



**BADLANDS**

АВАНПОСТ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА



**ПРАВИЛА ИГР. I**

## BADLANDS. АВАНПОСТ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.



Минуло 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, 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 врагов, защищать поселение и биться за влияние, отстаивая свои интересы в безжалостном мире пустошей!

# ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

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



4 карты снаряжения, по  
1 для каждого игрока



1 колода Лидеров, 5 карт



12 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,  
26 карт



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



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



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



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



## ОПРЕДЕЛЕНИЯ

«Пустошь» - Поверхность планеты. Все локации в игре находятся в пустошах.

«Аванпост» - Торговое поселение людей.

«Склад» - Место в поселении, где хранятся все добытые ресурсы и предметы.

«Крышки» - Металлические бутылочные крышки, заменяющие в пустошах деньги.

«Тайник» - Любое место в поселении, где игрок хранит все добытые им крышки.

«Поселенцы» - Мирные жители, обитающие в поселениях.

«Караван» - Слабо мобильная группа людей, промышленяющая торговлей.

«Банда Рейдеры» - Мобильная группа людей, промышленяющая грабежом.

«Банда Мародёры» - Небольшая мобильная группа людей, промышленяющая мародёрством.

«Снаряжение» - Место хранения карт в снаряжении 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 общий резерв жетонов крышек и ресурсов.

**2.** Хорошо перемешайте все колоды контактов локаций и разложите их рядом с соответствующими локациями рубашкой вверх. (Ориентируйтесь на цветные маркеры внизу карт. Красный маркер - карты локации «Военная база», синий маркер - карты локации «Убежище», зелёный маркер - карты локации «Шахты»).

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

**4.** Каждый игрок выбирает цвет и берёт компоненты этого цвета:

- 1 карту поселения.
- 1 карту снаряжения.
- 1 карту союзника (Лидера).
- 4 карты действий (Поселенцы, Караван, Рейдеры и Мародёры).

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

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

## УСЛОВИЯ ПОБЕД

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 силы побеждённого монстра.

## ЛОКАЦИЯ «ВОЕННАЯ БАЗА»



1



4



4





## ЛОКАЦИЯ "УБЕЖИЩЕ"



2

### ХОД ИГР-1.

Игроки совершают ходы один за другим по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

Во время своего хода игрок может:

1. Переместить банду из локации в локацию и совершить там действие (см. раздел «Банды», стр. 7).
2. Отправить Караван к Аванпосту или поселению. Если Караван находится на аванпосте, игрок может выполнять там действия (см. Карта действия «Караван», стр. 6, раздел «Аванпост», стр. 24).
3. Отправить жителей поселения в локацию «Заправка» или «Свалка», или вернуть в поселение повреждённую технику (см. Карта действия «Поселенцы», стр. 5).
4. Продать ресурсы Скупщику в своём поселении (см. раздел «Поселение: Локации и Действия», стр. 4).
5. Ремонтировать поврежденную технику и усиливать оборону поселения (см. раздел «Поселение: Локации и Действия», стр. 4).
6. Совершать обмен ресурсами, предметами и союзниками между бандами в одной локации (см. раздел «Банды», стр. 7).

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

2



## ЛОКАЦИЯ "ШАХТА"



## ПИТ-СТОП



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

**Пример:** Игрок возвращает «повреждённую» карту рейдеров и размещает её на Пит-Стоп (карта лежит «повреждённой» стороной вверх). Игрок кладёт на повреждённую карту 1 единицу металлолома со склада, происходит ремонт. На следующем ходу ремонт закончен: металлолом сбрасывается, а карта переворачивается, и игрок снова может её 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.
- Каждый жетон оружия на стене добавляет 1 силу к обороне поселения.
- Каждый сброшенный со стены жетон металлолома позволяет 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 значение силы обороны поселения игрока равно 2. (Базовая сила стены = 1 + 1 жетон оружия на стене).

**Внимание:** Забирать на склад ресурсы и предметы, выставленные на стену, нельзя.

## БАР



«Бар поселения» - место, где обитают Лидер и присоединившиеся к вашему поселению союзники. Союзники представлены в виде карт. Карты союзников 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 каждого вида размещаются на Складе стопками.
- 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 крышках, накопленных 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 проданный ресурс.

**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.

## КАРТА 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 использовать карту «Поселенцы», чтобы совершить одно из следующих действий:

- Отправить мирных жителей из своего поселения за ресурсами в локацию «Заправка» или «Свалка» (см. раздел «Пустоши. Локации и Действия», стр.9).
- Отправить жителей за поврежденной в бою техникой (см. раздел «Бой», стр.20).

После действия переверните карту поселенцев на «установшую» сторону. 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 «установшую» 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 «Пустоши. Локации и Действия», стр. 11).
- После отправки каравана из поселения или аванпоста игрок совершает 1 перемещение и переносит карту каравана на ближайший к его поселению перекрёсток.
- В следующий свой ход игрок может совершить еще 1 перемещение и переместить карту каравана на аванпост или в поселение.
- Караван расходует 1 жетон топлива на поездку из поселения до аванпоста и обратно.
- Караван не может попасть на аванпост, если он под контролем другого игрока.

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

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

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

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

**Внимание:** После перемещения каравана в ваше поселение поместите 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», стр. 24). Кроме того, игрок может отправить с караваном союзников и снарядить караван ресурсами, предметами и крышками со своего склада, соблюдая следующие правила:

- Жетоны ресурсов и крышек помещаются на карту каравана в открытую.
- Максимальное количество жетонов ресурсов, которыми можно снарядить караван, равно 10.
- Карты предметов или союзников помещаются на карту снаряжения рубашкой вверх.
- Максимальное количество карт, которыми можно снарядить караван, равно 10.
- Караван можно снарядить неограниченным количеством крышек!

## Охрана Каравана

Игрок может использовать для охраны Каравана своих рейдеров или мародёров, если они находятся на одном перекрёстке 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», стр. 21). Караван не может обороняться или атаковать самостоятельно!

