ДЕНІЕЛ ПЄЧНІК
RADLANDS
2
20-40
14+

НАШЕ ПЛЕМ'Я МАЄ ВОДУ
ЯКУ ВСІ ХОЧУТЬ ВІДІБРАТИ
ТОЖ МИ ВДАРИМО ПЕРШИМИ
ПІСЛЯ НАШОГО НИЩІВНОГО УДАРУ
ВОНИ МАЛИ Б УТЕКТИ ДОДОМУ...
АЛЕ ДОМУ БІЛЬШЕ НЕМАЄ...

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри: Деніел Пєчнік

Розвиток гри: Метт Толман, Ґаван Браун, Адам Вайз

Художники: Менні Тремблі, Деміен Маммоліті, Містер Каддінгтон

Графічні дизайнери: Ґаван Браун, Ґуї Ландґраф

Правила: Адам Вайз, Ґуї Ландґраф

Дизайн коробки: Black Thumb Creations

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладач: Святослав Михаць

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Іван Сірченко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

ОГЛЯД

Кожен гравець отримує набір із трьох унікальних таборів, які треба захистити. **Перемогу здобуде той, хто першим знищить усі три табори суперника.**

Вода — головний ресурс у грі. Ви витрачатимете її на розігрування карт людей і подій, а також для застосування ефектів своїх карт, викладених на стіл. Люди захищають ваші табори та мають корисні здатності, а події — це потужні ефекти, що спрацьовують через певний час.

Обидва гравці беруть карти з однієї колоди. Усі карти з руки можна або зіграти на стіл, або скинути задля негайних ефектів утилізації. Для перемоги вам доведеться розважливо розпоряджатися своїми картами й водою.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Ваш хід складається з трьох фаз:

1. **Події.** Просунути вперед і розіграти свої карти *подій*.
2. **Поповнення.** Узяти карту та **3** *жетони води* для поточного ходу.
3. **Дії.** Ввести карти в гру, скинути карти з руки задля негайного ефекту утилізації та/або застосувати ефекти **«готових»** карт.

ВМІСТ ГРИ

Основна колода, що містить 46 карт *осіб* і 20 карт *подій*

Колода табору, що містить 34 карти *табору*

2 карти *«Резервуар»*

Увага! Коли в тексті правил вживаються терміни «карти», «колода» чи «скидання», то вони стосуються основної колоди, якщо не вказано інакше.

2 карти *«Грабіжники»*

2 *карти-пам'ятки*

6 *жетонів води (білих)* з позначкою *«не готово»* на звороті

6 *додаткових жетонів води (чорних)* з позначкою *«не готово»* на звороті

ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

Гравці сідають за стіл один напроти одного. **Будь-хто з них повинен виконати такі кроки:**

1. Перетасувати й покласти на центр стола *колоду табору* (А).
2. Покласти на центр стола *додаткові жетони води* (чорні) (Б).
3. Перетасувати й покласти на центр стола *основну колоду*, залишивши біля неї місце для скиду (В).

↑ ІГРОВА ЗОНА СУПЕРНИКА ↑

СКИД

↓ ВАША ІГРОВА ЗОНА ↓

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

Тепер ви разом зі суперником готуєте власні ігрові зони. Для цього виконайте такі кроки:

1. Візьміть по **6** карт із *колоди табору*.

   У першій партії радимо вам не брати карти з колоди, а відразу дати одному гравцеві 3 карти: «Гараж», «Рейкотрон» і «Склад припасів»; а іншому гравцеві 3 карти: «Реактор», «Гармата» й «Тотем перемоги».

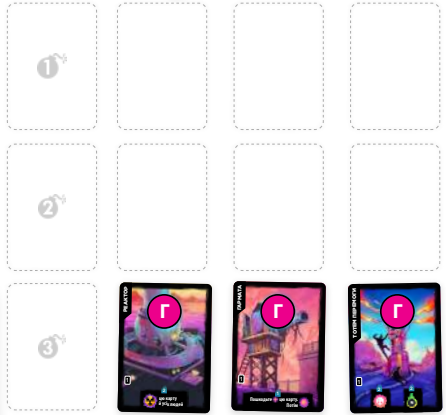
2. У своїй ігровій зоні викладіть у ряд **3** вибрані карти *таборів* долиць (Г). Залиште місце для **2** карт перед кожним табором, куди ви пізніше гратимете карти *людей*. Коли обидва гравці виберуть карти *таборів*, вони перевертають їх горилиць. Усі невибрані *карти таборів* і *колоду таборів* поверніть у коробку, вони вам більше не знадобляться.

