



MOSIGRA

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**



РЕЙДЕРЫ ВЕЛИКИХ ПУСТОШЕЙ



Пламя Третьей мировой войны разделило остатки человечества на две неравные части. Самая крупная из них страдает под тоталитарным гнетом таинственных Вызволителей в мегаполисах-ульях, а другая — живёт свободно на пустынных просторах погибшего мира. Это рейдеры, и жизнь их короткая и яркая, как горящая канистра бензина. Здесь, в Великих Пустошах, сильные и яростные бойцы захватывают немногочисленные источники ресурсов, а неудачников пускают в расход.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Награбить к концу игры больше, чем другие банды. Для этого надо отправлять своих подручных в Великие Пустоши, собирать хабар и захватывать территории.

Как это происходит

Вы возглавляете одну из банд **рейдеров**, которые борются между собой за последние ресурсы погибшего мира. Банды пополняются **наёмниками**; отряды каждого игрока занимают **территории**, выбывая с них соперников и забирая **хабар** (довоенные блага, представленные жестяными крышками). Колоды всех банд уникальны и непохожи друг на друга, их асимметричность сохраняется до конца игры.

Игра длится четыре раунда — четыре дня и три ночи. Каждый день состоит из последовательных ходов игроков — **часов**. В начале дня открываются новые территории, за которые бандам предстоит бороться. День заканчивается, когда игроки разбирают или сбрасывают все открытые карты территорий.

СОСТАВ ИГРЫ



63 карты рейдеров



37 карт наёмников



20 карт территорий



23 карты отребья



40 жетонов хабара



15 карт хабара



4 карты подсказок

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

1. Хабар

Хабар (жестяная крышка) — 1 победное очко. В игре хабар лежит на картах территорий, откуда попадает в трофеи игроков.

Карта «Груда хабара» — 5 победных очков. Она нужна для размера. В любой момент игры вы можете обменять 5 хабара из своих трофеев на карту «Груда хабара».

2. Территории

Карты территорий тоже приносят победные очки. Также на этих картах размещается хабар.



Рис. 1. Информация на картах территорий:

A — тип территории; B — подсказка по сбору колоды территории.

3. Подручные

Используйте карты подручных, вы захватываете территории и забираете хабар. Подручные бывают трёх типов: рейдеры, наёмники и отребье (см. рис. 2).

Рейдер — цветная карта подручного.

Наёмник — тёмно-серая карта подручного.

Отребье — двусторонняя светло-серая карта подручного.



Рис. 2. Информация на картах подручных:

A — название; B — способ активации навыка: налёт (👤) или вызов (👁️);
 В — банда, к которой принадлежит рейдер; Г — тип подручного: рейдер, наёмник или отребье; Д — описание навыка или свойства; Е — художественный текст; Е — подсказка по сбору колоды наёмников.

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ИГРЕ

Играете первый раз? Чтобы быстрее понять базовые принципы игры, проведите первую партию с особой подготовкой к игре:

1. Соберите общую колоду территорий (коричневая рубашка) из 10 карт: 3 «Железка», 3 «Кутежа», 2 «Бензак», 2 «Воды».
- Если вы играете вдвоём, удалите из колоды 2 случайных карты территорий. Если вдвоём — удалите 4. Удалённые карты не участвуют в игре.



Перемешайте колоду территорий и откройте половину карт (их будет на 1 больше числа игроков). Разместите их в центре стола и положите на каждую из них по 5 жестяных крышек — это хабар.

2. Соберите общую колоду наёмников (зелёная рубашка, серые карты) из 15 карт: 3 «Прораба», 3 «Проповедника», 3 «Бабанца», 3 «Сорвиголовы», 3 «Пройдохи». Играя вдвоём, удалите из неё 3 случайных карты наёмников. Играя вдвоём, удалите из колоды 6 случайных карт.



Перемешайте колоду наёмников, откройте 4 верхние карты и выложите их в удобный для обзора всех игроков месте. Это рынок свободных наёмников.

3. Выдайте каждому игроку цветную колоду одной из банд:

- **Безупречные** (сиреневые).
- **Работаровцы** (жёлтые).
- **Патрульные** (чёрные).
- **Гиены** (красные).

В первой партии не играйте Джентльменами (синие) и Валькириями (зелёные).

4. Найдите в каждой колоде карту **лидера**:

• «Профессор» у банды Безупречных.

• «Сын Зверя» у банды Работаровцев.

• «Командующий» у банды Патрульных.

• «Вожак» у банды Гиен.

Удалите карты лидеров из игры..

5. Игровая зона перед игроком называется **убежищем**. Перед началом партии каждый игрок выкладывает в убежище 2 карты лицом вверх, развернув их вертикально, как показано на рисунке справа:

- Безупречные — двух «Ловкачей».
- Работаровцы — двух «Охотников».
- Патрульные — двух «Диверсантов».
- Гиены — «Мародёра» и «Поджигала».

6. Каждый игрок перемешивает оставшиеся колоду банды лицом вниз, выкладывает всю колоду справа от убежища и берёт из неё в руку 4 случайных карты.