В свой ход игрок может использовать карту «Караван», чтобы отправить свой караван на аванпост или вернуть его в поселение. Если Караван находится на аванпосте, игрок может выполнять там действия (см. раздел «Аванпост», стр. 24).





## БАНДА :1

Банды в игре представлены картами действий «Рейдеры» и «Мародёры».

- Игроки задействуют свои банды, перемещая их между локациями.
- В ход каждая банда может совершить по 1 действию
- Действие в локации можно совершить только после перемещения банды.

## КАРТА ДЕЙСТВИЯ РЕЙДЕР :1

*Пора прокатиться...*

Если бы на пустошах ещё действовали законы, рейдеров можно было бы назвать преступниками, но единственный закон пустошей - прав тот, у кого пушка.

**В свой ход игрок может использовать карту «Рейдеры»,** чтобы отправить банду в выбранную им локацию, после чего совершить там действие (см. раздел «Пустоши. Локации и действия», стр. 9).

### Снаряжение банды

Перед отправкой банды из поселения в рейд игрок может снарядить её со склада любыми ресурсами и предметами, а также отправить с ней союзников

- Жетоны ресурсов и крышек помещаются на карту банды в открытую.
- Максимальное количество жетонов ресурсов, которыми можно снарядить банду, равно 10.
- Карты предметов и союзников помещаются на карту снаряжения рубашкой вверх.
- Банды можно снарядить неограниченным количеством крышек!

## КАРТА ДЕЙСТВИЯ МАРОДЁР :1

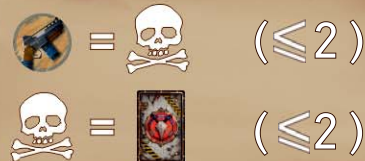
*Легкая добыча...*

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

**В свой ход игрок может использовать карту «Мародёры»,** чтобы отправить банду в выбранную им локацию, после чего совершить там действие (см. раздел «Пустоши. Локации и действия», стр.9).

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

Снаряжение «Мародёров» выполняется по правилам снаряжения «Рейдеров», за исключением лимита карт. В снаряжении мародёров не может быть больше 2 карт.

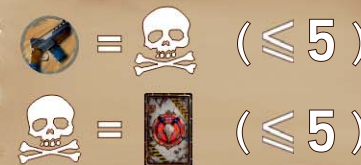


### Сила банды и лимит карт

- 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 оружия в снаряжении = 5.

Количество карт предметов и союзников в снаряжении 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!

**Помните,** что количество карт в снаряжении банды не может превышать её силу. В случае превышения лимита в снаряжении игрок сразу сбрасывает из игры излишек карт предметов или союзников на свой выбор. У рейдеров не может быть больше 5 карт в снаряжении!



**Пример:** У банды рейдеров в снаряжении находятся 3 жетона оружия. Сила банды рейдеров равна 3. Игрок может добавить в снаряжение этой банды до 3 карт.

### Обмен

Если рейдеры и мародёры игрока находятся в одной локации, он может в свой ход совершить обмен снаряжением между бандами до или после их действия, учитывая лимит снаряжения. Возможен обмен крышками, ресурсами, предметами и союзниками.

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



## БАНДА · I

## 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 перемещается банда.
- Если, находясь в локации, банда рейдеров или мародёров имеет в своём снаряжении топливо, то игрок в свой ход может переместить эту банду в другую локацию. Для этого игрок должен сбросить из снаряжения банды количество жетонов топлива, равное дальности до этой локации.

**Пример:** В свой ход игрок отправляет из своего поселения банду рейдеров в локацию «Заправка» (дальность 1). Игрок сбрасывает со 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 снаряжения банды, перемещает рейдеров к военной базе и совершает там действие. Следующим своим ходом игрок решает вернуть банду рейдеров в поселение и перемещает туда карту рейдеров.

**Внимание:** Возвращение ваших банд в ваше поселение происходит без траты жетонов топлива! Банды всегда оставляют запас, чтобы 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 выберите награду, основываясь на результате броска:

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



ИЛИ



**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 заправка.

Дальность - 1 топливо, или используйте карту действия «Поселенцы».

При рейде в эту локацию совершите действие:

Бросьте кубик и выберите награду, основываясь на результате броска:

- 1-4 - вы получаете 2 топлива.
- 5-6 - вы получаете 3 топлива.



ИЛИ

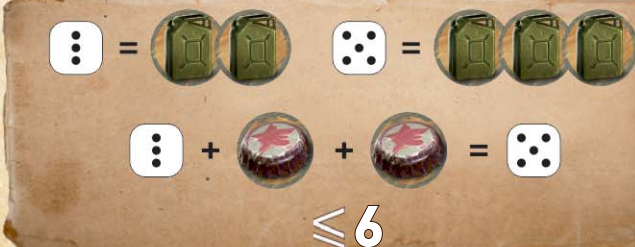


**Пример 1:** На кубике выпал результат 3, игрок берёт 2 топлива.

**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.

За каждую сброшенную из вашего тайника крышку добавьте +1 к выпавшему значению. Финальное значение броска не может стать больше 6.



# 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. После этого можете взять карту контактов из колоды этой локации (см. раздел «Карты контактов в локациях», стр. 15).

Низкая вероятность встречи опасных монстров.

Низкий уровень угрозы  
☠ 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. После этого можете взять карту контактов (см. раздел «Карты контактов в локациях», стр. 15).

Средняя вероятность встречи опасных монстров.

Средний уровень угрозы  
☠ x 3/4



## ШАХТ.:

Бывшие урановые шахты.

Дальность – 2 топлива.

При рейде в эту локацию совершите действие:

- Получите в снаряжение банды ресурсы, указанные рядом с локацией. После этого можете потянуть карту контактов (см. раздел «Карты контактов в локациях», стр. 15).

Высокая вероятность встречи опасных монстров.

Высокий уровень угрозы  
☠ 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», стр. 6).



### ЗАСАДА

Тут есть, чем поживиться.