3. Візьміть карти «Резервуар» і «Грабіжники» та покладіть їх горилиць у свою ігрову зону (Д).

4. Сформуйте у своїй ігровій зоні запас із **3** *жетонів води* (білих) (Е).

5. Візьміть *карту-пам'ятку* (Ж).

6. Візьміть з основної колоди на руку (И) кількість карт, що дорівнює сумі чисел у чорних прямокутниках на ваших *картах таборів* (К).



ТИПИ КАРТ

ТАБІР

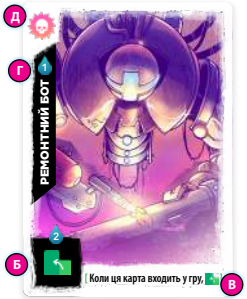
Кожна карта *табору* має чорну рамку.

На ній зазначено, скільки карт (А) її власник бере на руку на початку гри, а також можливі ефекти (Б) й [ознаки] (В) цієї карти.

ОСОБА

Кожна карта *особи (людини)* має білу рамку. Ви граєте ці карти у стовпці перед своїми картами табору.

На картах *людей* указано ціну у воді (Г), ефект утилізації (Д), а також можливі ефекти (Б) та [ознаки] (В).



[ОЗНАКА КАРТИ]

На деяких картах *табору* й *людей* указано ознаки (В). Їхній текст подано [в зелених дужках] на білому тлі.

Ознаки **всіх** людей активні, якщо вони непошкоджені на цю мить. Ознаки таборів (навіть пошкоджених) **завжди** активні, поки вони не зруйновані.

ПАНК

Панк — це особа без здатностей, представлена закритою картою (долілиць), узятою з верху колоди.

Коли панк зазнає пошкоджень, його негайно знищують і, не дивлячись, повертають на верх колоди долілиць.

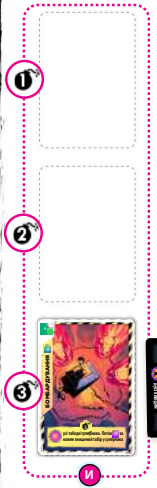
Увага! Панки — це також *люди*!

ПОДІЯ

Кожна карта *події* має жовто-чорну смугасту рамку.

На картах подій указано ціну у воді Г, ефект утилізації Д, ефект події Е і символ бомби з числом Ж, що визначає, на яке місце у своїй черзі подій И ви покладете карту, коли зіграєте її.

ІГРОВА ЗОНА



ЧЕРГА ПОДІЙ. В ігровій зоні кожного гравця є **3** місця для черги подій И. Місце 3 розташоване на одній лінії з вашими таборами, а місця 2 і 1 — перед ним. Черга подій — це таймер зворотного відліку, де номер кожного місця означає кількість ходів до розігрування події.

СТОВПЦІ. Ви викладаєте карти людей (включно з панками) перед картами своїх таборів. Карту табору й усіх людей перед нею вважають «стовпцем» К. У стовпці може бути щонайбільше **2** людей.

НЕЗАХИЩЕНА. Вашу карту людини або табору вважають незахищеною Л, коли перед нею немає принаймні 1 вашої карти.

СКИДАННЯ ВОДИ. Для виконання деяких дій треба витратити воду. Цю воду не кладуть на відповідну карту. Щоб не забути, що ви витратили цю воду, покладіть її жетон біля основної колоди М. Якщо ви скидаєте карту з жетоном води, то так само кладете жетон біля колоди.

ЗНАЧЕННЯ СИМВОЛІВ

ЗНИЩИТИ

Знищте вказану карту чи карти.

- Карту *особи* після знищення скидають.
- Карту *табору* після знищення перевертають знищеною стороною догори (A).
- Карту знищеного *панка* кладуть долілиць на верх основної колоди (не дивлячись на нього).

ПОШКОДИТИ

Завдайте пошкоджень особі або табору.

- Після першого пошкодження карту розвертають боком.
- Після другого пошкодження карту знищують.
- Пошкоджена особа — **не готова**.
- Пошкодженого панка знищують.

