь событий.

Разыгрывая карту события:

- Разместите *событие* на клетке согласно символу бомбы с числом в соответствующей жёлтой области в нижней части карты.
- Положите на карту события *воду* (Д) согласно стоимости, указанной в верхнем углу карты события (Е).
- Не кладите *событие* с символом в очередь событий. Вместо этого немедленно активируйте его эффект и сбросьте. Потратьте столько *воды*, сколько требуется для розыгрыша этого *события*.
- На каждой клетке в очереди событий может располагаться только одна карта. Если эта клетка занята другим *событием*, положите карту нового *события* на первую доступную клетку позади него (Ж) (вплоть до клетки 3). Если все клетки заняты, разыграть эту карту нельзя.

ВЗЯТЬ КАРТУ

Потратьте **2** *воды* и возьмите карту.

СБРОСИТЬ КАРТУ

Сбросьте карту с руки и активируйте эффект сброса согласно символу в левом верхнем углу карты (З) (см. «Символы эффектов» на с. 8).

Примечание: сбрасывая **водонапорную башню**, кладите её в свою игровую зону, а не в стопку сброса.

ВЗЯТЬ ВОДОНАПОРНУЮ БАШНЮ

Потратьте **1** фишку *воды* , чтобы взять на руку карту **водонапорной башни**. Вы можете сбросить её, чтобы получить *дополнительную воду* .

- Сбрасывая **водонапорную башню**, кладите её в свою игровую зону, а не в стопку сброса.
- **Водонапорная башня** может оставаться у вас на руке в течение нескольких ходов.

Совет: неизрасходованная *вода* сбрасывается в конце хода, поэтому, если у вас осталась **1** лишняя фишка *воды*, её можно потратить, чтобы, например, взять **водонапорную башню**.

Если у вас осталось **2** фишки *воды*, их можно потратить на действие «Взять карту».

ПРИМЕНИТЬ СПОСОБНОСТЬ

Примените способность одного из ваших **готовых** *лагерей* или *людей* в любой из колонок.

Способности и стоимость их применения указаны на чёрном фоне (И) в нижней части карты.

Применяя способность:

1. Убедитесь, что карта **готова** (см. раздел «Готовность» справа).
2. Положите на карту *воду* (К) согласно стоимости выбранной способности.
3. Активируйте все эффекты в блоке способностей, включая символы и текст.

- После розыгрыша способности карта считается **неготовой**. Если стоимость применения способности равна 0, положите на карту фишку *воды* (Л) стороной вверх.
- Способность карты может распространяться на карты в **любой колонке**, а не только в той, где находится она сама.
- Если в тексте способности упоминается «враг», это касается *людей* соперника, **но не его *лагерей***.

ГОТОВНОСТЬ

ЧТО ТАКОЕ «ГОТОВАЯ КАРТА»?

Лагеря. Карта *лагеря*, лежащая лицевой стороной вверх, **всегда** считается **готовой**, если только в этот ход вы не применили одну из её способностей (даже повреждённый *лагерь* может быть готовым).

Люди. *Человек* считается **готовым**, если не произошло что-либо из указанного:

- В **этот** ход вы разыграли его.
- В **этот** ход вы восстановили его .
- В **этот** ход вы разыграли одну из его способностей.
- Он повреждён .

Примечание: карты, на которых лежат фишки *воды*, считаются **неготовыми**, если это не отменяется способностью, эффектом или [особенностью].

КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок, уничтоживший все лагеря соперника, немедленно побеждает.

Если в процессе игры закончилась колода, перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую. Если колода закончилась повторно, игра завершается вничью.

ЛАГЕРЯ: ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

База парашютистов: потратьте *воду* согласно стоимости розыгрыша карты *человека* и его способности.

Банк крови: для применения этой способности нужен *человек*.

Джаггернаут: если **Джаггернаут** продвинулся вперёд один раз, вы можете разыграть *человека* перед и/или за ним. *Человек* за **Джаггернаутом** защищён, его нельзя атаковать или , как если бы перед ним находился другой *человек*. Новый *человек*, которого вы разместите в этой колонке, может вытолкнуть уже размещённого *человека* по другую сторону от **Джаггернаута**. Если **Джаггернаут** уничтожен, переверните его лицевой стороной вниз в ряду *лагерей* (переместив всех *людей* вперёд).

Игротека: *панки* тоже *люди*.

Измельчитель: для применения этой способности требуется *человек*.

Катапульта: для применения этой способности требуется *человек*.

Командный пост: стоимость может быть нулевой 0.

Лаборатория трансплантации: любые 2 *человека*, включая *панков*.

Лагерь наёмников: выбор за соперником. Он может сбросить 2 карты, только если на руке у него не менее 2 карт.

Производство адреналина: включает повреждённых *людей*, которых вы ввели в игру в этот ход (например, **«Раненый солдат»**), а также *людей*, получивших повреждения и применивших свою способность. Вы должны оплатить стоимость применения способности *человека*. Если **Производство адреналина** применяет способность карты *человека*, в тексте которой, например, сказано: «нанесите повреждение этой карте», «этой картой» считается активируемый *человек*.

Пушка: если уничтожит ваш последний *лагерь*, вы немедленно проиграете, ещё до завершения розыгрыша способности карты **«Пушка»**.

Сторожевая башня: считаются как **«Рейдеры»**, так и *события*.

Стройплощадка: перевёрнутый *лагерь* считается неповреждённым и **готовым**.

Трудовой лагерь: для применения этой способности требуется *человек*.

Тренировочный лагерь: *человек* появляется в игре на том же самом месте. [Особенности карт], имеющих условие «при появлении в игре» (например, карты *людей* **«Авангард»**, **«Арго Ески»**, **«Раненый солдат»**), срабатывают немедленно. Этот *человек* также учитывается при розыгрыше **Шпионского гнезда** или **Лаборатории трансплантации**.