Действие: переместите карту рейдеров или мародёров в локацию «Перекрёсток» любого противника. Если там находится караван или банда, то вы начинаете бой на правах нападающего. Если перекрёсток пуст, банда поджидает жертву, и ничего не происходит. Когда на перекресток с засадой перемещается банда или караван соперника, начинается бой. Банда в засаде вступает в него на правах защищающейся стороны (см. раздел «Бой», стр. 18).



## ПУСТОШЬ. ЛОКАЦИИ И ДЕЙСТВИЯ

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

Дальность – 1 топливо.

При рейде в эту локацию совершите действие:

- Проведите бой против охраны аванпоста на правах нападающего (см. раздел «Бой», стр. 18, «Бой в локации Аванпост», стр. 22).
- Победите охрану аванпоста. Сила охраны = 6.
- При успешном нападении захватите аванпост и разместите свою банду на площади аванпоста.
- Если игрок контролирует аванпост, он может забрать в снаряжение карту лидера из бара аванпоста, а другая его банда может посещать аванпост без боя с охраной.

### АВАНПОСТ

Торговое поселение людей.

**Внимание:** При захвате аванпоста вы можете забрать в своё снаряжение карту лидера из бара аванпоста. Все караваны других игроков покидают аванпост и перемещаются (сбегают) на свои перекрёстки (см. раздел «Аванпост», стр. 24).



## ПУСТОШИ. ЛОКАЦИИ И ДЕЙСТВИЯ

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

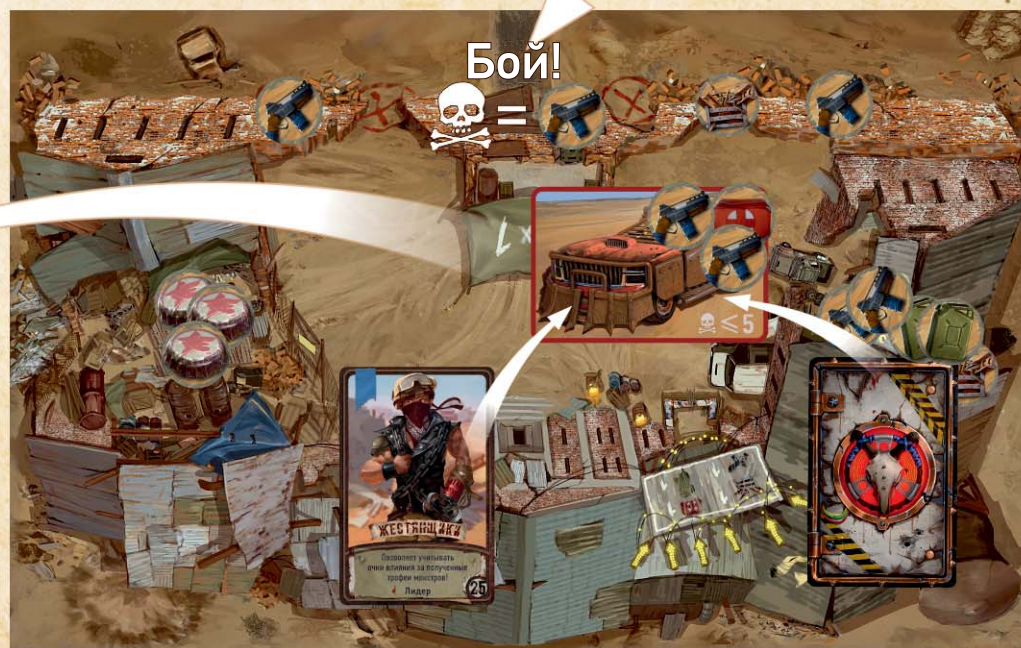
### ВРАЖЕСКОЕ ПОСЕЛЕНИЕ

Дальность – 3 топлива.

При рейде в эту локацию совершите действие:

- Проведите бой против обороны вражеского поселения на правах нападающего (см. раздел «Бой», стр. 18, «Бой в поселении», стр. 23).
- При успешном нападении разграбьте вражеское поселение. Карты, установленные на стене поселения, сбрасываются. Вы можете забрать ресурсы, предметы и союзников со склада и бара этого поселения. Учитывайте лимит снаряжения вашей банды!
- Крышки из тайника и трофеи монстров забирать из поселения нельзя!

**Внимание:** После разграбления поселения напавшая банда скрывается в Пустоши. Эту банду нельзя атаковать и переместить в другую локацию до тех пор, пока она не вернется в свое поселение.





## ДЕЙСТВИЕ: ПЕРЕСТРЕЛКА

*Мочи их!...*

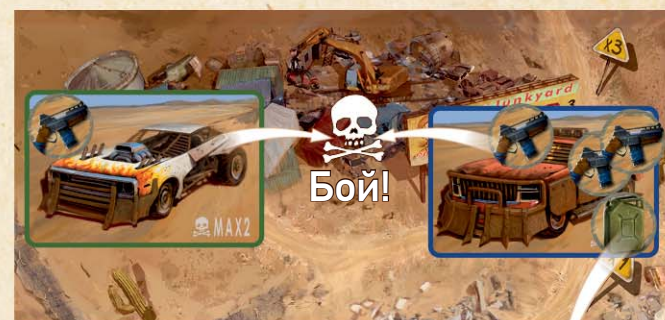
Игрок может напасть своей бандой на караван, рейдеров, мародёров другого игрока. Для этого игрок перемещает свою банду в локацию с противником и совершает атаку вместо действия в этой локации.

Дальность до противника равна дальности до локации, в которой находится противник.

Банда вступает в бой на правах нападающего. Если в локации находится обе банды одного противника (Рейдеры и Мародёры), бой происходит с обеими бандами по очереди. Защищающийся игрок выбирает, какая из его банд вступает в бой первой (см. раздел «Бой», стр.18, «Перестрелка», стр.19).



**Внимание:** Если в начале хода игрока его банда находится в одной локации с противником, игрок может атаковать противника, потратив действие и сбросив 1 жетон топлива из снаряжения банды!