Важливо! Завдавати пошкоджень можна тільки незахищеній карті в будь-якому стовпці суперника, якщо не вказано інакше.

ТРАВМУВАТИ

Те саме, що й пошкодити, але стосується лише *людей*.

ВІДНОВИТИ

Можете вертикально розвернути одну зі своїх пошкоджених карт. Якщо це особа, позначте, що вона **не готова** (–). Карта не може відновити саму себе.

УЗЯТИ

Візьміть карту з основної колоди.

УЗЯТИ ПАНКА

Можете ввести в гру верхню карту з основної колоди, поклавши її долілиць у будь-який свій стовпець. Це особа без будь-яких здатностей.

ДОДАТКОВА ВОДА

Отримайте **1** додатковий жетон води (чорний) для використання під час поточного ходу. Наприкінці свого ходу поверніть усі додаткові жетони води в запас на центр стола.

Запас додаткових жетонів води необмежений (у разі потреби візьміть білі жетони води в суперника).

ГРАБІЖ

Активуючи символ грабежу ( ) зіграйте або просуньте вперед свою карту події «Грабіжники».

- Якщо ваша карта події «Грабіжники» **ще не** в черзі подій, покладіть її на місце 2 (див. «Зіграти карту (подія)», с.10).
- Якщо ваша карта події «Грабіжники» **вже є** в черзі подій, просуньте її на **1** місце вперед. Якщо вона на місці 1, то розіграйте подію. Карту «Грабіжники» не можна просунути вперед завдяки символу грабежу ( ), якщо перед нею в черзі є інша карта події.

Під час розігрування події «Грабіжники» суперник вибирає один свій табір, що зазнає пошкодження, а ви повертаєте карту «Грабіжники» у свою ігрову зону.

Порада. «Грабіжники» — одна з ваших основних атакувальних карт. Завдяки їй ви можете завдавати пошкоджень навіть захищеним таборам.

СТРУКТУРА ХОДУ

Щоб визначити першого гравця, підкиньте жетон води. Якщо він упаде стороною з символом води ( ), то першим гравцем стаєте ви. Якщо ні — суперник.

Починаючи з першого гравця, виконуйте ходи по черзі, поки хтось із вас не знищить усі табори суперника. **У свій хід ви розігруєте такі 3 фази в указаному порядку:**

1. ПОДІЇ

Якщо на місці 1 у вашій черзі є карта події, застосуйте її ефект і скиньте. Потім просуньте всі події в черзі на 1 місце вперед (у напрямку до суперника).

2. ПОПОВНЕННЯ

Візьміть карту . Потім візьміть свої **3** жетони води для використання в цей хід. Жетони води ніколи не зберігаються після попередніх ходів, тому ви завжди починатимете фазу дій, маючи **3** жетони води.

Виняток. Якщо ви перший гравець, то у свій перший хід візьміть **1** жетон води (замість 3). У наступні ходи (зокрема й перший хід суперника) гравці беруть по 3 жетони.

3. ДІЇ

Виконайте будь-які з наведених дій у довільному порядку будь-яку кількість разів:

- Зіграти карту
- Узяти карту
- Утилізувати карту
- Узяти «Резервуар»
- Активувати ефект

Безплатні карти й ефекти. Деякі карти й ефекти не потребують оплати жетонами води. Коли ви активуєте безплатний ефект або граєте безплатну карту, то щоразу позначайте, що вона **не готова**, додатковим жетоном води стороною з рожевим тире .

Завершення ходу. Завершивши виконання дій, поверніть усі жетони води та додаткові жетони води у відповідні запаси.

ДІЇ

ЗІГРАТИ КАРТУ (ОСОБА)

Зіграйте карту особи з руки, виклавши її перед будь-яким своїм табором (навіть зруйнованим).

Як грати карту особи:

- Покладіть на карту кількість жетонів води (А), що дорівнює її ціні, указаній у лівому верхньому куті (Б).
- Особа, що входить у гру — **не готова**.
- Якщо у стовпці вже є особа, то покладіть нову особу попереду неї (В) або позаду неї (Г) (перемістивши раніше зіграну особу вперед). Коли особу позаду іншої особи знищують, то перемістіть особу попереду назад, у напрямку табору.
- У кожному стовпці може бути щонайбільше **2** людей. Якщо в жодному вашому стовпці немає вільного місця, ви можете зіграти особу, але спершу знищте **1** зі своїх людей.