В данный момент колода банды каждого игрока состоит из 3 карт. Из неё вы будете брать карты в руку. Если в вашей личной колоде заканчиваются карты, перемешайте карты в личном сбросе и соберите из них новую колоду.


7. Первый игрок — тот, кто читает эти правила. Первая игра длится только 2 дня и 1 ночь (так называются игровые этапы, подробнее о них вы узнаете позже). Далее смотрите страницу 5 и карты подсказок.



ОБЫЧНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Подготовьте общую игровую зону

Соберите колоды наёмников и территорий в зависимости от числа игроков:

	Колода точек	Колода наёмников
2 игрока	12 карт	19 карт
3 игрока	16 карт	28 карт
4 игрока	20 карт	37 карт

Перемешайте каждую из колод. Разложите карты, как показано на рисунке 3 (на следующей странице):

- Откройте 4 карты из колоды наёмников.
- Откройте карты из колоды территорий — на 1 больше, чем число игроков.
- Поместите по 5 хабара из общего запаса на каждую открытую территорию.

2. Подготовьте личные игровые зоны

Выберите банду для каждого игрока. Возьмите колоду соответствующей банды, состоящую из 10 карт рейдеров (у Валькирий — 13).

Поместите в каждое убежище (игровая область прямо перед игроком, см. рис. 3) 2 рейдеров из колоды. Это «горячий старт» банды:

- **Безупречные** — два «Ловкача».
- **Работаровцы** — два «Охотника».
- **Патрульные** — два «Диверсанта».
- **Гиены** — «Мародёр» и «Поджигала».
- **Валькирии** — «Лучница» и «Кочевница».
- **Джентльмены** — «Телохранитель» и «Умница».



Перемешайте оставшиеся карты — это колода банды. Разместите её на столе лицом вниз и возьмите из неё в руку 4 случайных карты.

Предусмотрите место для личных стопок сброса и трофеев. Они не считаются частью вашего убежища, но всегда лежат открытыми и видны другим игрокам.

Раздайте игрокам карты подсказок.

Выберите первого игрока. Им становится тот, у кого с собой больше всего предметов, полезных для выживания в постапокалипсисе, таких как зажигалка, нож, аптечка, запас воды, семена сельскохозяйственных культур, настольная игра «Рейдеры Великих Пустошей»...

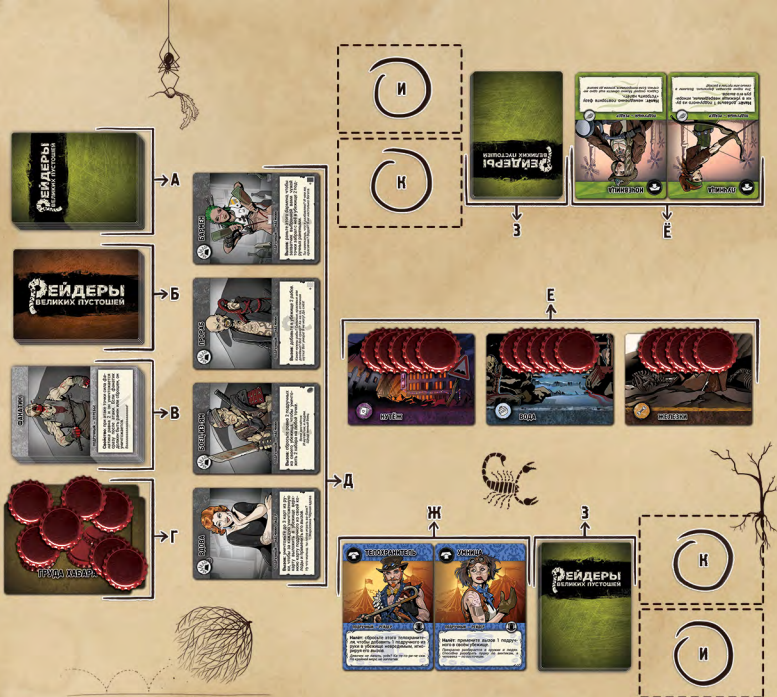


Рис. 3. Пример подготовки к игре вдвоём.

Общая зона: А — колода наёмников; Б — колода территорий; В — запас карт отребья; Г — запас хабара; Д — рынок свободных наёмников (выложены 4 случайные карты); Е — ничейные территории.

Личные зоны: Е — убежище Валькирий (выложен «горячий старт» этой банды); Ж — убежище Джентльменов (выложен «горячий старт» этой банды); З — колода банды; И — сброс банды; К — трофеи банды.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игровая партия состоит из 4 дней и 3 ночей. День состоит из нескольких часов (их число может меняться).

День

День начинается с первого игрока, далее право хода передаётся по часовой стрелке. День заканчивается в конце часа одного из игроков. Следующий после него игрок становится первым игроком нового дня.