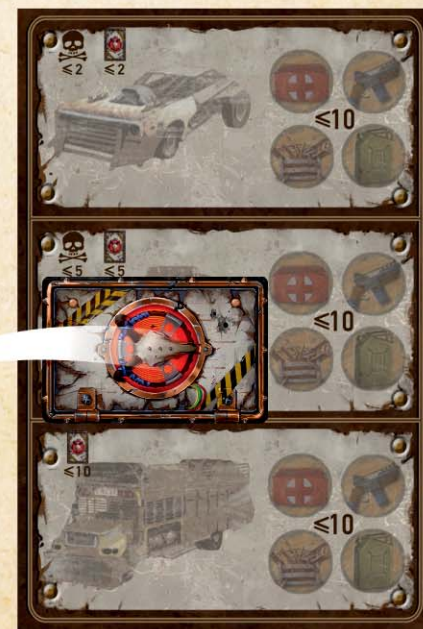


## ДЕЙСТВИЕ: ВОЗВРАЩЕНИЕ В ПОСЕЛЕНИЕ

*Пора домой...*

Игрок может переместить банду в своё поселение.

- Перемещение банды в ваше поселение происходит без траты жетонов топлива.
- После возвращения банды в поселение разместите все жетоны и карты её снаряжения на склад поселения..





## КАРТЫ КОНТАКТОВ В ЛОКАЦИЯХ

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

Совершая рейд в локациях «Военная база», «Убежище» или «Шахты», банда получает указанные рядом с локацией ресурсы. После этого игрок может при желании взять карты из колоды контактов.



Если лимит снаряжения вашей банды не достигнут, вы можете взять верхнюю карту из колоды этой локации взакрытую.



Если эта карта – гермодверь, и у вашей банды нет возможности её открыть, положите карту в открытую рядом с локацией и тяните следующую карту. (Банда нашла закрытое хранилище и продолжает поиск). Любой игрок после прохождения контакта в этой локации может вскрыть гермодверь, если имеет необходимый предмет в снаряжении.



**Пример:** При рейде банды в локацию «Военная база» игрок получает 1 единицу металлолома и 1 единицу оружия в снаряжение банды и решает взять карту контакта. Игрок может увезти столько карт, сколько позволяет лимит снаряжения его банды.

Например, если у банды 3 силы и 1 карта в снаряжении, игрок сможет забрать из этой локации не более 2 карт.



Если эта карта предмет или союзник, забирайте карту в снаряжение банды взакрытую. Если лимит снаряжения не достигнут, вы можете продолжить контакт и тянуть следующую карту. (Банда продолжает искать).



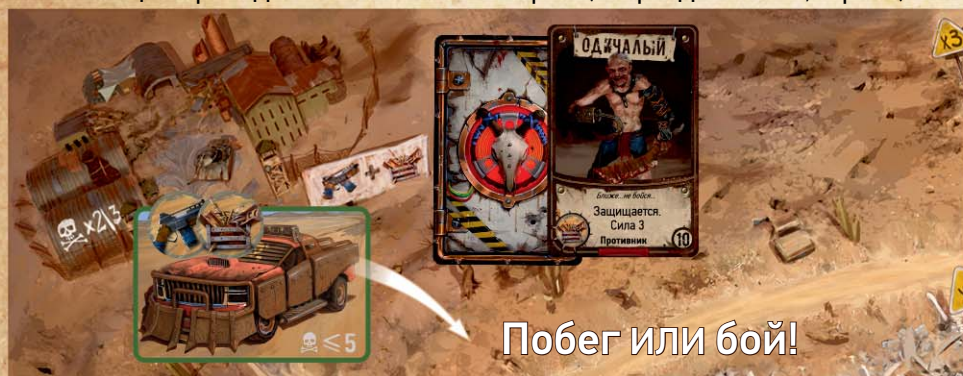
Если эта карта – гермодверь, и у банды есть возможность её открыть, карта уходит в сброс, а банда получает в своё снаряжение ресурс, указанный на карте гермодвери. Вы можете продолжить контакт и тянуть следующую карту. (Гермодверь открыта, банда продолжает поиск).



## КАРТА КОНТАКТОВ В ЛОКАЦИЯХ

В локациях вашу банду может поджидать **монстр**. На карте монстра указана его сила и поведение (атакует или защищается).

Если монстр **защищается**, вы можете отступить, не вступая с ним в бой. В этом случае карта монстра кладётся в открытую поверх колоды контактов локации. Монстр остаётся охранять локацию. Любая попытка прохождения контакта в этой локации приведёт к бою с этим монстром (см. раздел «Бой», стр. 18).



Побег или бой!



Побег

Если вы проиграли бой монстру, контакт завершен. Переверните карту банды на «повреждённую» сторону и оставьте её в этой локации. Кроме того, сбросьте все снаряженные ресурсы и крышки. Также вы сбрасываете все снаряженные ресурсы в открытую карту победившего вас монстра поверх колоды контактов этой локации. Монстр остаётся охранять локацию. Любая попытка прохождения контакта в этой локации приведёт к бою с монстром (см. раздел «Бой», стр. 18).

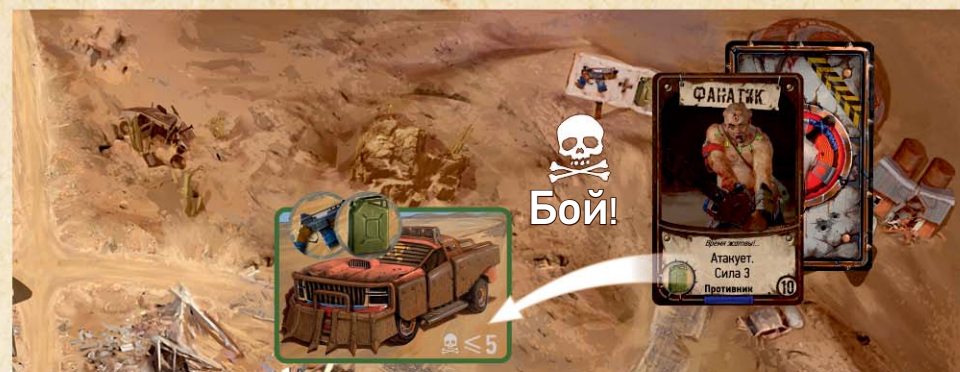


Банда может использовать полученные в предыдущих контактах ресурсы, предметы и присоединившихся союзников. Например, обороняясь от встреченных при контакте монстров. Если колода контактов локации закончилась, тянуть карты в этой локации больше нельзя! (Локация полностью исследована).