Часы знамений: вы можете продвинуть карту *события* вперёд, только если в очереди событий перед ней есть пустая клетка. Вы можете продвинуть вперёд карты событий соперника. *Событие* соперника, активированное за счёт **Часов знамений**, всё равно считается его *событием*.

Шпионское гнездо: любые 2 *человека*, включая *панков*.

ОТВЕТЫ НА ОБЩИЕ ВОПРОСЫ

/ / **:** по отдельности эти символы позволяют атаковать только незащищённые карты. Однако если на картах сказано **«любые»**, **«все»** или **«один из»**, игнорируйте защиту и следуйте правилам таких карт.

Враг: *люди* соперника, **но не его лагеря**.

Дружественный огонь запрещён: если не указано иное, активировать / / или другие отрицательные способности/эффекты в отношении своих карт нельзя. Восстанавливать карты соперника также нельзя.

Не подсматривать: смотреть на лицевую сторону карты *панка* нельзя.

Предела руки нет: на руке может быть сколько угодно карт.

Что упало, то пропало: вы можете изучать карты, которые в свой ход сбрасывает соперник. Просматривать стопку сброса, чтобы вычислить, была ли карта разыграна в предыдущий ход, нельзя.

ЛЮДИ: ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Авангард: соперник немедленно наносит вам повреждение (в ваш ход) по обычным правилам. Если нанесённое вами повреждение уничтожит последний *лагерь* соперника, вы побеждаете ещё до того, как он успеет ответить вам.

Арго Ески: если Арго повреждён, а затем восстановлен, его [особенность] снова действует. *Панки* получают способность Арго. Поскольку у *панков* теперь есть способность, при появлении в игре помечайте их символом **неготовности**.

Вера Уош: если [особенность] Веры будет активирована после применения способности, снова применить эту способность нельзя. [Особенность] Веры приносит выгоду ей самой, *людям* и *лагерям*.

Зето Хан: не оказывает эффекта на *события*, находящиеся в вашей очереди событий. Однако карта «Рейдеры» получает .

Имитатор: заплатите стоимость выбранной способности. Если имитатор копирует карту, в тексте способности которой сказано, например: «нанесите повреждение этой карте», под «этой картой» понимается имитатор.

Карли Блэйз: [особенность] Карли вступает в силу при её появлении в игре или восстановлении. Способность Карли готова при розыгрыше её карты, но не при восстановлении. В комбинации с Тренировочным лагерем позволяет использовать способности *людей*, перевёрнутых в этот ход.

Лидер культа: может уничтожить сам себя.

Молгур Станг: «любыми» считаются *лагеря* соперника, включая защищённые.

Панк: если в результате активации эффекта вы должны забрать панка из колонки на руку, его карта становится обычной — используйте её лицевую сторону.

Прорицатель: если *событие* невозможно переместить назад, оно не перемещается. Если ни одно из *событий* соперника переместить назад нельзя, вы всё равно можете разыграть прорицателя.

Спасатели: могут вернуть самих себя. Возвращённые в игру карты «не помнят» о своём прежнем статусе. Возвращаясь, любая карта (включая панков) становится обычной — используйте её лицевую сторону.

СОБЫТИЯ: ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Бомбёжка: как обычно, *лагеря*, уже имеющие повреждения, будут уничтожены.

Возвышенность: вы можете заново разместить *людей* на тех же позициях.

Восстание: если в результате у вас окажется больше 6 *людей*, дополнительных *панков* вы не получаете.

Перемирие: возвращённые в игру карты «не помнят» о своём прежнем статусе. Возвращаясь, любая карта (включая *панков*) становится обычной — используйте её лицевую сторону.

Радиация: «всех *людей*» касается всех *людей* в игре в текущий момент, включая ваших.

Рейдеры: см. «Рейд» на с. 9. Вы можете активировать символ рейда несколько раз за ход. В каждый ход рейдеры будут перемещаться вперёд в очереди событий, как и любое другое событие.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОФИЦИАЛЬНОГО ИГРОВОГО КОВРИКА

Если вы используете коврик для игры, подготовьтесь к игре по обычным правилам со следующими изменениями:

- В конце каждого хода кладите **3** фишки *воды* в канал водоснабжения для использования в следующий ход (А).
- Выполняя действие «Взять **водонапорную башню**», кладите потраченную *воду* на клетку **водонапорной башни** (Б).
- Выполняя действие «Взять карту», складывайте потраченные фишки *воды* стопкой на клетку действия (В).
- Складывайте стопкой фишки *воды*, сброшенные как за розыгрыш *событий*, так и с верха сброшенных карт, на клетку сброса *воды* (Г).
- В конце каждого хода кладите **3** фишки *дополнительной воды* на клетку *дополнительной воды* (Д).

СКАЧАЙТЕ ИГРОВОЙ КОВРИК
ROXLEY.COM/HAZMAT

Стиснуты что тут за корни, что тут за стебли
Взрастают из битого камня? Сын человеческий,
Не изречёшь, не представишь, ибо ты внемлешь лишь
Груде обломков былых изваяний, где солнце отвесно,
Где не даёт мёртвое дерево тени, сверчок утешенья,
Камень иссохший журчанья. Тут лишь
Тень этой багровой скалы
(Встань в тень этой багровой скалы!),
Я покажу тебе нечто иное,
Нежели тень твоя утром, что за тобою шагает,
Или тень твоя вечером, что встаёт пред тобою;
Я покажу тебе страх в горсти праха.

Отрывок из поэмы ***«Бесплодная земля»***
Т. С. Элиота (Пер. С. Степанова)

ROXLEY

Правообладатель Roxley 2023. Все права защищены по всему миру.