Ваш ход (час) состоит из 6 строго последовательных фаз:

1. **Нанять или заштопать** (эту фазу можно пропустить). Либо возьмите 1 свободного наёмника с рынка в руку, либо заштопайте 1 раненого подручного в убежище.
2. **Вызвать подручного**. Выложите 1 карту подручного из руки в убежище.
3. **Устроить налёт** (эту фазу можно пропустить). Соберите отряд из невредимых подручных и отправьте его на свою, ничейную или чужую территорию.
4. **Стащить хабар**. Заберите в трофеи по 1 хабару с каждой захваченной вами территории.
5. **Забрать в трофеи**. Все территории без хабара добавляются в трофеи их захватчиков.
6. **Обновить руку**. Сбросьте любые карты из руки и доберите руку до 4 карт.

В конце часа проверьте:

- Если в общей игровой зоне ещё есть территории, то наступает час следующего игрока.
- Если в общей игровой зоне не осталось территорий, то немедленно наступает **ночь**.
- Если в общей игровой зоне не осталось территорий и заканчивается четвёртый день, игра завершается, а игроки приступают к подсчёту очков.

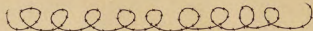
Ночь

Выложите из колоды территорий несколько карт (на 1 больше числа игроков) в один ряд лицом вверх.

Поместите на каждую из них по 5 хабара из запаса.

Заштопайте всех раненых подручных в каждом убежище (разверните их карты вертикально).

Начинается новый **день**.



Подробное описание всех фаз часа смотрите на странице 7.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игроки оценивают свои трофеи, складывая очки за хабар и территории:

- Каждый хабар — 1 победное очко.
- Каждая карта «Груда хабара» — 5 победных очков.
- Каждая первая территория определённого типа — 5 победных очков.
- Вторая (и каждая последующая) территория того же типа — 3 победных очка.

Игрок, набравший (получивший победных очков) больше, чем кто-либо другой, сколотил самую богатую и влиятельную банду в Великих Пустошах и победил!

Символы типов точек:



Нутёж



Железки



Вода



Патроны



Химия



Бензак

Пример. К концу игры банда Работорговцев собрала в трофеях 24 хабара, 2 территории «Железки» и 3 территории «Бензак». Банда получает: 24 очка за хабар, 8 очков за «Железки» (5 + 3) и 11 очков за «Бензак» (5 + 3 + 3). Итого Работорговцы зарабатывают 43 очка (8 + 11 + 24).

Выгоднее забирать в трофеи территории разных типов — тогда ваша банда будет обеспечена всем необходимым и вы победите!

НИЧЬЯ?! НЕВОЗМОЖНО!

В случае ничьей по победным очкам побеждает тот, у кого в трофеях больше карт территорий.

В случае ничьей и по числу карт территорий вам остаётся только армрестлинг! Ведь в постапокалипсисе выживает сильнейший!



СОСТОЯНИЯ КАРТ

Территории

Территории могут находиться в четырёх состояниях:

- Территория в **колоде** — это карта вне игры.
- **Ничейная** территория — это разыгранная карта, на которой нет подручных банды (см. рис. 4).
- **Захваченная** территория — это разыгранная карта, на которой есть подручные одной из банд (см. рис. 4).
- Территория в **трофеях** — это карта вне игры, на которой закончился хабар и которая попала в трофеи банды.



Рис. 4. Состояния территорий в игре:

А — ничейная территория; Б — территория, захваченная Работорговыми; В — территория, захваченная Дженгльменами.

Подручные

Разыгранные подручные могут находиться только в одной из двух зон (см. рис. 3 и 4): в **убежище** (прямо перед игроком) или на **одной из территорий**.

Разыгранные подручные могут находиться в трёх состояниях (см. рис. 5):

- **Невердимый** подручный — карта лежит в убежище **вертикально**. Невердимого подручного можно **ранить** (■-■).
- **Раненый** подручный — карта лежит в убежище **горизонтально**. Раненого подручного можно **заштопать** (■-■).
- Подручный на **территории** — карта выложена **поверх** карты **территории**. Он не считается ни раненым, ни невердимым. Пока подручный находится на территории, его нельзя ранить или заштопать.



Рис. 5. Состояния подручных в игре:

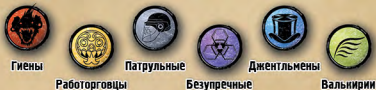
А — невердимые подручные в убежище; Б — раненые подручные в убежище; В — подручные на территории.

Каждый рейдер и наёмник обладает **навыком**, который можно активировать один раз: либо сразу после добавления подручного из руки в убежище (**вызов** 🗣️), либо сразу после перемещения его на территорию (**налет** 🏃).

Отребея обладают обязательными к применению **свойствами**, которые срабатывают при условиях, указанных на их картах.

В каждой колоде банды и в колоде наёмников есть уникальный рейдер — **лидер**. Применение его навыка требует **уничтожения** карт в руке. Уничтоженные карты покидают игру до конца партии. Навык «Вызов», требующий уничтожения карт, обозначается двойной пиктограммой «вызов» + «череп» 🗣️💀.

Банды рейдеров Великих пустошей:



Рейдеры с самого начала игры принадлежат определенным бандам. Наёмники и отребея — нет.

Однако в течение партии наёмники будут попадать в колоды игроков и оставаться в них до конца партии (если не будут удалены лидером).

Лидер отправляет карты не в сброс, а выводит их из игры. Откладываете их в коробку до следующей партии.