Информация о трофеях монстров, собранных каждым игроком, и очках за них доступна всем игрокам.

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

Если монстр **атакует**, то бой начинается автоматически. Проведите бой с монстром (см. раздел «Бой», стр. 18).



Если вы победили монстра, заберите в снаряжение ресурс, указанный на карте монстра. Разместите 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! Вы можете продолжить контакт и тянуть следующую карту.



**Пример:** Сила банды = 2. Игрок тянет карту контакта в локации «Убежище».

**Игрок вытянул карту «Гермодверь».** В снаряжении банды есть отмычка для взлома гермодвери. Укладывается в лимит: 2 сила - 1 карта. Игрок показывает всем, что это карта - гермодверь, сбрасывает ее и забирает в снаряжение ресурс, указанный на ней. Также он сбрасывает одноразовый предмет «Отмычка» из снаряжения своей банды, после чего тянет следующую карту.

**На карте атакующий монстр.** Происходит бой. Банда 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 вытягивает карту предмета, забирает ее и тянет ещё одну карту, которая оказывается картой союзника. Игрок берет эту карту и достигает лимита снаряжения (сила банды = 2 - 2 карты). Полученные в локации карты кладутся в снаряжение банды рубашкой вверх.

## КАРТЫ КОНТАКТОВ В ЛОКАЦИЯХ

### ПРЕДМЕТЫ

Предметы - это в основном редкие довоенные вещи, уцелевшие в войне.

- На каждой карте предмета описано, как и где можно использовать его свойства.
- Предметы бывают одноразовыми, многоразовыми и перезаряжаемыми.
- Также некоторые предметы имеют особые свойства и срабатывают только при соблюдении определённых условий.



Одноразовые сбрасываются сразу после использования.



Многоразовые можно использовать постоянно.



Перезаряжаемые можно использовать многократно при выполнении определенных условий.

### СОЮЗНИКИ

Всем нужны друзья, особенно сейчас.



- На каждой карте союзников есть описание, как и где можно использовать их способности и умения.
- Союзник считается отправленным в рейд, если его карта находится в снаряжении банды или каравана вне поселения.
- Игроки могут отправлять союзников с караваном или бандой.
- В поселении карты союзников размещаются в локации «Бар» в открытую.
- Только лежащие в открытую союзники могут использовать свои способности.
- Лидер — главный союзник в поселении. За каждую карту лидера в вашем поселении вы получаете 25 очков влияния. Также лидер, находящийся в Баре, позволяет учитывать очки влияния за поверженных вами монстров.

**Внимание:** Если в вашем поселении нет лидера, вы не учитываете очки влияния за полученные трофеи монстров, но по-прежнему можете размещать карты трофеев у поселения.

В свой ход вы можете сбросить карту любого предмета или союзника из вашего поселения!



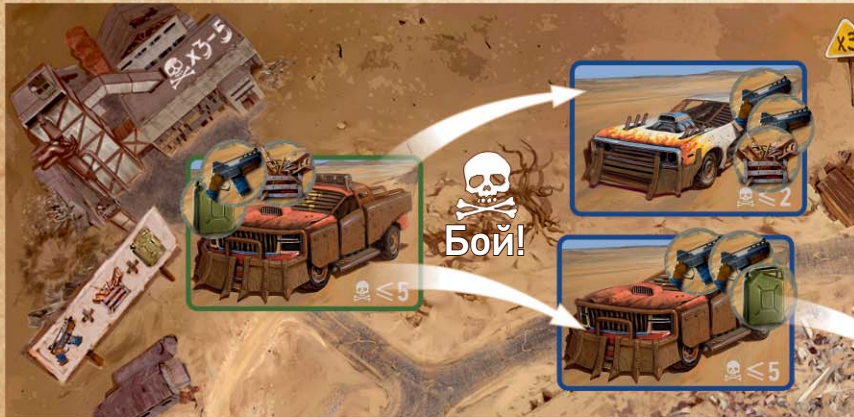
Карты из снаряжения сбрасываются только при применении одноразовых предметов или при изменении лимита снаряжения банды!

**Пример:** Банда с силой 2 имеет 2 карты в снаряжении. 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 спорных ситуациях 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 находятся обе банды защищающегося игрока (рейдеры и мародёры), бой происходит с обеими его бандами по очереди. Защищающийся игрок выбирает, какая из его банд вступает в бой первой.

## ФАЗА 1 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 с помощью топлива. До броска кубика игрок может сбросить жетоны топлива из снаряжения банды. За каждый сброшенный жетон игрок получит +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. Значение на кубике - 4, игрок прибавляет 2, результат равен 6. Игрок сбежал из боя и перемещает карту банды в своё поселение.

**Внимание:** Если сбежать не удалось, начинается бой, банда получает урон в спину. Игрок, проваливший попытку побега, не может бросать кубики в этом раунде боя!

## НАЧАЛО БОЯ

В начале боя нападающий игрок может сыграть любое количество карт из снаряжения банды. Для этого нужно разместить карты на поле в открытую. После этого карты из снаряжения может сыграть защищающийся игрок. Затем каждая сторона подсчитывает свою боевую силу, суммируя количество жетонов оружия и свойства сыгранных карт.



**Пример:** Рейдеры атакуют мародёров. У рейдеров в снаряжении 3 жетона оружия, у мародёров 2 жетона оружия и одна сыгранная 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 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.