Порада. Розміщуйте своїх найцінніших людей позаду, щоб вони не залишалися без захисту.

Попереду Позаду

ЗІГРАТИ КАРТУ (ПОДІЯ)

Зіграйте карту події з руки, виклавши її у свою чергу подій.

Як грати карту події:

- Покладіть подію на місце в черзі, що відповідає числу на символі бомби (1) у верхній частині жовтої секції ефектів.
- Покладіть на карту кількість жетонів води (А), що дорівнює її ціні, указаній у лівому верхньому куті (Б).
- Карту події з символом 0 не кладуть у чергу, а натомість негайно застосовують її ефект і скидають разом із жетонами води, потрібними для її розігрування.
- Тільки одна карта може займати кожне місце в черзі подій. Якщо це місце вже зайняте іншою подією, ви повинні покласти нову подію на перше вільне місце позаду неї (Д) (аж до місця 3). Якщо всі місця зайняті, ви не можете зіграти карту події.

УЗЯТИ КАРТУ

Заплатіть **2** жетони води й візьміть карту з основної колоди.

УТИЛІЗУВАТИ КАРТУ

Скиньте карту з руки та отримайте ефект утилізації, що відповідає символу (див. «Значення символів», с. 8), зображеному у верхньому лівому куті карти (Е).

Увага! Утилізувавши «Резервуар», не скидайте його, а поверніть у свою ігрову зону.

УЗЯТИ «РЕЗЕРВУАР»

Заплатіть **1** жетон води, щоб узяти на руку «Резервуар». «Резервуар» можна утилізувати, щоб отримати додатковий жетон води.

- Утилізувавши «Резервуар», не скидайте його, а поверніть у свою ігрову зону.
- Карту «Резервуар» можна тримати на руці протягом кількох ходів.

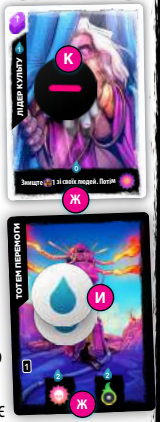
Порада. Ви втрачаєте всі невитрачені протягом ходу жетони води. Тож якщо у вас залишився **1** жетон води, можете використати його, щоб узяти на руку «Резервуар».

Якщо у вас залишилися **2** невитрачені жетони, можете заплатити їх, щоб узяти карту з колоди.

АКТИВУВАТИ ЕФЕКТ

Активуйте ефект одного з ваших **готових** *таборів* або *людей* в будь-якому стовпці.

Ефекти й ціни за їх активацію вказані в чорних секціях (Ж) унизу карти.



Як активувати ефект:

1. Переконайтеся, що карта **готова** (див. розділ «Готова карта» праворуч).
2. Покладіть на цю карту кількість жетонів води (И), що дорівнює ціні активації ефекту.
3. Застосуйте весь текст ефекту та його символи в секції ефекту.

- Після активації свого ефекту карта стає **не готова**. Якщо ефект безплатний, покладіть на неї жетон символом **не готово** догори (К).
- Ефект карти може впливати на карти в **будь-якому стовпці**, а не лише в її власному.
- Якщо в тексті ефекту є слово «ворог», воно стосується людей вашого суперника, а **не його таборів**.

ГОТОВА КАРТА

КОЛИ КАРТА «ГОТОВА»?

Табори. Якщо карта табору лежить горілиць і ви не активовували будь-який її ефект у цей хід, то вона **завжди готова** (пошкоджений табір також може бути готовий).

Люди. Особу вважають **готовою**, крім таких ситуацій:

- Її зіграли в **цей** хід.
- Її відновили в **цей** хід.
- Один з її ефектів активували в цей хід.
- Її пошкодили.

Увага! Карти з жетонами води — **не готові**, якщо тільки ефект або ознака не вказує інакше.

КІНЕЦЬ ГРИ

Ви перемагаєте відразу після того, як знищите всі табори суперника.

Якщо протягом гри вичерпується основна колода, перетасуйте скид і сформуйте нову колоду. Якщо колода вичерпується вдруге, гра закінчується нічиєю.