• • • = Промах

•• •• ••• = Попадание

Значения, выпавшие на кубиках, определяют результат перестрелки:

1, 2, 3 - промах

4, 5, 6 - попадание

### УРОН

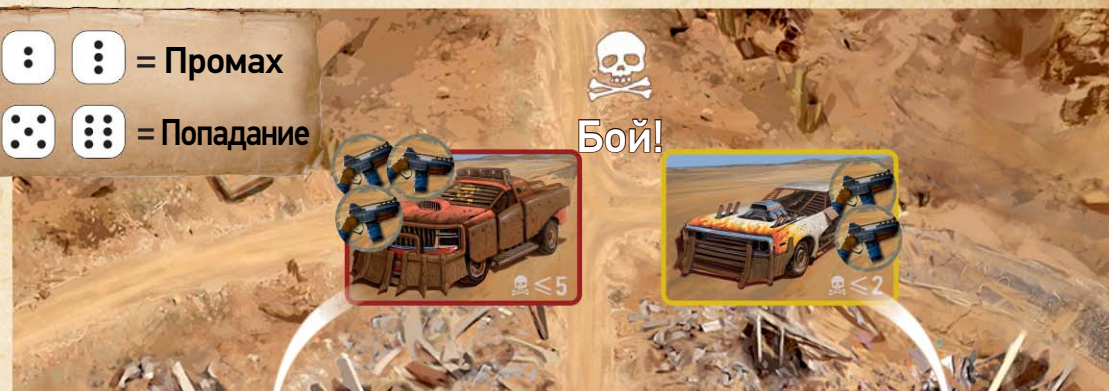
В бою противники наносят урон друг другу одновременно. За каждое попадание (4,5 или 6), выпавшее на вражеских кубиках, игрок должен скинуть 1 жетон оружия из снаряжения своей банды.

**Пример:** Играющий за рейдеров игрок бросил 3 кубика и получил результаты 1, 4 и 6. Игрок, играющий за мародёров, также бросил 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.

• • • = Промах

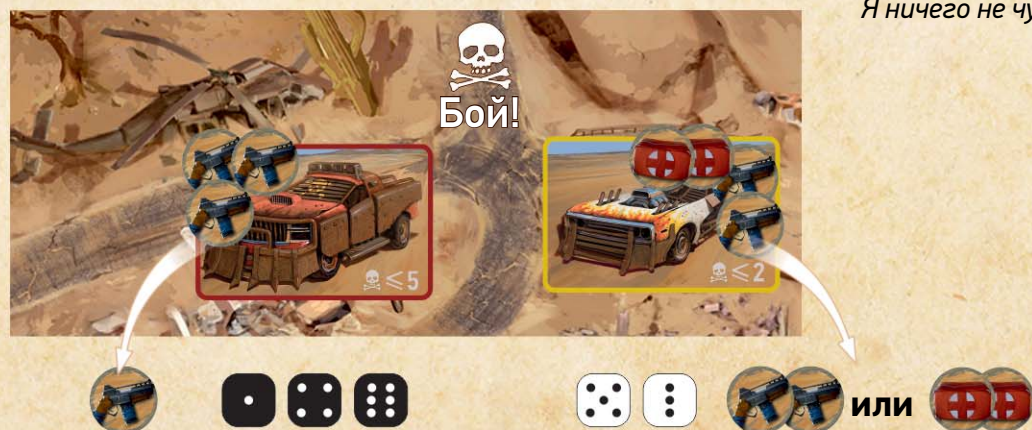
•• •• ••• = Попадание



### МЕДИКАМЕНТ. I В БОЮ

Я ничего не чувствую...

В случае попадания по вашей банде вы можете сбрасывать жетоны медикаментов из ее снаряжения вместо жетонов оружия.



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

## БОЙ

### РАЗРЕШЕНИЕ БОЯ

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

Если в результате вражеского попадания игрок должен скинуть оружие из снаряжения, но не может этого сделать и не может скинуть вместо него медикаменты, 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. Локации и Действия», «Пит-Стоп», стр. 4).



### 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.
- Сила монстра в бою указана 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 рядом с поселением игрока в качестве трофеев.
- Победившие в бою монстры восстанавливают силу. Карта монстра остаётся лежать в открытую поверх колоды контактов локации.

**Пример:** В локации монстр с силой 2 атакует банду с силой 2. 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.

Начинается 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.

Первый раунд -1

Второй раунд -1

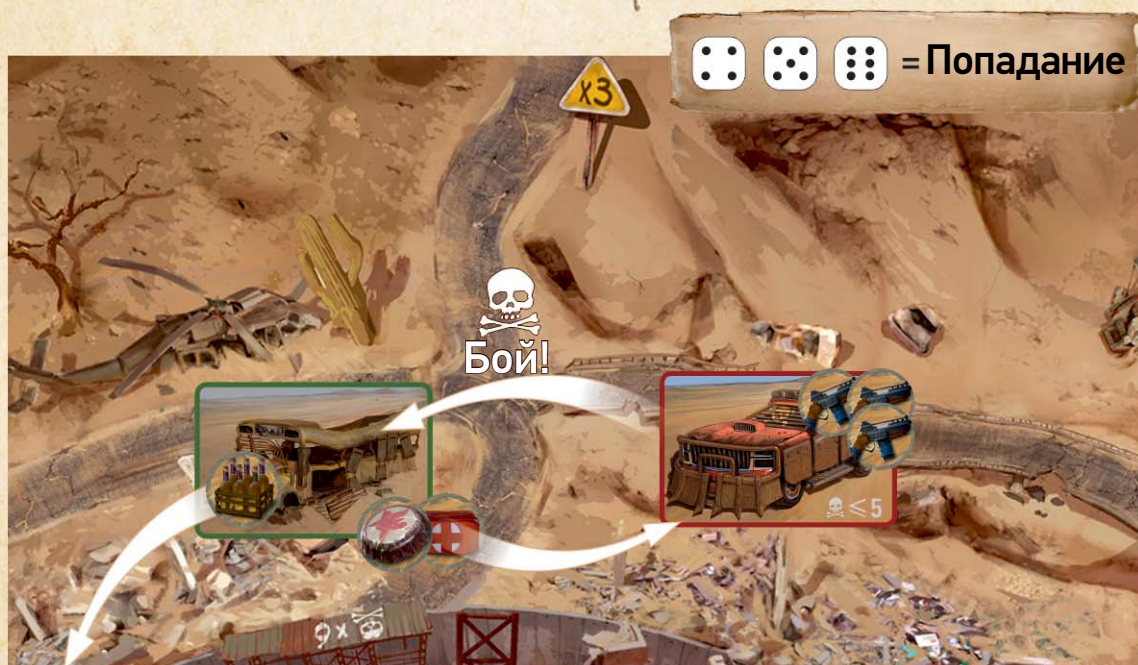
БОЙ

БОЙ С КАРАВАНОМ

• : ⋮ = Промах    ⋮ ⋮ ⋮ = Попадание

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

- Караван всегда пытается сбежать из боя и 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.

## БОИ В ЛОКАЦИЯХ АВАНПОСТ И ПОСЕЛЕНИЕ

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

## БОИ 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 жетона медикаментов, сброшенные из снаряжения банды на аванпосте, игрок может игнорировать 1 повреждение в бою.

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

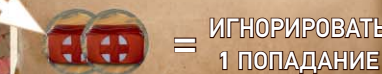
- Каждое полученное повреждение снижает силу охраны аванпоста на 1.

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

- Если сила охраны аванпоста снизилась до 0, игрок теряет контроль над аванпостом, переворачивает карту своей банды на «повреждённую» сторону и размещает ее в локацию своего перекрёстка. 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!





## БОЙ В ЛОКАЦИЯХ АВАНПОСТ И ПОСЕЛЕНИЕ

## БОЙ В ПОСЕЛЕНИИ

- Игрок, защищающий своё поселение, использует силу обороны поселения.

- Игрок, защищающий поселение, может играть в ходе боя 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 жетона оружия, сброшенные со склада, 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 жетона медикаментов, сброшенные со склада, игрок может игнорировать 1 повреждение.

- Каждое полученное повреждение снижает силу обороны поселения на 1.

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

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

- Игрок, защищающий поселение, не может сбежать из боя!

**1 ПОПАДАНИЕ = -1**

**БОЙ!**

**ИГНОРИРОВАТЬ 1 ПОПАДАНИЕ**

**= +1**

**ИГНОРИРОВАТЬ 1 ПОПАДАНИЕ**

**• • • = Промах**

**•• •• •• = Попадание**

**LANDMINES**  
Don't use item.  
Reveal this card and place it on the settlement wall.  
+2 Combat when defending your settlement.  
This effect lasts 1 round.  
Item

**ГРАНАТЫ**  
Средств взрыва.  
В начале боя игрок игнорирует 1 повреждение поселения.  
Предмет

**НЕФТЯНИК**  
Позволяет увеличивать силу обороны за взорванные трофеи монстров!  
Лидер

**РАЗВЕДЧИК**  
Взгляд.  
Разведчик позволяет не вступать в бой с союзными монстрами.  
Совзник



**Внимание:** После разграбления поселения банда нападающего скрывается в пустоши. Нельзя атаковать эту банду, однако и банда не может перемещаться между локациями, пока не вернётся в своё поселение!



## АВАНПОСТ

Аванпост – это торговое поселение людей.

- Аванпост пускает на свою территорию торговые караваны (см. Карта действия «Караван», стр. 6).
- Аванпост не пускает на свою территорию банды рейдеров и мародёров. Если банда посещает аванпост, начинается бой с охраной (см. раздел «Бой», стр. 18, «Бой в локации Аванпост», стр. 22).
- Если банда 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, перемещаются (сбегают) на свои перекрёстки.

- Караван не может попасть на аванпост, если он под контролем другого игрока.
- Аванпост находится под контролем игрока до тех пор, пока его банда находится на площади аванпоста.
- Если игрок контролирует аванпост, он может забрать в снаряжение карту лидера из бара аванпоста, а другая его банда может посещать аванпост без боя с охраной.
- На аванпосте можно совершать обмен между снаряжением банды и каравана.

## ДЕЙСТВИЯ НА АВАНПОСТЕ

В свой ход игрок может без траты действия взаимодействовать со всеми локациями аванпоста в любом порядке, если на аванпосте находится его банда или караван.

**Внимание:** Когда караван прибывает 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 доставлен в бар аванпоста. Чтобы снова загрузить караван товаром, его нужно вернуть в ваше поселение.

**Внимание:** На аванпосте торгуют только снаряжением. 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 добавить в снаряжение, передать или потерять.
- На руке у игрока может быть сколько угодно карт слухов.
- После использования карта слухов уходит под низ колоды слухов.

### 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 в казино аванпоста.

Правила игры просты: сделайте любую ставку из снаряжения в крышках и бросьте кубик.

Результат 1, 2 или 3 – ставка сгорела, крышки сбрасываются.

Результат 4, 5 или 6 – ставка сыграла, крышки удваиваются.

### КАЗИНО АВАНПОСТА

Джекпот...

● ● ● = Проигрыш  
 ●●●●●● = Выигрыш x2

**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 ставку и еще 4 крышки.

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

= 2    = 3  
 = 3    = 6

### ТОРГОВАЯ ГИЛЬДИЯ

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

Покупка / Продажа

- 2 крышки — Металлолом
- 3 крышки — Топливо
- 3 крышки — Медикаменты
- 6 крышки — Оружие

«Последняя война» и последовавшие за ней годы беззакония и насилия вернули работорговлю и рабовладение к жизни. В этой локации игрок может продавать карты союзников за 10 крышек.

### ПЛОЩАДЬ АВАНПОСТА

Место в центре аванпоста, где размещаются банды игрока, захватившего аванпост. Если на площади аванпоста нет ни одной банды, аванпост не контролирует ни один игрок.

### ЯМА



=



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

## КОНЕЦ ИГР. I

Конец игры наступает, если в свой ход игрок собрал 100 очков влияния.

Учитываются крышки в тайнике, трофеи монстров, предметы и лидеры в поселении!

Поздравляйте победителя!  
Получить 100 очков влияния на пустоши — не простая задача.



## ЭПЛОГ

### 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 – посещаемое место, ведь на ней сохранилась обширная сеть нетронутых подземных хранилищ.

### УБЕЖИЩЕ



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

### ЗАПРАВКА



Чудом уцелевшая 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



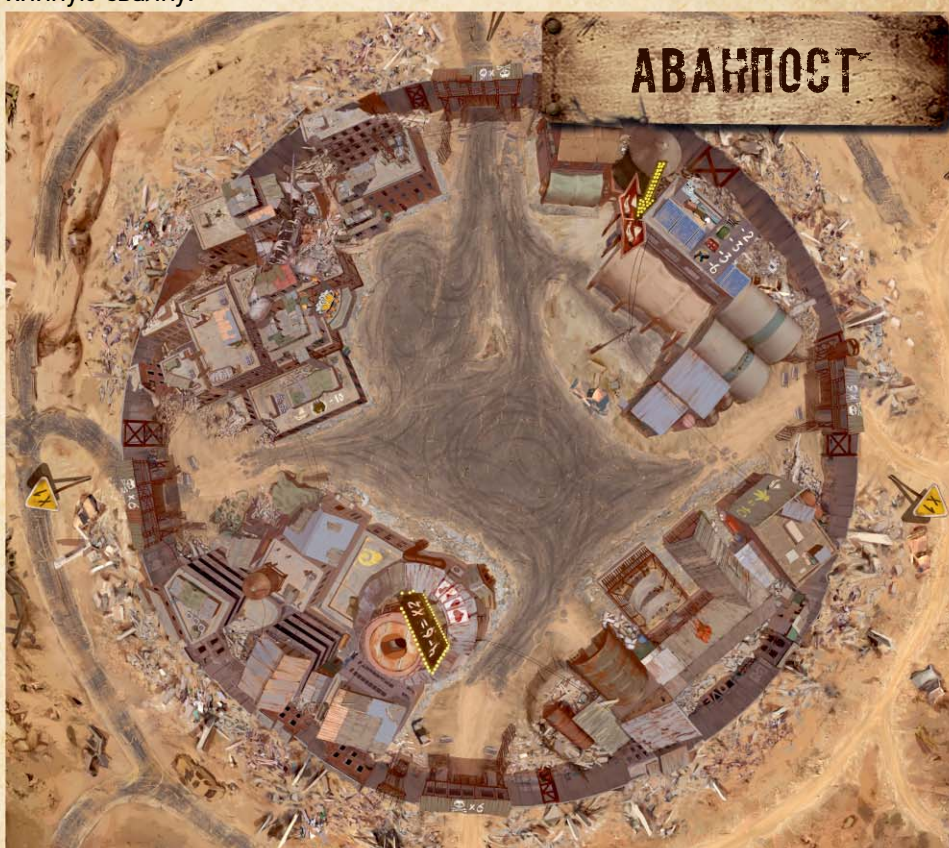
Когда-то давно, еще до войны, здесь был процветающий шахтерский край. Из записей, найденных в убежищах, стало ясно, что, когда падали бомбы, для шахтёров двери убежищ не открылись, но некоторым из них удалось выжить, спрятавшись глубоко в шахтах. Впоследствии все экспедиции, отправленные туда, пропадали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

### СВАЛКА



Спустя 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



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.

# АЛФАВИТНІЙ УКАЗАТЕЛЬ

Аванпост	24	Патруль	11
Банды	7	Перекрестки	11
Бар	4	Перемещение банд	8
Бар аванпоста	25	Перемещение каравана	11
Бой	18	Перестрелка	14
Бой в локации аванпост	22	Пит-Стоп	4
Бой в поселении	23	Площадь аванпоста	25
Бой с караваном	21	Побег	18
Бой с монстром	20	Поселение	4
Военная база	10	«Поселенцы»	5
Возвращение повреждённой техники	20	Пролог	27
Вражеское поселение	13	Пустоши. Локации и действия	9
Действие «Возвращение в поселение»	14	Разрешение боя	20
Действия на аванпосте	24	«Рейдеры»	7
Действие «Перестрелка»	14	Свалка	9
Заправка	9	Сила банды и лимит карт	7
Засада	11	Склад	4
Казино аванпоста	25	Скупщик	4
«Караван»	6	Снаряжение банд	7
Карты действий	5	Снаряжение каравана	6
Карты контактов в локациях	15	Стена	4
Карты предметов и союзников	17	Торговая гильдия	25
Конец игры	26	Убежище	10
Локации аванпоста	25	Урон	19
«Мародёры»	7	Условия победы	2
Медикаменты в бою	19	Фазы раунда боя	18
Начало боя	18	Ход игры	3
Обмен	7	Шахты	10
Охрана каравана	6	Яма	25

## НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

- ▶ Автор игры: Денис Пластинин
- ▶ Продюсер: Роман Шамолин
- ▶ Художник: Александр Костин
- ▶ Дизайнер: Светлана Аргат
- ▶ Локализация: Игорь Козлов
- ▶ Корректоры: Сергей Резников, Алексей Березин

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!



[lavkagames.com](http://lavkagames.com)



[jetgamesstudio.com](http://jetgamesstudio.com)

© Jet games studio 2017

Активный игрок может совершить следующие действия:

- 1. Переместить свою банду в другую локацию и выполнить там действие.
- 2. Отправить караван на аванпост или вернуть в поселение. Если караван находится на аванпосте, игрок может выполнять действия аванпоста.
- 3. Отправить поселенцев на заправку или свалку, или возвратить в поселение поврежденную в бою технику.
- 4. Продать до 5 ресурсов скупщику в своем поселении.
- 5. Ремонтировать поврежденную технику или укреплять оборону своего поселения.
- 6. Обменивать ресурсы, предметы и союзников между бандами в одной локации.