ПРО ТАБОРИ

«Адреналінова лабораторія». Її ефект також стосується пошкоджених людей, які ввійшли в гру в поточний хід (як-от «Поранений солдат»), і пошкоджених людей, що активували свої ефекти. Ви повинні оплатити водою ціну активації ефекту особи. Якщо завдяки «Адреналіновій лабораторії» ви активуєте ефект особи, у тексті якої зазначено, наприклад, «пошкодьте цю карту», то слово «цю» стосується активованої особи.

«Аркада». Панки — це також люди!

«База парашутистів». Ви повинні окремо заплатити жетонами води за те, щоб зіграти особу, і за те, щоб активувати її ефект.

«Банк крові». Вам треба мати карту особи, щоб активувати цей ефект.

«Будівельний майданчик». Перевернутий табір непошкоджений і готовий.

«Гармата». Якщо знищує ваш останній табір, ви відразу програєте й не завершуєте активацію ефекту «Гармати».

«Гніздо шпигунів». Це означає будь-яких 2 людей, зокрема й панків.

«Джаггернаут». Якщо ви один раз просунули «Джаггернаут» уперед, можете зіграти особу попереду та/або позаду нього. Особа позаду «Джаггернаута» захищена, її не можна вразити за допомогою або (так само, наче вона позаду іншої особи). Нова особа, додана в цей стовпець, може перемістити особу, що вже є в цьому стовпці, на іншу сторону «Джаггернаута». Якщо «Джаггернаут» знищений, покладіть його долілиць у ряд свого табору (перемістивши всіх людей попереду нього).

«Зловісний таймер». Ви можете просунути вперед карту події, лише якщо в черзі подій є вільне місце попереду. Ви можете просунути подію суперника. Подія суперника, активована завдяки «Зловісному таймеру», усе одно залишається його подією.

«Катапульта». Вам треба мати карту особи, щоб активувати цей ефект.

«Командний пункт». Активація цього ефекту може коштувати 0.

«Лабораторія трансплантації». Це означає будь-яких 2 людей, зокрема панків.

«Подрібнювач». Вам треба мати карту особи, щоб активувати цей ефект.

«Сторожова вежа». Для умови ефекту цієї карти рахують «Грабіжників» і події .

«Табір найманців». Вибір за суперником. Він не може скинути 2 карти, якщо не має на руці принаймні 2 карти.

«Тренувальний табір». Особа входить у гру, з'являючись на тому самому місці. Якщо карта має [ознаку] з текстом «коли ця карта входить у гру» (як-от, карти «Авангард», «Арґо Ескі», «Поранений солдат»), то ефект цієї ознаки застосовують негайно. Цю особу рахують для ефектів карт «Гніздо шпигунів» або «Лабораторія трансплантації».

«Трудовий табір». Вам треба мати карту особи, щоб активувати цей ефект.

ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА

/ / **:** Самі по собі ці символи дають можливість вражати лише незахищені карти. Однак карти зі словами **«будь-який»**, **«усі»** або **«один з»** дають можливість ігнорувати захист, і їх розігрують за їхніми правилами.

Ворог. Стосується людей суперника, **а не його таборів.**

Ліміту руки немає. На руці можна мати будь-яку кількість карт.

Не влучити у своїх! Ви не можете застосовувати / / або інші негативні ефекти проти власних карт, якщо в тексті ефекту не вказано інакше. Ви також не можете застосовувати до карт суперника.

Не підглядати. Не можна дивитися на протилежний бік панків.

Не порпатися глибоко. Ви можете переглядати карти, які суперник скидає під час свого ходу. Однак заборонено переглядати скид суперника, щоб подивитися, які карти він зіграв під час попередніх ходів.

ПРО ЛЮДЕЙ

Якщо в жодному вашому стовпці немає вільного місця, ви можете зіграти особу, але спершу знищте 1 зі своїх людей. Ця можливість знищення доступна щоразу, коли ви граєте особу будь-яким способом: дія «Зіграти карту», застосування ефекту події, ознака карти чи здатність карти.

«Авангард». Суперник негайно завдає пошкоджень у відповідь (під час вашого ходу) за звичайними правилами. Якщо завдане вами пошкодження знищує останній табір суперника, ви негайно перемагаєте й гра закінчується.

«Арґо Єскі». Якщо Арґо був пошкоджений, а потім відновлений, його ознака знову стає активною. Панки також отримують ефект Арґо. Коли панк отримує ефект, то під час входження в гру позначте, що карта **не готова**.

«Віра Вуш». Якщо [ознака] «Віри Вуш» стає активною після застосування ефекту, це не дає змоги знову застосувати цей ефект. [Ознаку] «Віри Вуш» застосовують до неї самої, людей і таборів.

«Зето Хан». Ця карта ніяк не впливає на події, розміщені у вашій черзі. «Грабіжники» можуть отримати .

«Імітаторка». Ви повинні оплатити водою ціну активації вибраного ефекту. Якщо «Імітаторка» копіює ефект карти з текстом «пошкодьте цю карту», то слово «цю» стосується «Імітаторки». Ефект непошкодженого ворога ви активуєте так, ніби це ефект вашої карти «Імітаторка».

«Карлі Блейз». [Ознака] Карлі активується, коли вона входить у гру або відновлюється. Карлі готова, коли ви граєте її карту, а не відновлюєте. У поєднанні з «Тренувальним табором» дає можливість використовувати ефекти людей, відкритих у цей хід.

«Лиховісник». Якщо немає можливості перемістити подію суперника назад, то нічого не відбувається. Навіть якщо ви не можете перемістити назад жодну з подій суперника, ви все одно можете зіграти «Лиховісника».

«Лідер культу»: Ця карта може знищити саму себе.

«Молґур Стенґ». «Будь-який» означає будь-який з таборів суперника, навіть якщо той захищений.

Панк. Якщо ефект змушує вас узяти панка з будь-якого вашого стовпця на руку, він стає звичайною відкритою картою.

«Рятівники». Ця карта дає можливість повернути на руку саму себе. Повернуті карти «не запам'ятовують» свого попереднього місця, коли їх повертають у гру. Будь-яка повернута карта (і панк також) стає звичайною відкритою картою на вашій руці.

ПРО ПОДІЇ

«Бомбардування». Як завжди, уже пошкоджені табори будуть знищені.

«Височина». Ви можете повернути людей на колишні позиції.

«Грабіжники». Ви можете активувати символ грабежу ( ) більше ніж 1 раз за хід (див. «Грабіж» на с. 9). «Грабіжники» щоходу будуть просуватися вперед чергою подій, як і будь-яка інша подія.

«Перемир'я». Повернуті карти «не запам'ятовують» свого попереднього місця, коли їх повертають у гру. Будь-яка повернута карта (і панк також) стає звичайною відкритою картою на вашій руці.

«Повстання». Якщо внаслідок ефекту цієї карти у вас стане більше ніж 6 людей, то ви не отримаєте надлишкових панків.

«Радіація». «Усіх людей» означає всіх людей, що на цю мить перебувають у грі (зокрема й ваших людей).

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОГО КИЛИМКА

Якщо ви використовуєте килимок для цієї гри, то зверніть увагу на таке:

- Наприкінці кожного ходу кладіть **3** жетони води в комірку «Водогін» для використання в наступний хід **А**.
- Виконуючи дію «Узяти "Резервуар"», покладіть витрачений жетон води в комірку «Резервуар» **Б**.
- Виконуючи дію «Узяти карту», складайте витрачені жетони води в комірку «Узяти карту» **В**.
- Складайте всі жетони води за події або жетони зі скинутих карт у комірку «Скид води» **Г**.
- Наприкінці кожного ходу кладіть **3** додаткові жетони води в комірку «Додаткова вода» **Д**.

Що то за корінь продовбується, що за галуззя росте
На пустирі каменистому? О сину людський,
Не можеш мовити, ні передбачити. Ти знаєш тільки
Купу розбитих образів, де сонце палить,
Де мертве древо тіні не дає, ані цвіркун — полегшення,
Де камінь висохлий, де не дзюрчить вода. Лиш
Простяглася тінь під скелею червоною
(Сховайся у тім затінку під скелею червоною)
І я тобі таке щось покажу, ні крапельки не схоже
На тінь твою, що вранці бігає слідом твоїм,
Ані на тінь, що ввечері стрічається з тобою.
Я покажу тобі сам жах у жмені пороху.

Т. С. Еліот, ***«Спустошена земля»,*** *(1922)*
** переклав українською І. Драч*

ROXLEY

Copyright **Roxley** 2021. Усі права застережено.

Українське видання © 2023 Geekach Games. Усі права застережено.
www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua