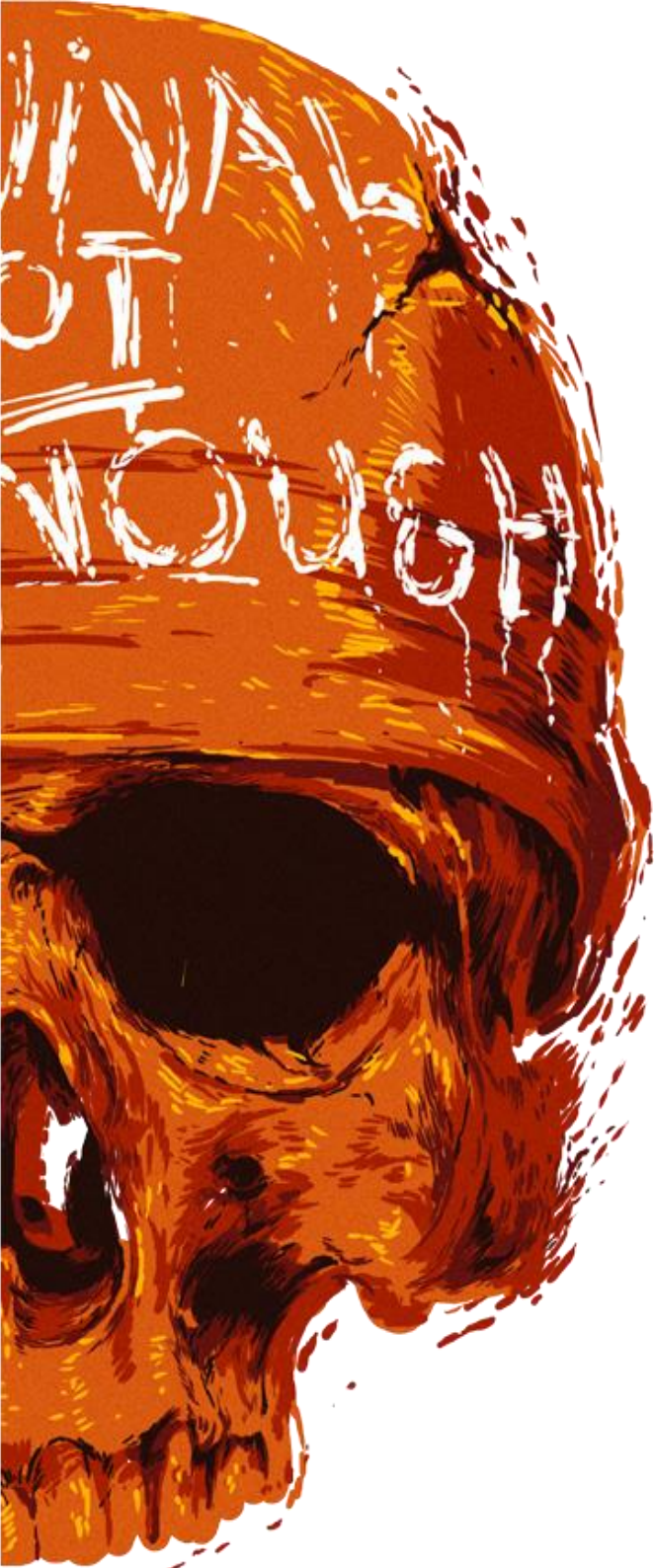




SALT LANDS

R U L E B O O K
КНИГА ПРАВИЛ

1 ВВЕДЕНИЕ	2
Цели и Режимы игры	3
2 ПОДГОТОВКА	4
Режимы Игры	
Сложность	
Справочная Таблица	4
Карты Припасов	5
Справочные Карты Рейдеров	
Фигурки Рейдеров	
Карты Урона	
Стопка Урона	6
Игровая Зона	
Стартовые Тайлы местности	
Тайлы местности	
Жетоны	7
Старт рейдеров	
Тайл Ветра	
Колода Погоды	
Колода Слухов	
Маркеры Слухов	8
Персонажи	
Определить Первого Игрока Начать Игру	9
3 ОБЗОР ИГРЫ	
Ход Игрока	
Игровые Раунды	10
Фаза Погоды	11
Слоты Транспорта и груза, Планшет Игрока	
Лимит Руки	12
Цикл Карт, Стопка Сброса	13
4 СХЕМА ДЕЙСТВИЙ	14
Экипаж и Действия Экипажа	
Обновление	
Одноразовые действия	14
Действия карт	
Тянуть карту	
Получить карту	15
Карты Транспорта	
Способности Персонажей	
Обмен	16
Жетоны	17

5 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ	18
Передвижение	
Типы Местности	
Перемещения по местности	18
Движение по Ветру	19
Моторизированное движение	
Топливо	20
6 СРАЖЕНИЕ	21
Бой	
Обычный Урон	
Бронебойный Урон	21
Броня	
Лечение	22
Возрождение Игрока	
Гибель Игрока	23
7 РЕЙДЕРЫ	24
Типы Рейдеров	
Фигурки Рейдеров	
Добыча Победенных Рейдеров	
Активация Рейдеров	25
8 ПОБЕДА	27
Маркеры Слухов	
Исследование	
Карты Слухов	
Конец пути	27
Карты Победы	
Условие Победы	
Проигрыш в Игре	28
Необходимые Карты Победы	29
9 РЕЖИМЫ ИГРЫ	30
Классический Режим	
Совместный режим	
Соревнование	
Одиночный Режим	
Обучающий Режим	30
10 РУКОВОДСТВО ДЛЯ НОВИЧКОВ	31
Как Выжить В Соленых Землях	
Как Бороться С Рейдерами	
Как Победить	31
11 ПЕРЕЧЕНЬ СИМВОЛОВ	32





КОМПОНЕНТЫ

- 13 Тайлов Местности
- 36 Пластиковых фигурок
- 107 Карт
- 6 Карт сведений Рейдеров
- 6 Карт Персонажей
- 6 Подставок для персонажей
- 6 Планшетов Игроков
- 48 Карт Урона
- 9 Карт Слухов
- 10 Карт Погоды
- 51 Жетон
- 3 Маркер Слухов
- 1 Тайл Ветра
- 1 Свод Правил
- 1 Мешочек для Рейдеров

Земля высохла, а вместе с ней и цивилизация. Некоторые из выживших сумели выжить на солончаках: равнинах, оставленных когда-то великим океаном. Как достойные наследники этой цивилизации, они вскоре научились выжимать из соленых земель те немногие ресурсы, которые она могла предложить. Приспосабливаясь к окружающей среде, они используют сухопутные колесные парусники на этих равнинах. Но апокалипсис еще не закончился с солончаками, с юга надвигается буря рейдеров, страшная Орда на пожирающих газ машинах приближается в поисках своего потерянного Бога. Только те, кто в числе первых сбежал, имеют шанс!

В Соленых Землях побеждает первая группа игроков, которая найдет и достигнет Точки Побег с необходимым снаряжением, оставляя остальных Орде. Там нет фиксированных команд, игроки могут решить сотрудничать или ударить друг друга в спину, как они считают нужным.

Во время игры вы следуете за слухами, ищущими в пустыне путь к одному из мифических мест, где вы надеетесь сделать более мирную жизнь. Когда достаточно слухов будут исследованы, точки побега активируются, и вы можете выиграть игру в любом из них. Вы должны иметь необходимое оборудование и очистить территорию от рейдеров



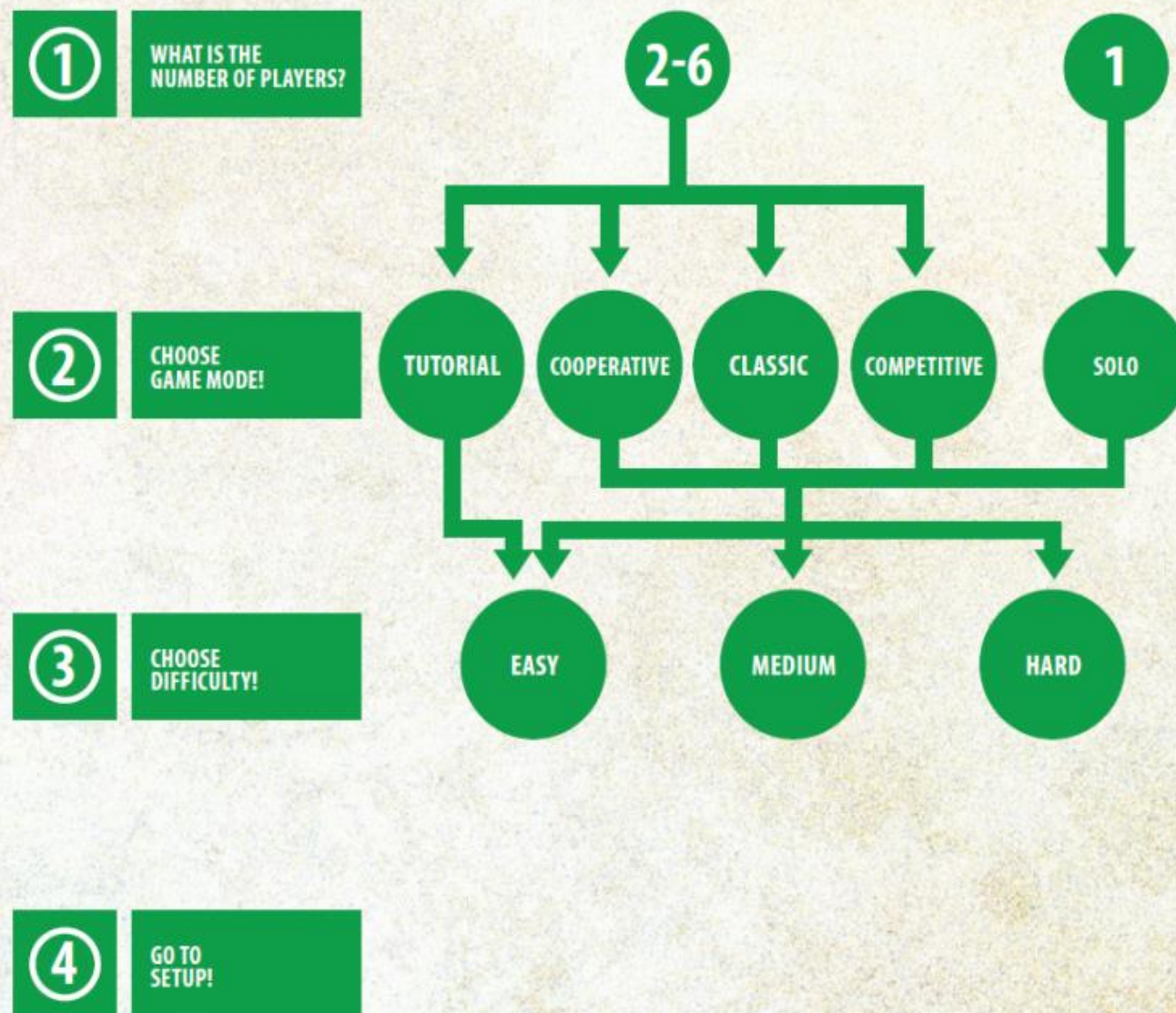
ЦЕЛИ И РЕЖИМЫ ИГРЫ

Чтобы выиграть игру, игрокам нужно собрать 6 слухов в общей сложности, таким образом, исследуя соленые земли и находя точки побега. Количество выигравших игроков не предопределено, побеждает первая группа, которая добирается до Точки Побега с необходимым снаряжением и очистит Тайл Местности от рейдеров. Группа может состоять даже из одного игрока.

Чтобы достичь своих целей, вы должны путешествовать по солончакам, собирая на них снаряжение. Вы можете так же подобрать и членов экипажа, которые добавляют вам дополнительные действия. Если вы решите сразаться с рейдерами, вы можете отбирать их снаряжение и транспортные средства, меняя свои стартовые парусники на их машины.

В игре также есть полностью соревновательный и кооперативные режимы игры. В кооперативном режиме все игроки должны достичь точки побега и выиграть вместе. В конкурентном режиме только один игрок может выиграть, и игроки принимают карты Победы от других игроков, атакуя их.

Мы рекомендуем начать с классического режима на средней сложности, но не стесняйтесь выбирать режим и сложность, которая подходит вашей группе игроков. Существует также режим обучения, если вы просто хотите изучить правила, не играя в полную игру, и сольный режим для одного игрока.



2 ПОДГОТОВКА ИГРЫ

РЕЖИМ ИГРЫ

Выберите режим игры: Классический, Кооперативный или Соревновательный. (См.: Условие Победы.)

Для одного игрока, просто выберите режим игры «Соло». Вы также можете выбрать Обучение, который играется так же, как и одиночная (Соло) игра. (См. Цели и Режимы Игры).

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Выберите сложность: Легкий, Средний или Сложный. (См.: Добавление Рейдеров и Возрождение Игрока.) Это не влияет на подготовку игры.

СПРАВОЧНАЯ ТАБЛИЦА

Следующие таблицы используются для подготовки и быстрого ознакомления, они подробно описаны в остальной части книги правил.

РЕЖИМ ИГРЫ	ПОБЕЖДАЮТ	НЕОБХОДИМЫЕ КАРТЫ ПОБЕДЫ		ОСОБЫЕ ПРАВИЛА (СМ РЕЖИМЫ ИГРЫ)
		СОВПАДАЮЩИЕ С МАРКЕРОМ СЛУХА	+ КАРТЫ ПОБЕДЫ ЛЮБОГО ТИПА (ЗА КАЖДОГО ИГРОКА ИДУЩЕГО К ПОБЕДЕ)	
КЛАССИКА	ПЕРВАЯ ГРУППА (ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ)	3	1	-
КООПЕРАТИВ	ВСЕ ИГРОКИ	3	1	-
СОРЕВНОВАНИЕ	ПЕРВЫЙ ИГРОК	1	1	ГРАБЕЖИ ИГРОКОВ ИГРОКАМИ, НИЧЬЯ
СОЛО	ТОЛЬКО ИГРОК	1	1	ПОДГОТОВКА СТОПКИ УРОНА, ДОП.ХОД СОВМЕЩЕННАЯ ФАЗА ПОГОДЫ
ОБУЧЕНИЕ	ПЕРВАЯ ГРУППА (ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ)	1	1	ПОДГОТОВКА ОБУЧЕНИЯ, ОСОБОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ ИГРОКА

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	ЗАДЕЙСТВОВАННЫЕ ТИПЫ РЕЙДЕРОВ	ИГРОВОЕ ПОЛЕ	КАРТЫ СЛУХОВ	МАРКЕРЫ СЛУХОВ (И ПОБЕДНЫЕ КАРТЫ)	АКТИВАЦИЯ КАРТ УРОНА
1	СПИДСТЕР, ПИКАП, ГРУЗОВИК	МАЛОЕ	2	СИНИЙ, ЗЕЛЕНый	3
2	СПИДСТЕР, ПИКАП, ГРУЗОВИК, БУЛЬДОЗЕР	МАЛОЕ	4	СИНИЙ, ЗЕЛЕНый	2
3	СПИДСТЕР, ПИКАП, ГРУЗОВИК	МАЛОЕ	4	СИНИЙ, ЗЕЛЕНый	1
4	СПИДСТЕР, ПИКАП, ГРУЗОВИК, БУЛЬДОЗЕР	БОЛЬШОЕ	6	СИНИЙ, ЗЕЛЕНый, КРАСНЫЙ	1
5	СПИДСТЕР, ПИКАП, ГРУЗОВИК, БУЛЬДОЗЕР, ХОВЕР	БОЛЬШОЕ	6	СИНИЙ, ЗЕЛЕНый, КРАСНЫЙ	1
6	СПИДСТЕР, ПИКАП, ГРУЗОВИК, БУЛЬДОЗЕР, ХОВЕР, БТР	БОЛЬШОЕ	6	СИНИЙ, ЗЕЛЕНый, КРАСНЫЙ	1

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ	АКТИВНЫЕ ТОЧКИ ДОБАВЛЕНИЯ РЕЙДЕРОВ	УСЛОВИЯ ГИБЕЛИ ИГРОКА
ЛЕГКИЙ	А, В, С	ВОЗРОЖДЕНИЕ ИГРОКОВ НЕ ОГРАНИЧЕНЫ
НОРМАЛЬНЫЙ	А, В, С, М	ВОЗРОЖДЕНИЕ РАЗОВОЕ
СЛОЖНЫЙ	А, В, С, М, Н	НЕОТВРАТИМАЯ ГИБЕЛЬ

КОЛОДА МИРАЖЕЙ

Карты Колоды Миражей содержат копье на рубашке. Перетасуйте Колоду Миражей и поместите ее рядом с игровым полем. Колода Миражей содержит предметы и транспортные средства, которые можно найти в Соленых Землях. Тянете карты отсюда, когда собираете жетоны добычи или берете добычу побежденных рейдеров.

КОЛОДА РЕЙДЕРОВ

Карты Колоды Рейдеров содержат пистолет на рубашке. Перетасуйте Колоду Рейдеров и поместите ее рядом с игровым полем. Добычу из Колоды Рейдеров можно получить, победив рейдеров в бою.

КАРТЫ ПРИПАСОВ

Карты Припасов не имеют конкретный элемент на рубашке. Карты Припасов состоят из карт Победы, Экипажа, транспорта Рейдеров и Стартовых Карт игроков. Они расположены лицом вверх рядом с игровой площадкой. Во время игры, когда игрок получает определенную карту - она обычно тянется отсюда

КАРТЫ ПОБЕДЫ

В игре есть три типа карт Победы: Растения, Компас и Инструменты. Каждый из них соответствует маркеру Слухов по цвету. Отделите их от остальных карт Припасов и поместите лицом вверх рядом с игровым полем.

ЭКИПАЖ

Эти карты представляют собой дополнительных членов экипажа и могут быть получены с помощью жетонов экипажа. Отделите их от остальных карт Припасов и поместите лицом вверх рядом с игровым полем

ТРАНСПОРТ РЕЙДЕРОВ

Транспорт Рейдеров может быть отобран у побежденных рейдеров. Отделите их от остальных карт Припасов и поместите лицом вверх рядом с игровым полем

СТАРТОВЫЕ КАРТЫ

Каждый персонаж начинает игру с несколькими картами. Возьмите их из стопки Стартовых карт. (См.: Персонажи)

КОЛОДА МИРАЖЕЙ



КОЛОДА РЕЙДЕРОВ



КАРТЫ ПРИПАСОВ



КАРТЫ ПОБЕДЫ



СТАРТОВЫЕ КАРТЫ



ТРАНСПОРТ РЕЙДЕРОВ



СТАРТОВЫЕ КАРТЫ



СПРАВОЧНЫЕ КАРТЫ РЕЙДЕРОВ

Существует шесть типов рейдеров: Спидстер, Пикап и Грузовик используются всегда. В зависимости от количества игроков также могут использоваться: Бульдозер, Ховер и БТР. Это указано в таблице выше. Поместите информационные карты рейдеров, соответствующие задействованным типам рейдеров, рядом с игровым полем. Верните остальных в коробку.

ФИГУРКИ РЕЙДЕРОВ

Поместите все фигурки рейдеров соответствующего типа рядом с каждой справочной картой рейдера. Верните фигурки рейдеров неиспользуемых типов в коробку.

КАРТЫ УРОНА

Карты Урона пронумерованы на рубашке от 1 до 6(7), в соответствии с игровыми раундами. См. раздел Подготовка Стопки Урона ниже. Карты Урона используются для активации и добавления рейдеров.

СТОПКА УРОНА

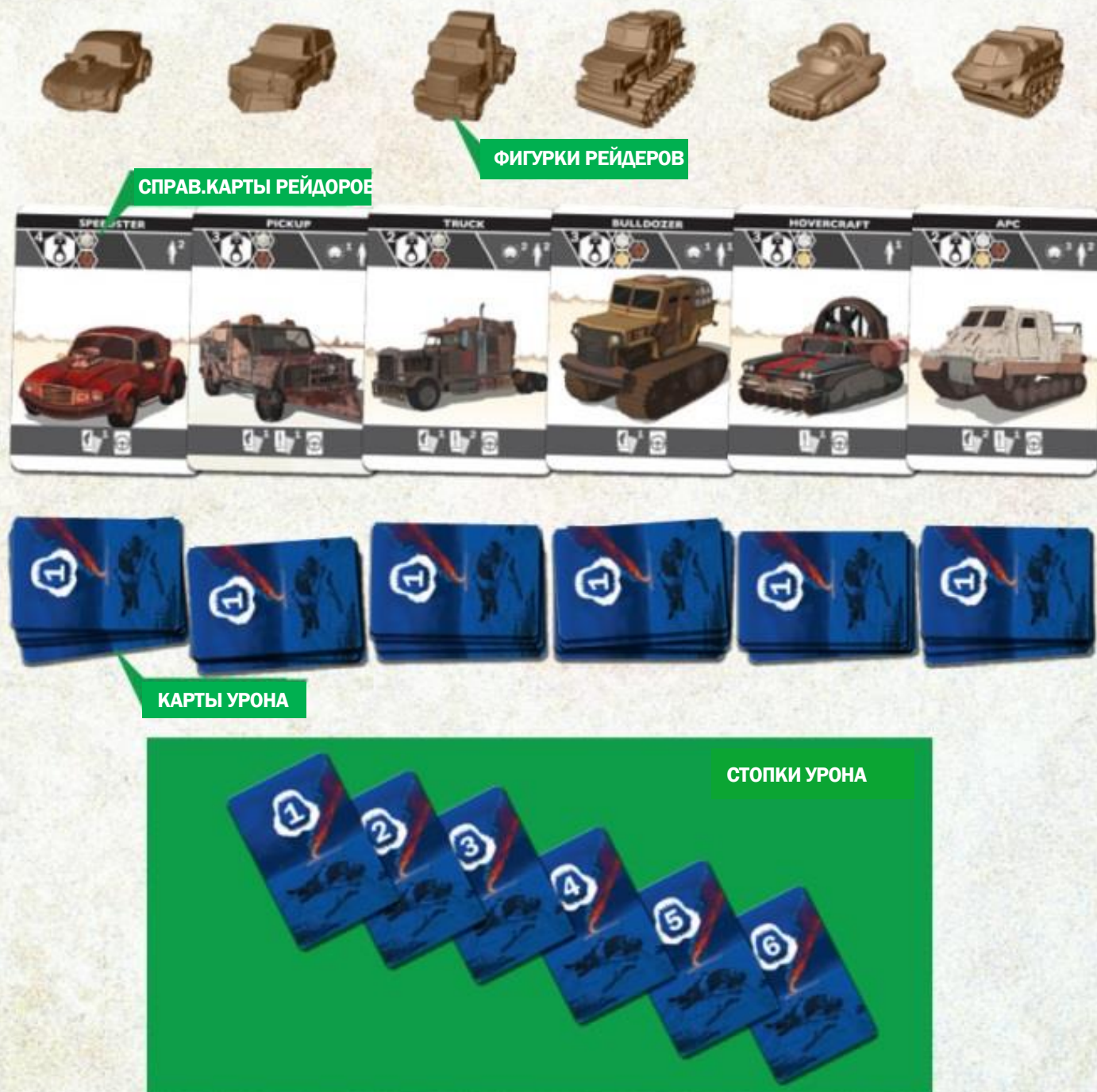
Карты Урона пронумерованы на рубашках от 1 до 6, в соответствии с игровыми раундами. Перемешайте карты Урона для каждого раунда отдельно.

Стопка Урона создается для каждой справочной карты рейдера следующим образом:

Сдайте карту из стопки карт 6-го раунда рядом с каждой информационной картой рейдера. Затем сдайте карты для каждого типа рейдера из стопки карт 5-го раунда. Продолжайте сдавать карту в каждую стопку Урона для каждого раунда вплоть до 1-го. Положите оставшиеся карты Урона обратно в коробку. Они не используются во время игры.

Теперь возле каждой справочной карты каждого типа рейдеров есть своя Стопка Урона. Карты 6-го раунда находятся на самом дне стопки, карты 1-го раунда - сверху

Имейте в виду, что для одиночного режима Стопки Урона настраиваются иначе. (См.: Сольный Режим).



ИГРОВАЯ ЗОНА

Тайлы местности игровой зоны Соленых земель. Постройте Малую игровую зону для 1-3 игроков и Большую игровую зону для 4-6 игроков, как описано ниже.

СТАРТОВЫЕ ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ

Сначала поместите тайл, который показывает стороны света. Чтобы построить Малую Игровую Зону (1-3 игрока), поместите два случайных стартовых тайла на NE и N их сторонах. Верните оставшийся стартовый тайл в коробку. Чтобы построить Большую Игровую Зону (4-6 игроков), случайным образом поместите три стартовых тайла местности на стороны NE, N и NW. (Убедитесь, что все северные стороны указывают в одном направлении.)

ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ

Перемешайте остальные тайлы местности и поместите 5 из них лицом вниз случайным образом, чтобы сформировать Малую Игровую Зону (1-3 игрока) или 9, чтобы сформировать Большую Игровую Зону (4-6 игроков), как показано на рисунках. (Убедитесь, что все северные стороны указывают в одном направлении.) Верните все оставшиеся тайлы местности в коробку. Когда тайл местности исследуется (и поэтому переворачивается), его ориентация определяется стрелкой севера на обороте.

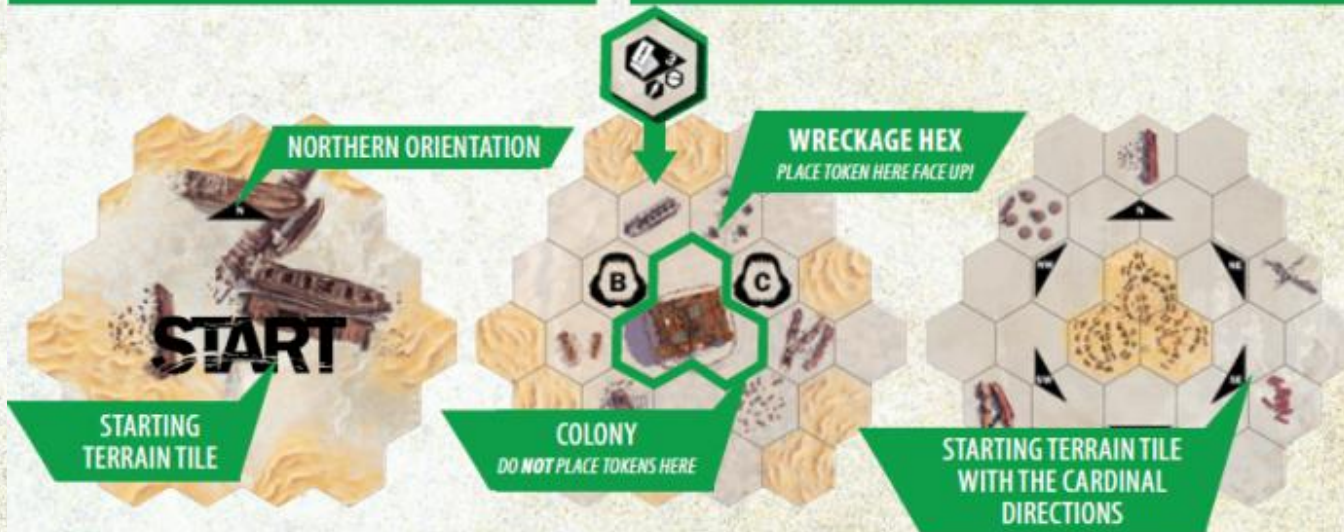
ЖЕТОНЫ

Если вы играете на Малой Игровой Зоне (1-3 игрока), верните жетоны, отмеченные Большой Игровой Зоной, в коробку. Поместите стартовые маркеры (отмеченные на обороте символом "START") на изображения Обломков лицом вверх на стартовые тайлы местности в случайном порядке. Перетасуйте остальные лицевой стороной вниз и поместите их рядом с Игровой Зоной.

ОБЛОМКИ КОРАБЛЕЙ И КОЛОНИИ

Соленые Земли раньше были морем с процветающим архипелагом — теперь только обломки несут память об Апокалипсисе. Жетоны размещаются на гексах обломков в начале игры (для Стартовых Тайлов Местности) или при исследовании закрытого тайла местности.

Каждый Стартовый Тайл Местности содержит колонию на 3х гексах в середине - это только иллюстрации и не имеют функции геймплея. Любая другая структура, показанная на гексах - это обломки. (Точки Добавления рейдеров не являются Обломками, не размещайте на них жетоны.)



СТАРТ РЕЙДЕРОВ

Поместите по одной фигурке рейдера каждого типа, задействованного в текущей игре, на стартовый тайл местности, который показывает стороны света. Убедитесь в том, чтобы разместить их на тех же гексах, что указаны на рисунке.

ТАЙЛ ВЕТРА

Поместите Тайл Ветра рядом с тайлами местности, обращенным в указанном направлении.

КОЛОДА ПОГОДЫ

Выложите две стартовые Карты Погоды лицевой стороной вверх друг на друга, но так, чтобы вы могли видеть верхнюю часть обеих карт. Перемешайте остальные и поместите их лицом вниз рядом с Игровой Зоной.

Погодные Карты изменяют направление и силу ветра во время Фазы Погоды (см.: Фаза Погоды).

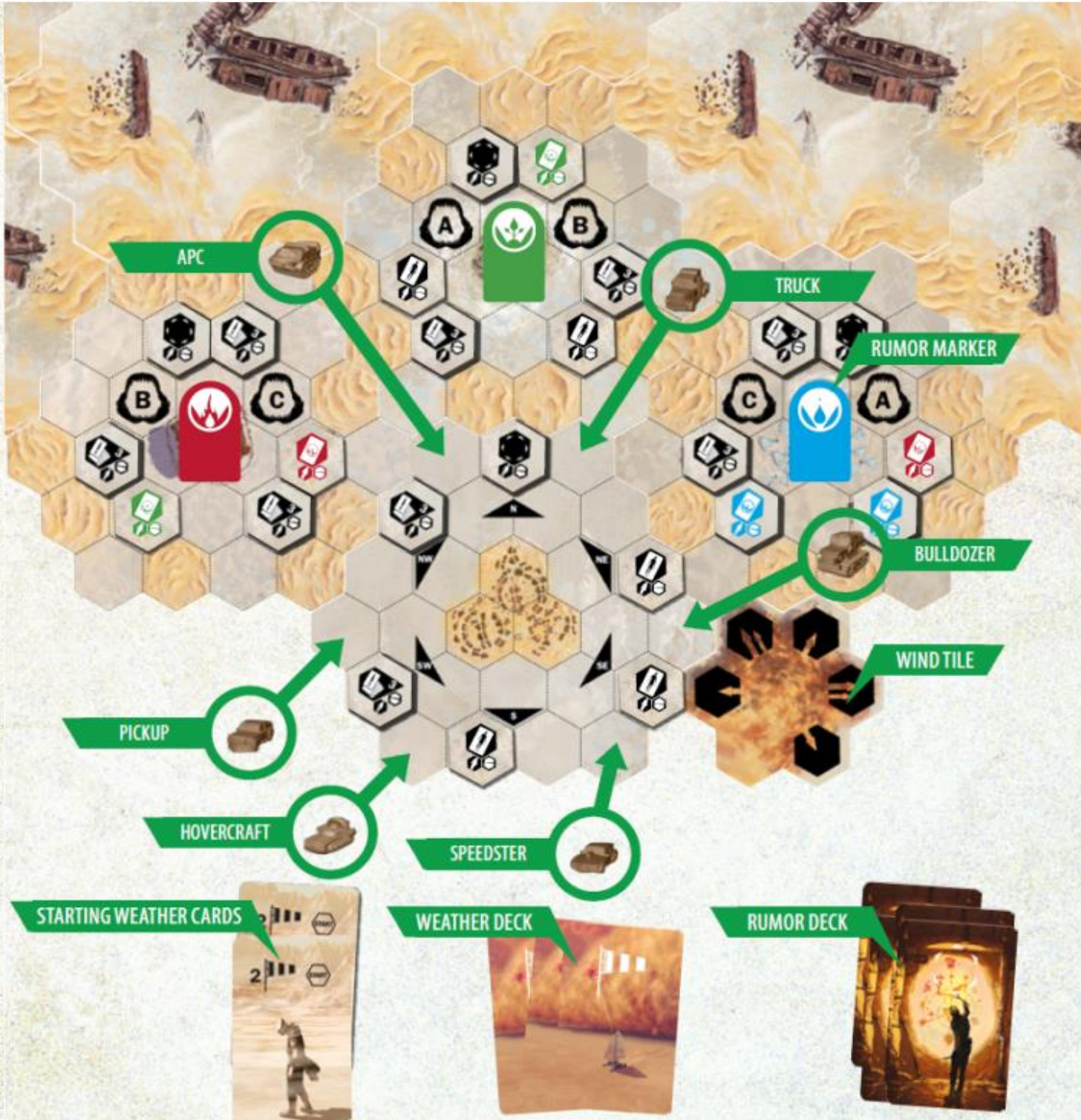
КОЛОДА СЛУХОВ

Перетасуйте Карты Слухов, затем раздайте необходимое количество карт, указанных в таблице, чтобы сформировать Колоду Слухов. Остальные верните в коробку, они не понадобятся для игры.

МАРКЕРЫ СЛУХОВ

Для Малой Игровой Зоны (1-3 игрока), поместите синие и зеленые Маркеры Слухов случайным образом на Стартовые Тайлы Местности с Колониями. Верните неиспользованный Красный Маркер Слухов в коробку. Для Большой Игровой Зоны поместите все три Маркера Слухов на Колонии случайным образом. Маркер Слухов относится к Тайлам Местности, но не привязаны к конкретным гексам. Эти маркеры не являются частью рельефа и не имеют определенного местоположения на Тайле Местности.

Маркеры Слухов показывают предполагаемое общее направление тайлов местности, на которых игроки могут выиграть.



ПЕРСОНАЖИ

Каждый игрок выбирает персонажа: дайте каждому игроку соответствующий Планшет Игрока, Карту Персонажа и Фигурку Персонажа. Также дайте каждому игроку свои Стартовые Карты: Парусник, Копье и Карту Воды и соответствующий специальный предмет персонажа. Эти карты изображены на задней части каждого Планшета Игрока для справки. Поместите карту Персонажа на Планшет Игрока в верхнем левом синем слоте с синей стороной вверх. Поместите Парусник на слот для транспорта (серый).

Каждый символ имеет специальную способность, см. Список Символов.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА, СТАРТ ИГРЫ

Кто самый жаждущий? Игрок, который дольше всех обходился без воды, будет первым игроком. Определите направление игры (по часовой стрелке или против часовой стрелки), это зависит от вас. Теперь вы готовы начать игру.

Начальная тайлы местности с основными направлениями по сторонам света имеет 3 гекса с дюнами в середине. Каждый игрок выбирает один из этих гексов, чтобы с него стартовать, в начале их первого хода. Игроки могут даже начать на гексе, который не пуст, но должен сразу же переместиться на свободное пространство. Ваш персонаж не находится в игре до вашего первого хода, держите своего персонажа рядом с вашим игровым планшетом.



3 ОБЗОР ИГРЫ

ХОД ИГРОКА

В начале своего хода текущий игрок обновляет все свои задействованные карты, включая весь Экипаж и другие карты (см.: Система действий). Затем игрок может выполнить следующие действия на своем ходу. Действия могут быть предприняты в любом порядке и столько раз, сколько требуется (если это возможно):

- Соберите жетон из соседнего гекса (см.: Жетоны)
- Используйте Действия Карты (см.: Действия Карты)
- Переместитесь (один раз за ход, см.: Движение)
- Обменяйтесь картами (см.: Обмен картами)
- Используйте специальные способности своего персонажа (см.: Персонажи)

В конце хода игрок должен активировать рейдеров, вскрыв Карту Урона или активировать несколько типов рейдеров, перевернув несколько Карт Урона в зависимости от количества игроков. Если все рейдеры уже активированы, вместо этого происходит Фаза Погоды: уберите все открытые Карты Урона и вытяните новую Карту Погоды (см.: Фаза Погоды).

ИГРОВЫЕ РАУНДЫ

Игровой Раунд состоит из хода каждого игрока и активации Рейдеров, плюс еще один ход игрока, заканчивающийся Фазой Погоды вместо активации рейдеров. Каждый Раунд подразумевает на один ход игрока больше, чем количество игроков. Таким образом, игрок, который выполняет Фазу Погоды всегда сдвигается на одного игрока в каждом раунде.

Раунд заканчивается, и новый Раунд начинается в конце каждой Фазы Погоды. Каждый Раунд карты в Стопке Урона постепенно растут по уровню сложности. Если игрок или несколько игроков не смогут сбежать и выиграть, то после последнего Раунда Игры игра заканчивается, и все игроки проигрывают. (См.: Проигрыш в игре)

На схеме показан пример игрового раунда с 3 игроками.



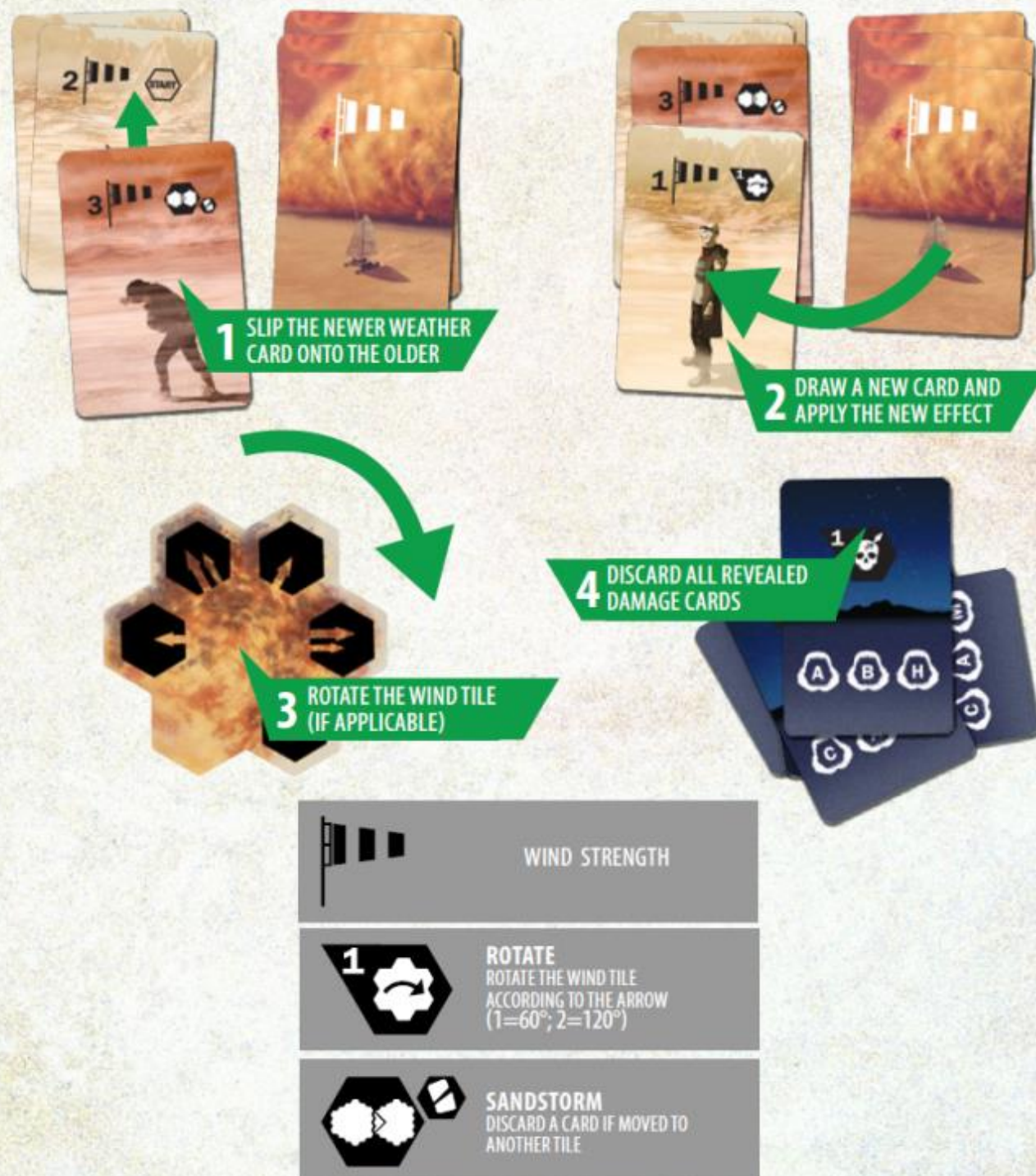
ФАЗА ПОГОДЫ

Если в конце хода игрока все типы Рейдеров уже активированы, вместо активации Рейдеров происходит Фаза Погоды:

1. Сбросьте нижнюю (старую) из двух Погодных Карт в игре. (Просто закройте ее, поместив поверх нее новую - теперь эта Погодная Карта становится "старой", с кучей ранее сброшенных Погодных Карт под ней.)
2. Вытяните новую Карту Погоды, поместите ее так, чтобы и эта, и верхняя часть старой карты погоды оставались видимыми, и примените ее эффекты. В случае, если вам нужно тянуть, но Погодная Колода пуста, сохраните карту, которая была вытянута последней, и перемешайте остальные (включая стартовые Погодные Карты), чтобы сформировать новую Погодную Колоду для вытягивания.
3. Измените направление ветра соответственно, если оно показано на карте рядом с силой ветра. Кроме того, может начаться песчаная буря, если вы видите символ бури.
4. Сумма силы ветра последних двух вытянутых карт - становится текущей силой ветра.
5. Сбросьте все вскрытые Карты Урона.
6. Начинается новый Раунд.

ПЕСЧАНАЯ БУРЯ

После того, как карта песчаной бури вытянута, игроки должны сбрасывать карту из руки или карту Груза каждый раз, когда они переходят на другой Тайл Местности. Эффект песчаной бури длится только до тех пор, пока не будет вытянута новая Карта Погоды. Игроки не могут отказаться от своего транспорта или Карты Персонажа. Если у игрока нет доступных предметов для отбрасывания, они не могут перемещаться между Тайлами Местности. Карта Песчаной Бури — как и все Погодные Карты - частично определяет ветер для двух раундов, но эффект Песчаной Бури длится только один раунд, пока не наступит следующая Фаза Погоды.



ГРУЗОВЫЕ И ТРАНСПОРТНЫЕ СЛОТЫ, ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Каждый Планшет Игрока имеет серый слот для транспорта и три синих (грузовых) слота. Карты с серым или синим заголовком - такие как Транспорт, Экипаж и другие полезные карты — являются Грузовыми предметами и всегда размещаются на Планшете Игрока. Верхний левый слот зарезервирован для вашей Карты Персонажа. Ваша Карта Персонажа не может быть заменена или удалена.

Грузовые предметы (карты с синим заголовком) должны быть размещены на Планшете Игрока на соответствующих слотах или должны быть сброшены. Это означает, что вы не можете держать Транспортные Средства или другие Грузовые предметы в руке. Игроки не могут иметь больше Грузов, чем доступных Грузовых Слотов.

Синие грузовые слоты представляют собой свободное пространство в транспортном средстве игрока. Они могут содержать предметы или Экипаж. Чем меньше Экипаж у игрока, тем больше карт у него в руке.

ЛИМИТ РУКИ

Все карты без серого или синего заголовка являются Предметами Руки и считаются находящимися в руке игрока. Доступный Лимит Руки равен сумме видимых символов Лимита Руки. Символ Лимита Руки Грузового Предмета заменяет бонус Лимита Руки на Грузовом Слоте, указанном на Планшете Игрока.

Игроки могут свободно сбрасывать карты в любое время в течение их хода. Они должны сбросить до своего Лимита Руки перед перемещением или в конце своего хода (непосредственно перед активацией рейдеров).

У Пахаря есть судно на воздушной подушке С Лимитом Руки 4, один пустой грузовой слот, с Лимитом Руки 5 и экипаж с 2. Его Лимит Руки $4+5+2=11$. Игроки никогда не могут иметь на руках грузовые предметы (карты с синими или серыми заголовками). Таким образом, Пахарь должен сбросить их или разместить их на игровом планшете. Если у него на руках больше 11 карт, он должен сбросить лишнее перед перемещением или окончанием своего хода (перед активацией рейдеров).



ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ КАРТЫ, СТОПКА СБРОСА

Стопка сброса - это стопка использованных карт расположенных лицом вверх. Все карты (за исключением карт меньшего размера: Слухов, Погоды и Урона) сбрасываются в одну и ту же Стопку Сброса, независимо от того, из какой колоды они пришли. Если колода Миражей пуста, перемешайте все карты в колоде Сброса, чтобы использовать их в качестве новой колоды Миражей.

КОЛОДА МИРАЖЕЙ

Игроки обычно тянут карты из этой колоды, когда берут жетоны добычи. Если Колода Рейдеров пуста, карты берутся из колоды Миражей.

КАРТЫ ПРИПАСОВ

Карты Припасов лежат лицом вверх рядом с игровым полем. Игроки могут захватить Транспорт Рейдеров, если победят Рейдера или получить карту Победы, беря Маркер Карты Победы, или Экипаж - за Маркер Экипажа. Когда вы получаете карту, сначала смотрите открытые Карты Припасов, а затем Стопку Сброса. Наконец, если карта не была найдена, просмотрите колоду Миражей. Всегда перемешивайте колоду Миражей после ее перебора.

КОЛОДА РЕЙДЕРОВ

Добычу из Колоды Рейдеров можно получить только победив рейдера в бою.

КОЛОДА СЛУХОВ

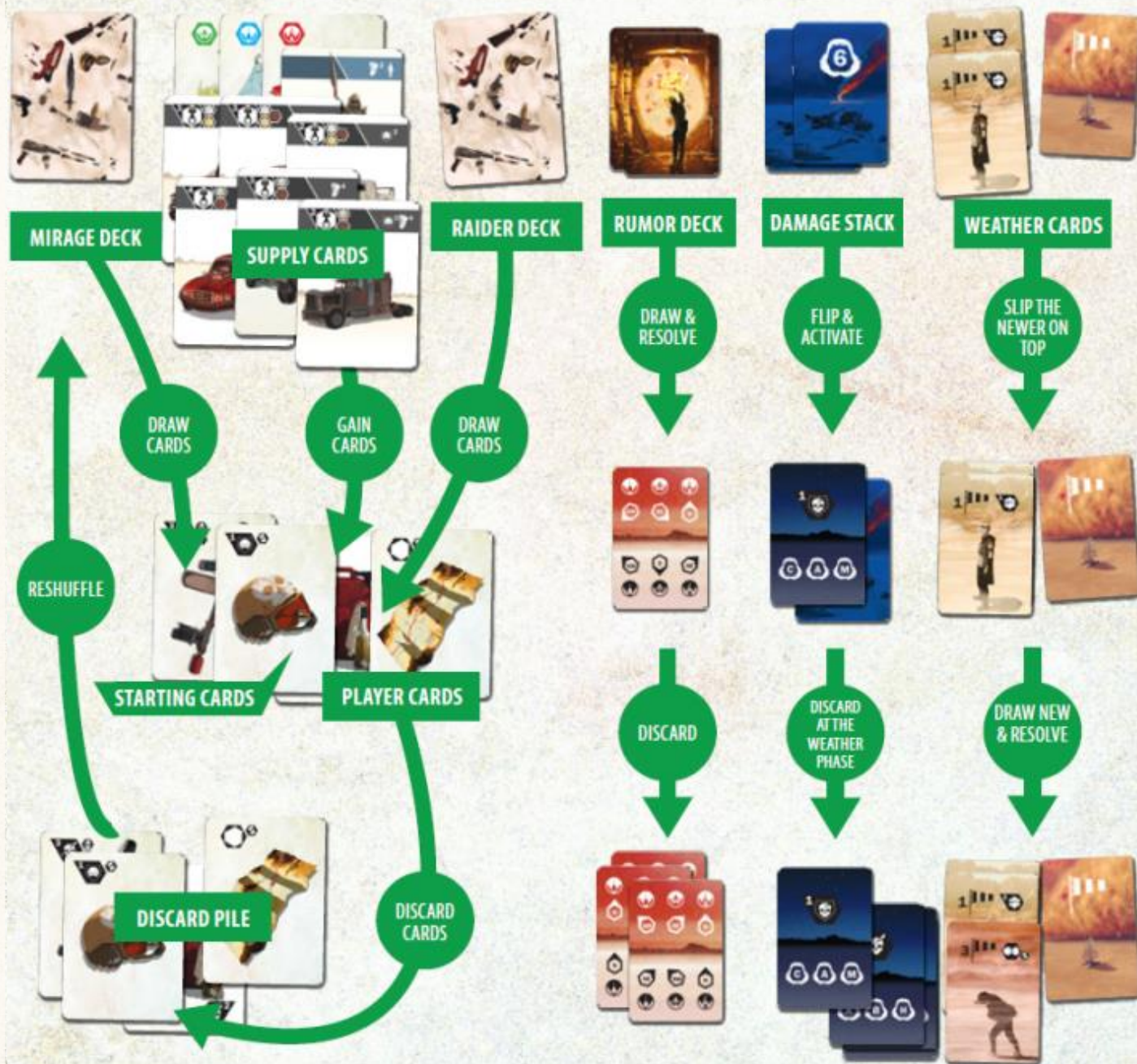
Когда взят Жетон Слухов, немедленно вытяните и разыграйте Карту Слухов. Если все Карты Слухов были разыграны, то победа уже может быть разыграна. (Примечание: в зависимости от количества игроков, некоторые Слухи Карты возвращаются в коробку во время подготовки к игре. Они не должны быть использованы.)

КОЛОДА УРОНА

Переверните верхнюю карту Стопки Урона, чтобы активировать и добавить рейдеров соответствующего типа. (Не сбрасывайте карты Урона до наступления Фазы Погоды. Только в конце Фазы Погоды необходимо сбросить вытянутые Карты Урона.)

КОЛОДА ПОГОДЫ

Текущая сила ветра равна сумме чисел на последних двух картах, взятых из колоды Погоды. Во время Фазы Погоды сбросьте старую карту погоды (сдвинув новую поверх), а затем вытяните новую карту погоды.



4 СХЕМА ДЕЙСТВИЙ

Игрок может активировать действия своих карт или жетонов на соседних с ними гексах. См. Перечень Символов.

ЭКИПАЖ И ДЕЙСТВИЯ ЭКИПАЖА

У игрока может быть от одного до трех членов Экипажа (включая вашего Персонажа) на своем игровом Планшете. Экипаж используется для выполнения различных действий. Чтобы выполнить Действие Экипажа, Задействуйте члена экипажа, повернув его в сторону. Большинство действий карты - это Действия Экипажа, и сбор жетонов - всегда является Действием Экипажа.

Если вы получаете нового члена Экипажа, вы можете мгновенно использовать его для выполнения Действий Экипажа (даже если вы не хотите его сохранить и решите отказаться от него в конце хода). Вы также можете заменить уже задействованного члена Экипажа на свежего.

У Целителя есть один Экипаж (Карта Персонажа), Кирка и Карта Воды. Она задействует Экипаж и Кирку, чтобы нанести один Бронебойный Урон.

ОБНОВИТЬ

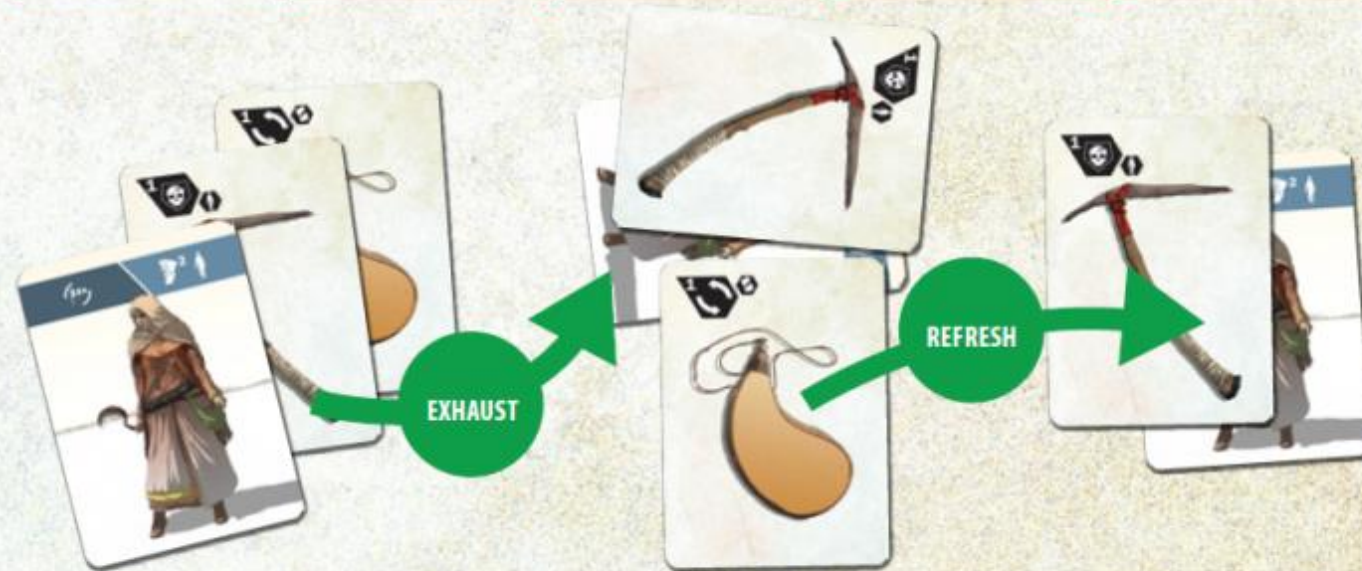
В начале своего хода обновите все свои карты, повернув их вертикально. Позже вы можете обновить уже задействованный Экипаж и использованные им карты с помощью действий Обновления (например, Картой Воды). Если вы используете Действие «Обновить», вы можете обновить Экипаж и последнюю карту, задействованную этим Экипажем. Карты, которые не требуют применения Действий Экипажа (например, транспортные средства и некоторые предметы), могут быть обновлены только в начале хода.

С помощью Галлона Воды вы можете обновить двух членов Экипажа и соответствующие карты (последние задействованные), или одного члена Экипажа дважды с соответствующей картой, но только в тот же ход, в который вы использовали Воду.

Целитель сбрасывает Воду, чтобы освежить экипаж, и Кирку как карту, которую последний раз использовал Экипаж. Теперь она может использовать их снова.

ОДНОРАЗОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы должны сбросить карту, чтобы использовать действие. Некоторые действия являются и действиями Экипажа, и Одноразовыми Действиями одновременно.



ДЕЙСТВИЯ КАРТ

Карты в вашей руке позволяют вам совершить различные действия. Карта может иметь один или два варианта действий (с пометкой в верхнем левом и нижнем правом углу), а также пассивные способности. Большой значок представляет эффект действия. Если он содержит цифру, значит она определяет силу эффекта (например, 2 Обычных Урона). Меньшие символы рядом представляют дополнительную информацию о действии (например, Одноразовое Действие, Действие Экипажа).

Грузовые карты и транспортные средства имеют заголовок, цвет которого определяет слот, в котором они должны находиться. Пассивные способности (отмеченные в шапке) не являются действиями, и постоянно предоставляются картой (например, дополнительный груз, броня).

ТАНЯТЕ КАРТУ

Вытяните столько карт, сколько показано в углу символа из соответствующей колоды (карты колоды Миражей отмечены копьем, карты колоды Рейдеров отмечены пистолетом на обороте). Карты принимаются в обновленном состоянии и могут быть задействованы мгновенно, за исключением транспортных средств (см.: Транспортные Средства).

ПОЛУЧИТЕ КАРТУ

Игроки могут получить машины Рейдеров, если победят Рейдера, карту Победы, собирая Жетон Карты Победы или Экипаж за жетон Экипажа. Когда вы получаете карту, сначала смотрите открытые Карты Припасов, а затем Стопку Сброса. Наконец, если карта не была найдена, просмотрите колоду Миражей. Всегда перемешивайте колоду Миражей после ее перебора. Карты приобретаются в обновленном состоянии и могут быть использованы мгновенно, за исключением транспортных средств (см.: Транспортные Средства).



КАРТЫ ТРАНСПОРТА

У транспортных средств есть только одно действие: Действие Перемещения. Вы можете двигаться только один раз за ход. (См.: Движение.) Вы можете обменять транспорт или заменить его, но если вы замените уже задействованное на этом ходу транспортное средство на новое, то оно вступит в игру также в уже задействованном состоянии.

Транспортные средства никогда не могут быть обновлены картами, так как на них нет действий экипажа.

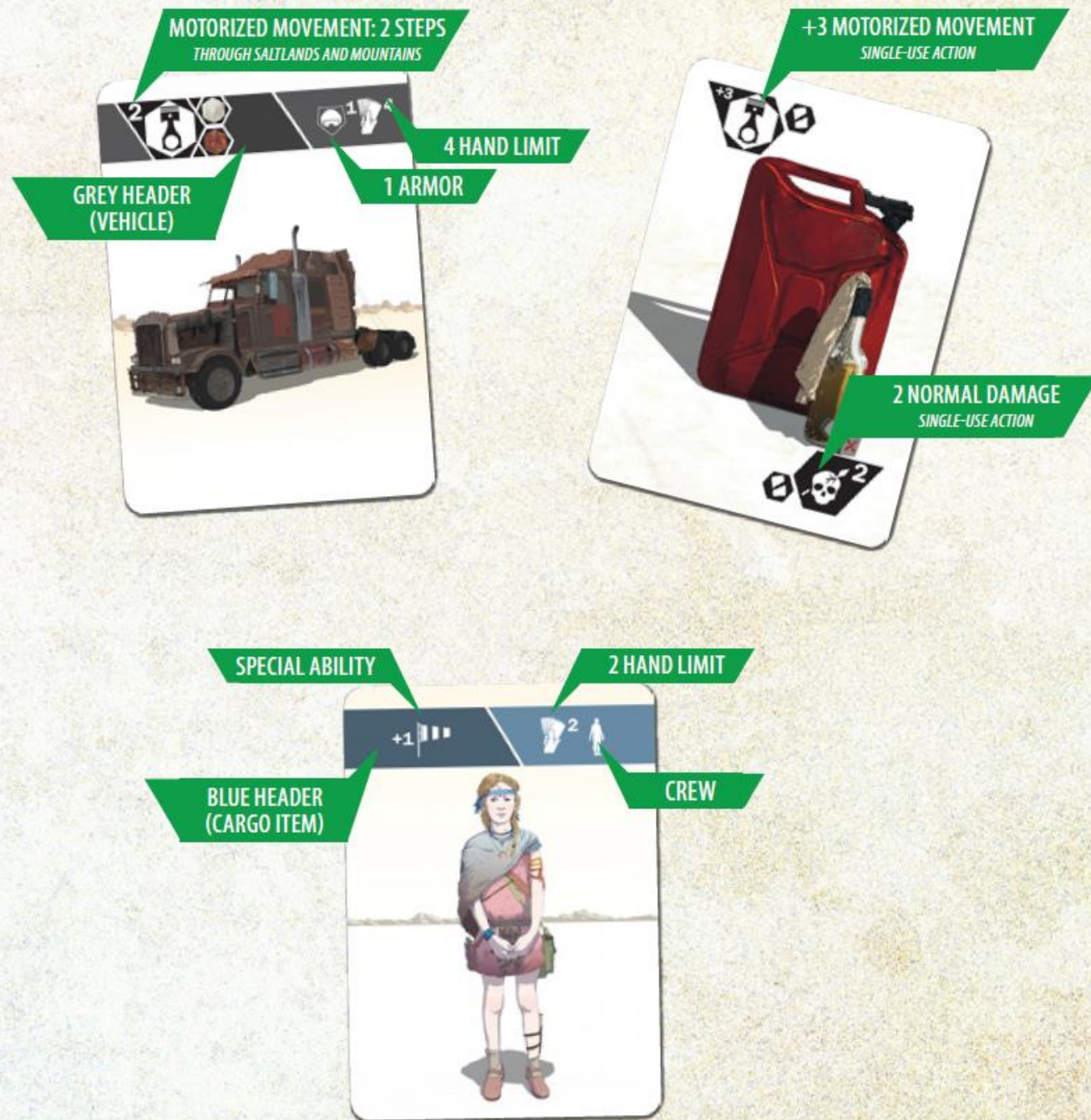
СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖА

Каждый символ имеет специальную способность, для полного описания каждого см. Персонажи. Способности могут быть либо постоянными, либо могут использоваться один раз за ход независимо от обновленного состояния Персонажа.

ОБМЕН

Активный в данный момент игрок может обмениваться картами с любым игроком на соседнем гексе. Оба игрока должны договориться о том, какими картами обмениваться. Обменянные карты также принимаются в обновленном состоянии, но каждая карта может быть обменена только один раз за ход.

Сделки не обязательно должны быть равнозначны: вам не нужно обменивать равное количество карт, и вы можете отдать другим игрокам карты бесплатно.



ЖЕТОНЫ

Вы можете собирать жетоны с соседних гексов. Все действия жетонов являются Действиями Экипажа и Одноразовыми Действиями, что означает, что жетоны сбрасываются после использования. Не перетасовывайте их обратно в общий запас жетонов.

Общий запас жетонов хранится лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, и жетоны выбираются случайным образом. Поместите их лицом вверх на тайлах местности, когда тайлы исследуются. (См.: Победа)

Разведчик стоит рядом с двумя жетонами по соседству. Он использует 2х членов Экипажа (включая его Персонажа), чтобы собрать 2 жетона. Он сбрасывает жетоны и вытягивает Карту Победы плюс 3 карты из колоды Миражей.

ЖЕТОНЫ ДОБЫЧИ

Действие Экипажа, вытяни 3 карты из колоды Миражей. Сбрось жетон.

ЖЕТОНЫ ЭКИПАЖА

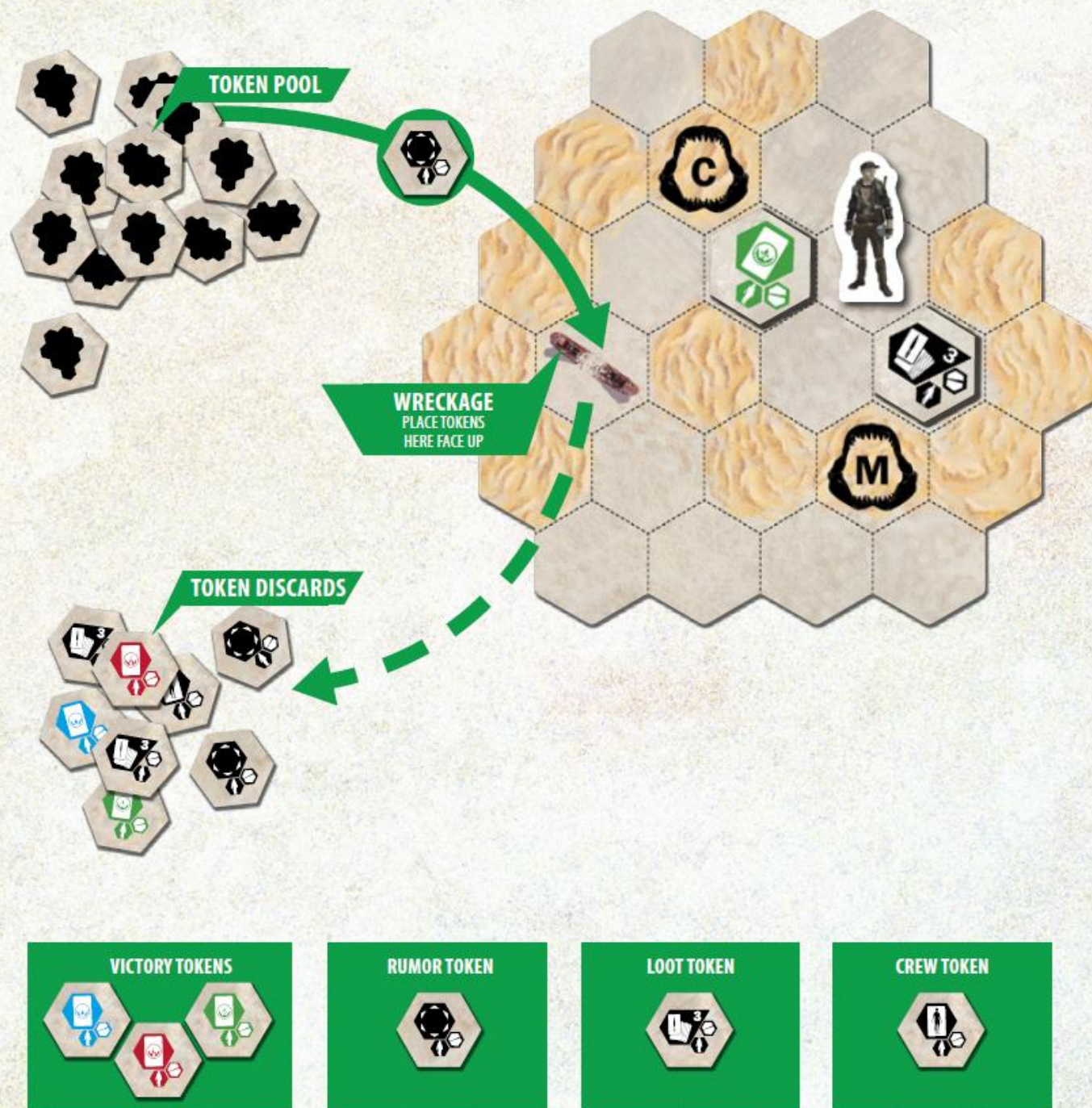
Действие Экипажа, возьми карту Экипажа. Сбрось жетон.

ЖЕТОН КАРТ ПОБЕДЫ

Действие Экипажа, получи Карту Победы. Сбрось жетон.

ЖЕТОН СЛУХОВ

Действие Экипажа, вытяни Карту Слухов и сыграй (См. Победа). Сбрось жетон.



5 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Игроки имеют одно транспортное средство (на своем игровом планшете) и могут двигаться один раз в свой ход. Движение не прерывается: никакие действия или обмен не могут быть сделаны во время движения, только перед движением или в конечном пункте назначения. Движение — это Действие Карт. После движения, задействуйте (поверните) Карту Транспорта.

Игроки и Рейдеры могут перемещаться через любые жетоны, Рейдеров или других игроков, но никогда не могут закончить движение на них. Игроки могут передвинуться на расстояние, меньше дальности их максимального движения. Игроки никогда не могут передвигаться на еще неизведанные (перевернутые лицом вниз) тайлы местности.

ТИПЫ МЕСТНОСТИ

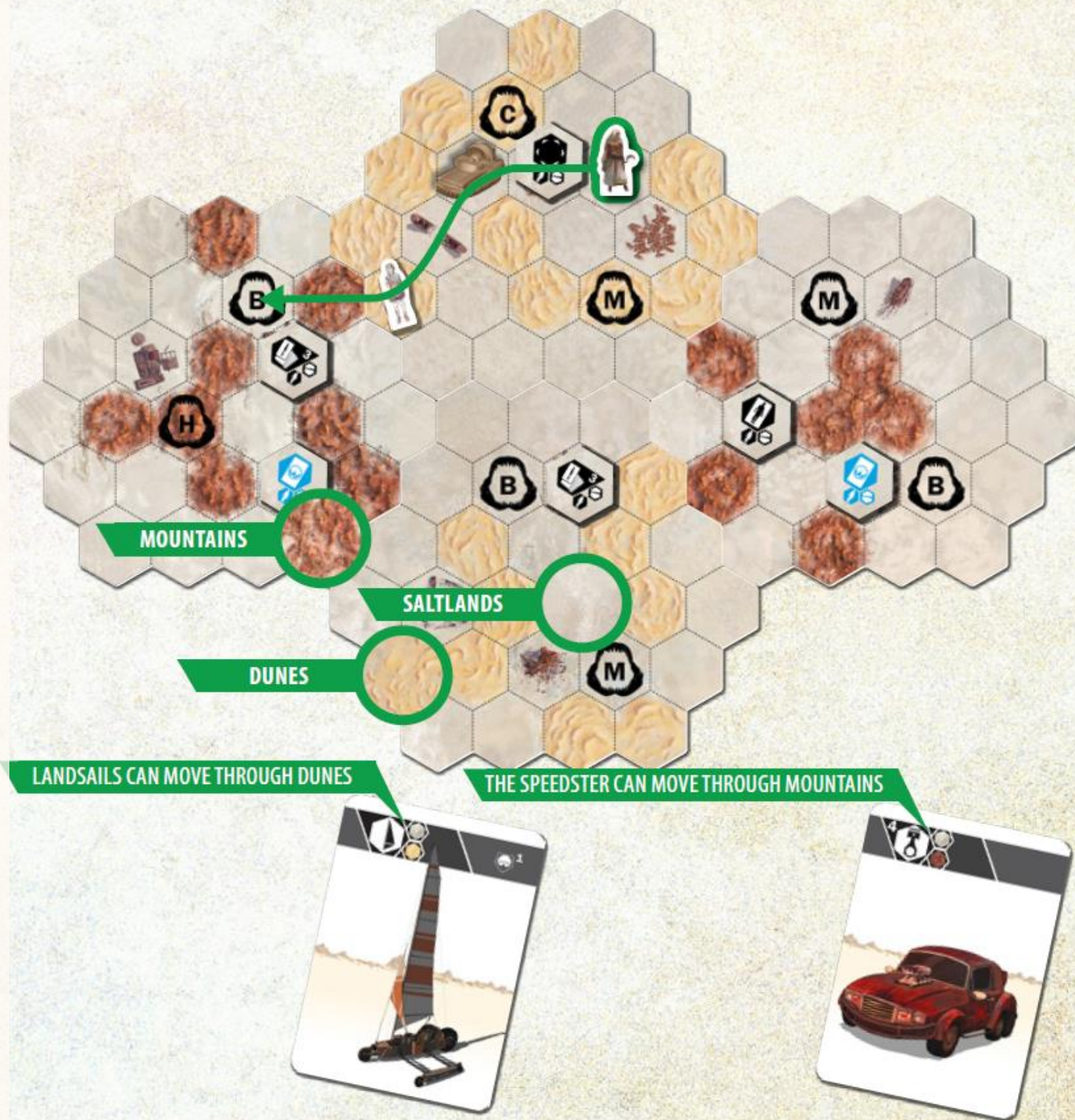
Есть 3 типа местности:

- Солончак (белый): все транспортные средства могут двигаться по нему беспрепятственно.
- Дюны (желтый): все сухопутные парусники могут двигаться по этой местности, а вот некоторые моторизованные транспортные средства — не могут.
- Горы (коричневый): все моторизованные транспортные средства, за исключением судна на воздушной подушке, могут двигаться по этой местности, но сухопутные парусники не могут.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО МЕСТНОСТИ

Каждое транспортное средство может двигаться только по определенным типам местности, обозначенным на его карте. Различные типы рейдеров также могут перемещаться только по определенным типам местности, как указано на информационных картах рейдера. Правила передвижения для транспорта игрока и рейдеров действуют одинаково. Транспорт может начать движение и двигаться с любого типа местности.

Этот пример возможного маршрута движения показывает, что Целитель проходит через гекс с Рейдером, другим игроком и жетоном и останавливается на точке Добавления рейдеров, чтобы достать Жетон Добычи.



ДВИЖЕНИЕ ПРИВЕДЕННОЕ В ДЕЙСТВИЕ ВЕТРОМ

Направление ветра отмечено на Тайле Ветра он показывает, какие направления наиболее быстрые для парусников в данный момент. Сила ветра определяется двумя последними вытянутыми Картами Погоды: общая сумма двух активных карт показывает силу ветра. Во время движения игрок может сделать любое количество шагов в пределах силы ветра. Каждый шаг сделан согласно направлению ветра по Тайлу Ветра:

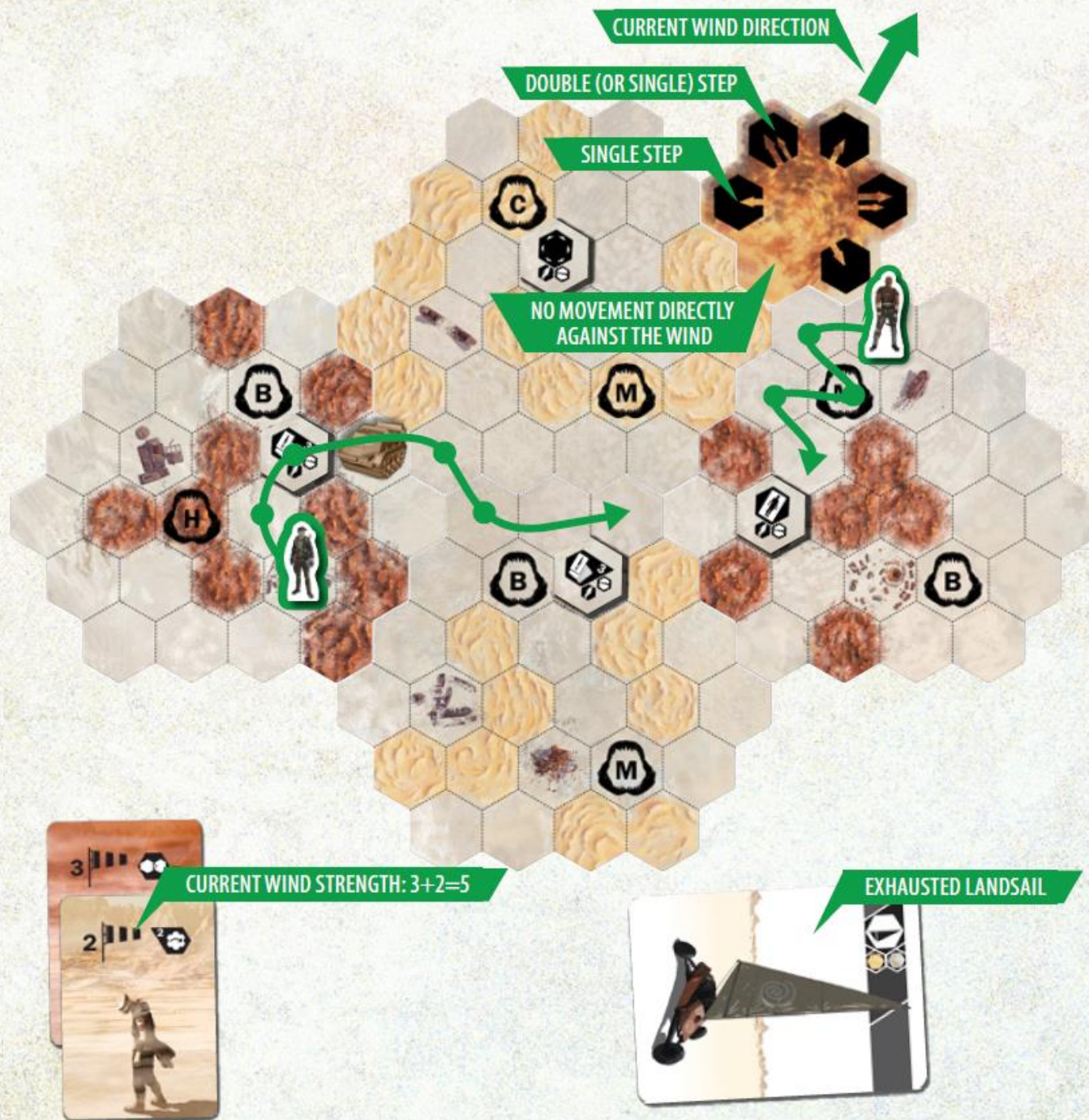
- В направлениях, отмеченных одной стрелкой, игрок может двигаться на один гекс.
- В направлениях, отмеченных двойной стрелкой, игрок может перемещаться на два или один гекс.
- Невозможно двигаться прямо против ветра.

У Скаута есть Парусник. После его задействования, Скаут может сделать максимум 5 шагов (в зависимости от силы ветра), и он может сделать двойные шаги в двух направлениях. Он не может пересечь горы, поэтому он идет вокруг. Он не может прервать свое движение, забрав Жетон Добычи, и он также проскакивает через Рейдера без взаимодействия. Он сможет взять Жетон Добычи, когда будет находиться рядом с ним в конце своего движения, когда движение будет полностью завершено.

У Пахаря также есть Парусник. Он не может идти прямо против ветра, но он может двигаться зигзагом по ветру, чтобы закончить свое движение рядом с жетоном Экипажа.

СПАРВКА: ПАРУСНЫЙ ХОД БЫСТРЕЕ, СКОРОСТИ ВЕТРА

И морские и сухопутные парусники движутся быстрее всего не прямо по ветру, а под углом к нему, это называется парусным спортом на широком просторе. Большинство парусников могут идти быстрее скорости ветра при том же направлении. Движение прямо по ветру, как правило, значительно медленнее, чем скорость ветра. Конечно, парусные транспортные средства не могут двигаться прямо против ветра, моряки называют это "биением" или "лабиринтом".



МОТОРИЗОВАННОЕ ДВИЖЕНИЕ

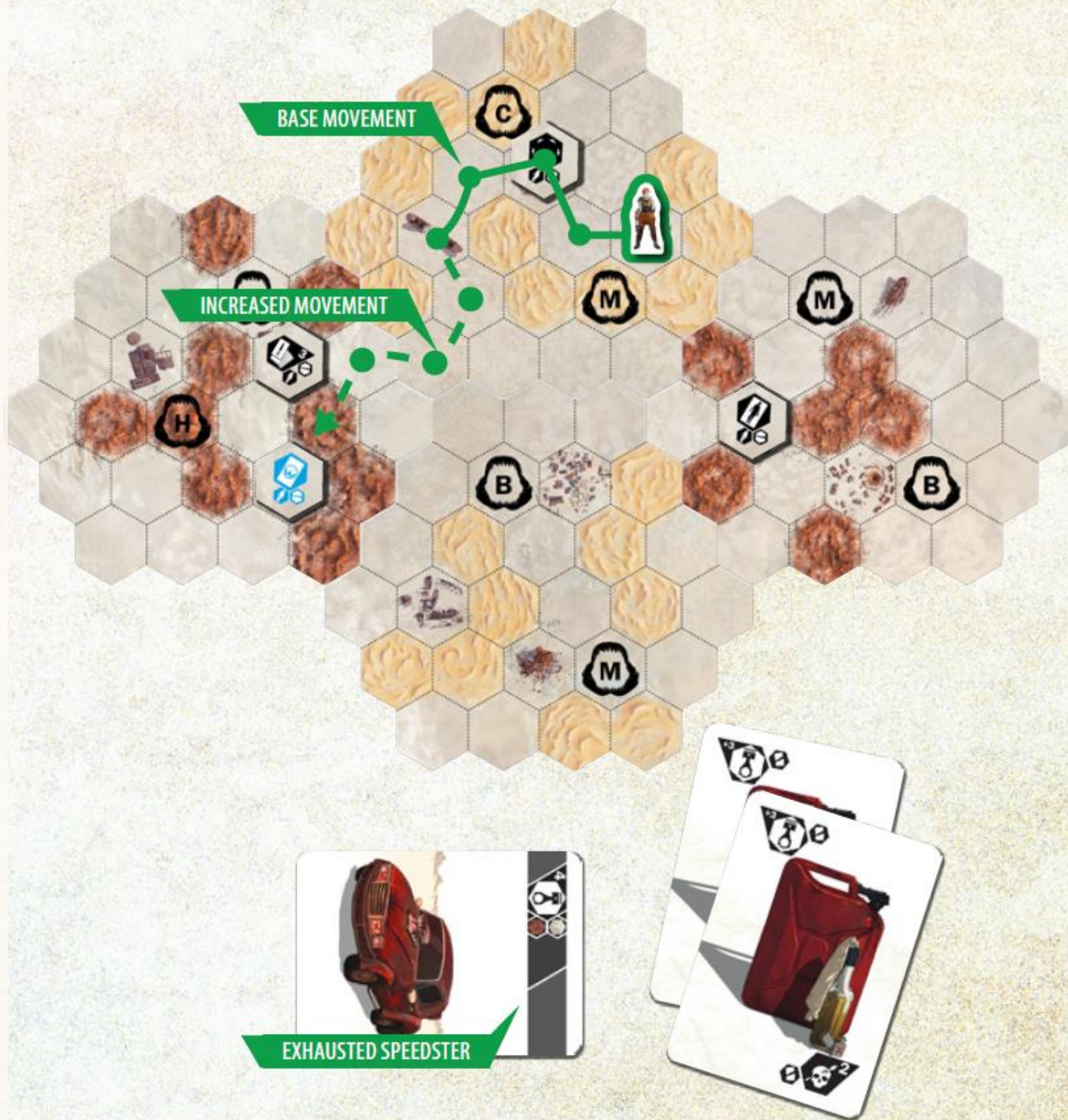
Каждое Моторный Транспорт может двигаться на определенное максимальное количество гексов. Игрок может продвинуться на несколько гексов до предела максимального движения транспортного средства, принимая во внимание ограничения местности для данного транспортного средства.

Для Рейдеров максимальное ограничение по движению можно увидеть на информационной карте Рейдера, и оно может быть увеличено Картой Урона, которая активировала данного Рейдера. Для игроков максимальное движение отображается на карте транспортного средства, но может быть увеличено с помощью Топлива.

ТОПЛИВО

Сброс карт Топлива увеличивает максимальное движение игрока на 3, для каждого сброшенного топлива. Предела для количества сбрасываемого Топлива за один ход нет, но законченное движение по-прежнему рассматривается как одно действие движения (таким образом, не может быть прервано).

У Поджигателя есть спидстер. После его активации, она может сделать 4 одиночных шага и из-за ограничений местности ее автомобиля, т.к. она должна обойти дюны. Чтобы добраться до Жетона Добычи в Горах, она сбрасывает 2 карты Топлива, чтобы пройти на $4+3+3=10$ гексов, и она перемещается на 8 гексов чтобы взять Жетон Добычи и синюю карту Победы.



6 СРАЖЕНИЕ

БОЙ

Игроки не могут атаковать друг друга напрямую, кроме как в режиме Соревнования, где игроки могут Грабить (красть Карты Победы) друг друга. Игроки могут атаковать Рейдеров, а Рейдеры могут атаковать игроков, если они находятся на соседних гексах. Игроки могут атаковать Рейдеров в свой ход. У рейдеров есть один или два члена Экипажа и какая-то броня в качестве защиты. Рейдеры могут атаковать игроков во время своей активации. Игроки могут избежать урона, но атаковать могут только во время своего хода.

Действия могут вызвать обычный или бронебойный урон. Урон можно избежать с помощью Брони (только Обычный Урон), Исцеления или Сбросом Члена Экипажа. Если нет способа избежать урона (не осталось Экипажа), персонаж игрока получает урон, и игрок погибает (см.: Возрождение игрока). Когда Рейдер теряет весь свой Экипаж, его убирают с поля.

Каждая атака должна быть отражена отдельно (несколько атак никогда не складываются). Однако вы можете использовать несколько карт для защиты от атаки (например, 2 Обычных Урона можно избежать с 1 броней и 1 Аптечкой).

ОБЫЧНЫЙ УРОН

Смерти можно избежать с помощью:

- Брони
- Лечения
- Потери Экипажа

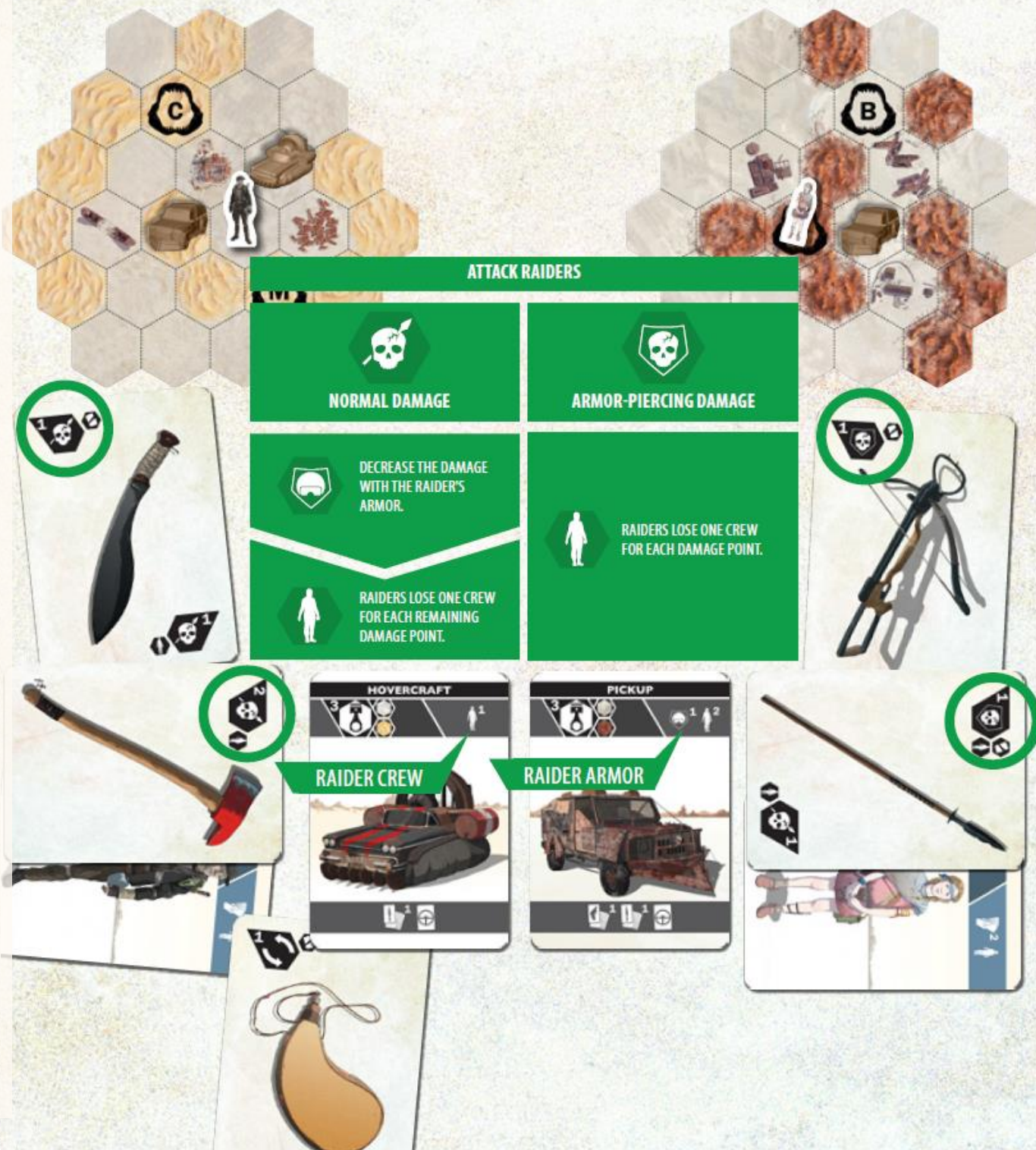
Разведчик сбрасывает Мачете, чтобы уничтожить судно на воздушной подушке (1 Обычный урон). Позже он нападает на пикап с топором с 2 урона. 1 броня пикапа поглощает 1 урон, а пикап теряет 1 Экипаж (переверните фигуру Пикапа вверх колесами). Поскольку пикап имеет 2 члена Экипажа, то Разведчик решает обновить свой Топор и Экипаж Картой Воды, чтобы использовать их снова и уничтожить пикап.

БРОНЕБОЙНЫЙ УРОН

Игнорирует броню. Смерти можно избежать с помощью:

- Лечения
- Потери Экипажа

Маленькая Девочка сбрасывает Арбалет, чтобы напасть на Пикап. Она игнорирует броню Пикапа и убивает 1 из 2х членов экипажа. Она сбрасывает Копье, чтобы нанести еще один бронебойный урон, тем самым уничтожая пикап.



БРОНЯ

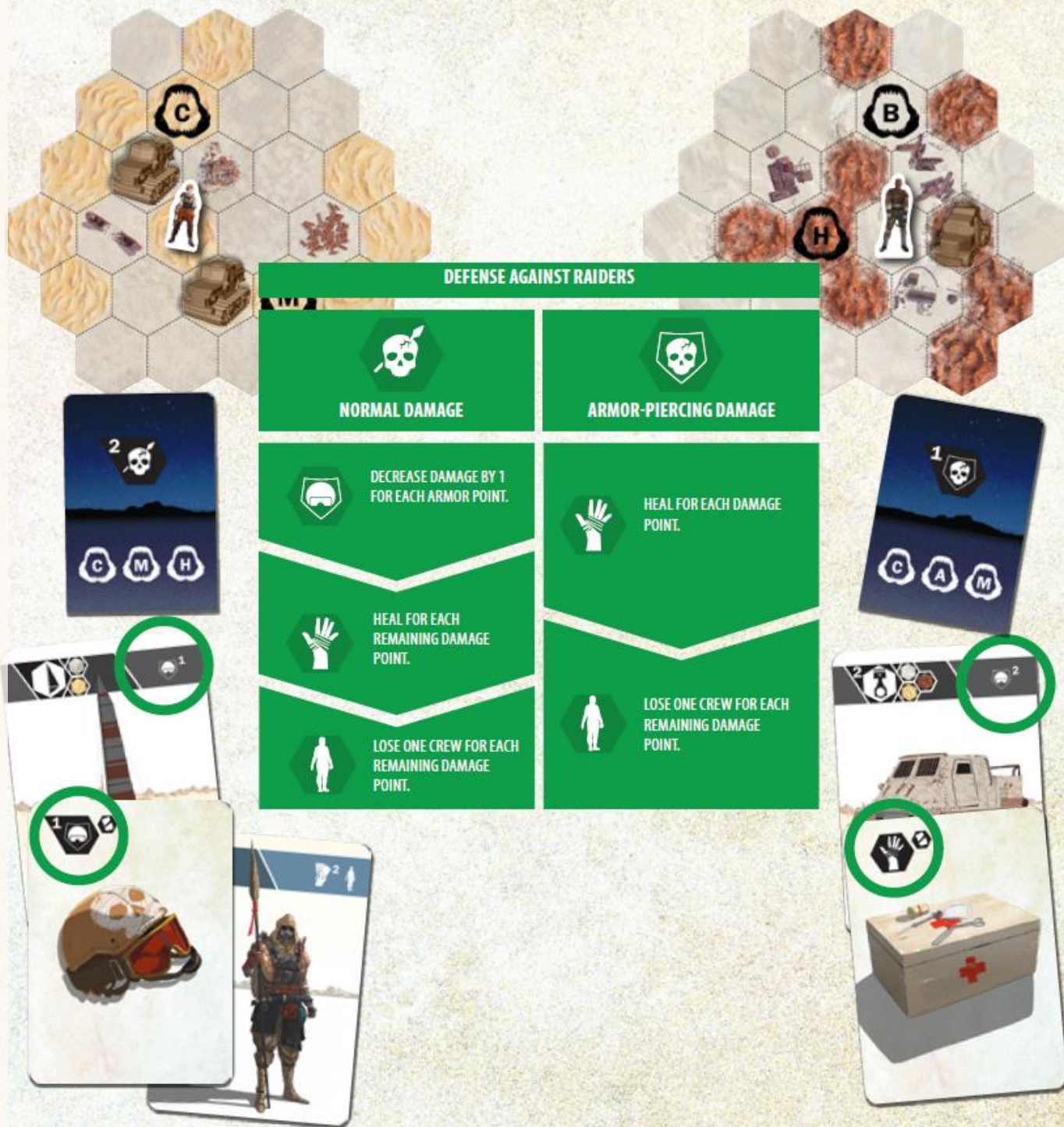
Показатель Брони суммируется. (Броня игрока равна сумме брони, указанной на его картах.) Одноразовая броня, такая как например карта Шлема, учитывается только в том случае, если игрок решает сбросить карту и играет только против одной атаки. Доспехи и карты исцеления можно использовать в любое время, а не только во время хода игрока. Рейдерская броня не поддается разрушению.

Поджигатель движется на бронированном паруснике и получает 2 обычных урона дважды от двух соседних бульдозеров. Бронированный парусник имеет 1 броню, он поглощает 1 Урон от каждой атаки. Поджигатель сбрасывает шлем, чтобы избежать 1 урона, но больше не имеет защиты, получает 1 Урон и теряет один экипаж.

ЛЕЧЕНИЕ

Игроки могут лечиться с помощью аптечки или зеленого предмета Победы (Растения). Целитель также имеет Мешок Трав с такой же способностью.

Пахарь управляет БТР с 2 броней, и у него также есть 1 броня, предоставленная его специальной способностью, но в этом случае она не используется. Грузовик атакует его с 1 бронебойным повреждением. Он должен исцелиться, чтобы не обращать внимания на повреждения.



ВОЗРОЖДЕНИЕ ИГРОКА

Если игрок погибает, уберите с поля его фигурку. Он может быть восстановлен и продолжить игру в начале своего следующего хода, в зависимости от выбранного уровня сложности.

На легком уровне, игроки всегда могут быть возрождены. Они должны:

1. Сбросить все свои карты, кроме карты персонажа,
2. Вытянуть 8 карт из колоды Миражей, затем сбросьте 4 из них,
3. Получить стартовый Парусник и
4. Начать следующий ход с любого пустого гекса по своему выбору на любой из стартовых тайлов местности.

На среднем уровне, игроки могут быть возрождены только один раз за игру. Они должны:

1. Сбросить все свои карты, кроме карты персонажа,
2. Перевернуть свою карту персонажа черным шаблоном вверх (Они теряют способность выбранного персонажа),
3. Вытянуть 8 карт из колоды Миражей, затем сбросить 4 из них,
4. Получить стартовый Парусник и
5. Начать следующий ход с любого пустого гекса по своему выбору на любой из стартовых тайлов местности.

На высоком уровне, игроки не могут быть возрождены.

ГИБЕЛЬ ИГРОКА

Если игрок погибает и не может быть восстановлен:

- Сбросить все свои карты (кроме карты персонажа),
- Они проиграли и вышли из игры.



BLACK SIDE OF THE CHARACTER CARD



7 РЕЙДЕРЫ

ТИПЫ РЕЙДЕРОВ

Есть 6 различных типов рейдеров: Спидстер, Пикап, Грузовик, Бульдозер, Судно на воздушной подушке и БТР. Спидстер, Пикап и Грузовик всегда находятся в игре. Другие транспортные средства могут быть не в игре в зависимости от количества игроков (см.: Подготовка). Игроки должны активировать рейдеров в конце своего хода:

- Более двух игроков: активируйте один тип рейдера в конце каждого хода игрока,
- Два игрока: Активировать два типа рейдеров,
- Режим соло: активируйте три типа рейдеров подряд.

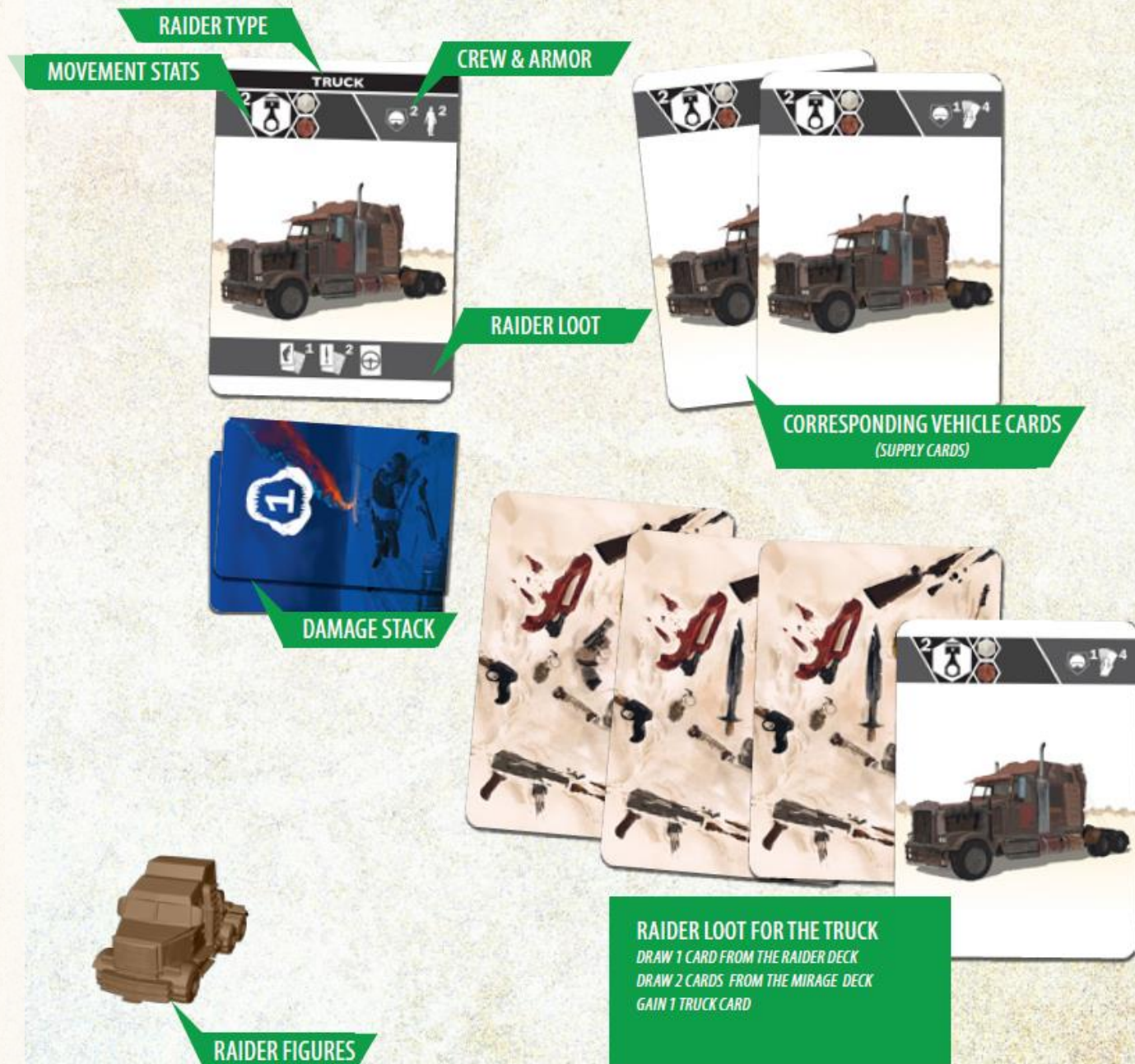
ФИГУРКИ РЕЙДЕРОВ

Рейдеры на поле представлены фигурами. У рейдеров есть один или два экипажа и некоторая броня, как отмечено на информационных картах рейдера. За каждое полученное ранение Рейдер теряет экипаж. Отметьте потерю экипажа, перевернув фигурку рейдера. Если Рейдер теряет весь свой экипаж, он убирается с поля.

ДОБЫЧА ПОБЕЖДЕННЫХ РЕЙДЕРОВ

Если игрок уничтожает рейдера, то получает награду в соответствии с тем, что указано на информационных картах уничтоженного типа рейдера. Вы получаете соответствующую карту Транспорта Рейдеров и несколько карт из колоды Рейдеров и/или колоды Миражей. Если колода Рейдеров пуста, то вместо этого тяните карты из колоды Миражей.

При получении Транспорта в качестве награды сначала просмотрите карты Припасов, затем Стопку Сброса, а затем колоду Миражей, как обычно. (См.: Жизненный Цикл Карты). Есть две карты для каждого типа Транспорта Рейдеров. Если обе из них уже используются игроками, то вы не можете получить этот транспорт.



АКТИВАЦИЯ РЕЙДЕРОВ

В конце хода каждого игрока текущий игрок совершает следующие действия:

1. Вскройте карту Урона, соответствующую типу рейдера, который еще не был активирован.
2. Для каждого только что активированного типа рейдеров на поле (см.: Перемещения Рейдеров):
 1. Переместите рейдера. (См.: Перемещения Рейдеров)
 2. Атакуйте одного из игроков на соседнем гексе (если возможно). Игрок может сам выбрать цель.
3. Добавьте новых рейдеров активированного типа на все незанятые точки Добавления Рейдеров (Челюсти) в соответствии с буквами, указанными на вскрытой карте Урона. (См.: Добавление Рейдеров)

Держите вскрытые карты Урона поверх их стопок Урона (до Фазы Погоды), чтобы видеть, какие рейдеры уже активированы. С 1-2 игроками вам нужно будет повторить эти шаги для каждой активации рейдера.

ПЕРЕМЕЩЕНИЯ РЕЙДЕРОВ

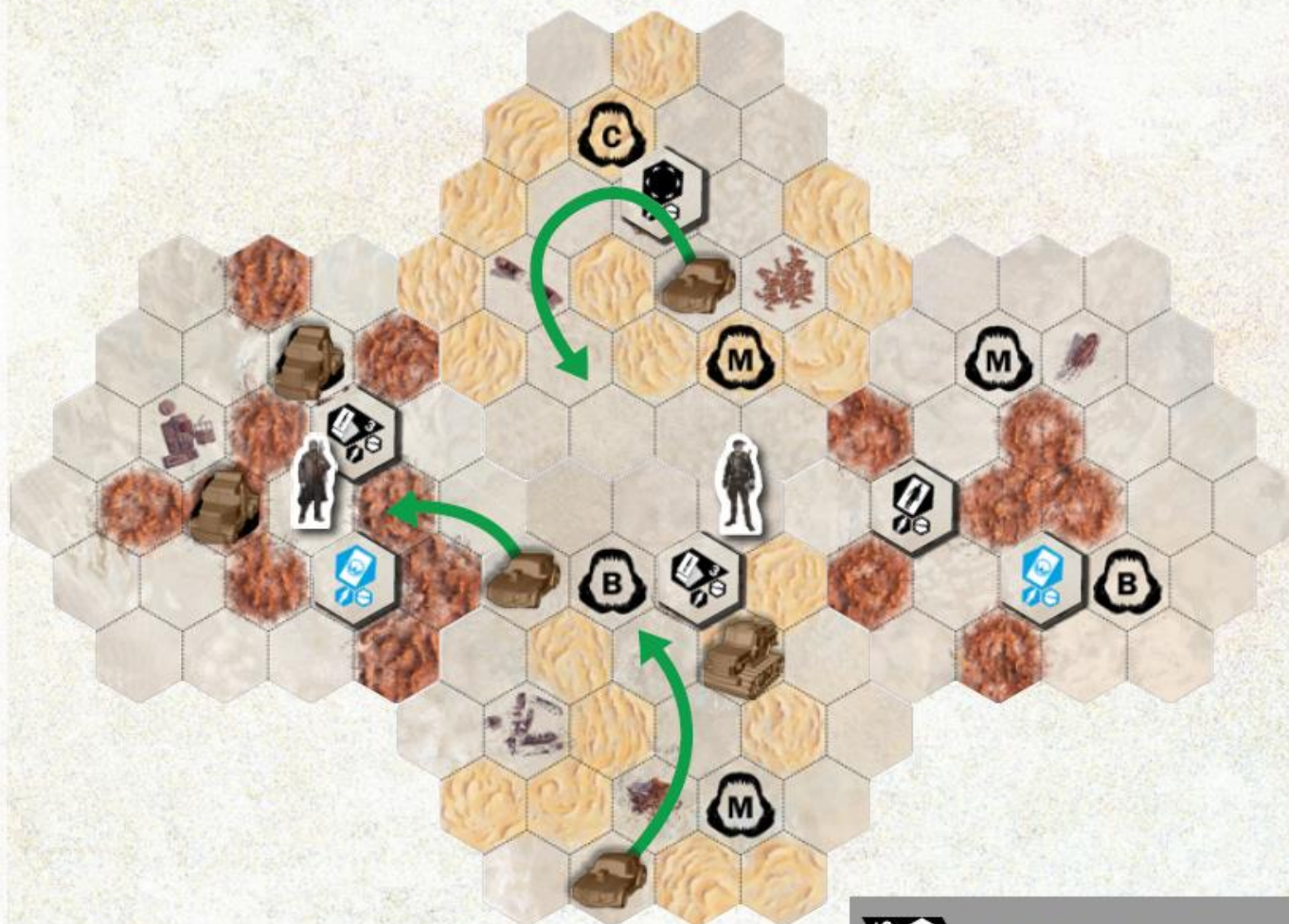
Перемещение каждого активированного типа рейдеров (текущий игрок выбирает порядок активаций):

1. Если Рейдер может двигаться к игроку - он это делает, Двигаясь по наикратчайшему пути по количеству гексов. (Если несколько игроков находятся в одном и том же расстоянии в гексах, то текущий игрок выбирает куда переместить рейдера.)
2. Если перемещение к игроку невозможно:
 - Определите ближайшего игрока (если два игрока находятся на одинаковом расстоянии от текущего игрока).
 - Переместитесь как можно ближе к ближайшему игроку, делая при этом как можно меньше шагов.

При определении расстояния учитывайте рельеф местности, но игнорируйте любых игроков, рейдеров или жетоны на пути.

В случае, если вскрытая карта Урона имеет + 3 движения вместо урона, то рейдеры могут совершить 3 дополнительных шага, но не атакуют игроков. Если рейдер не может добраться до какого-либо игрока (например: грузовик, окруженный дюнами), то он вообще не движется.

Скаут активирует Спидстеры. Все Спидстеры двигаются к ближайшему игроку с их обычным количеством движения. Все остальные рейдеры остаются на месте. Есть спидстер на равном расстоянии от Ученого и Скаута. Скаут решает переместить Спидстер в сторону Ученого, и нанести ему два обычных урона. Один Спидстер должен обойти дюны, другой останавливается через 3 гекса, потому что он не может останавливаться на жетонах, поэтому он не может приблизиться к Скауту.



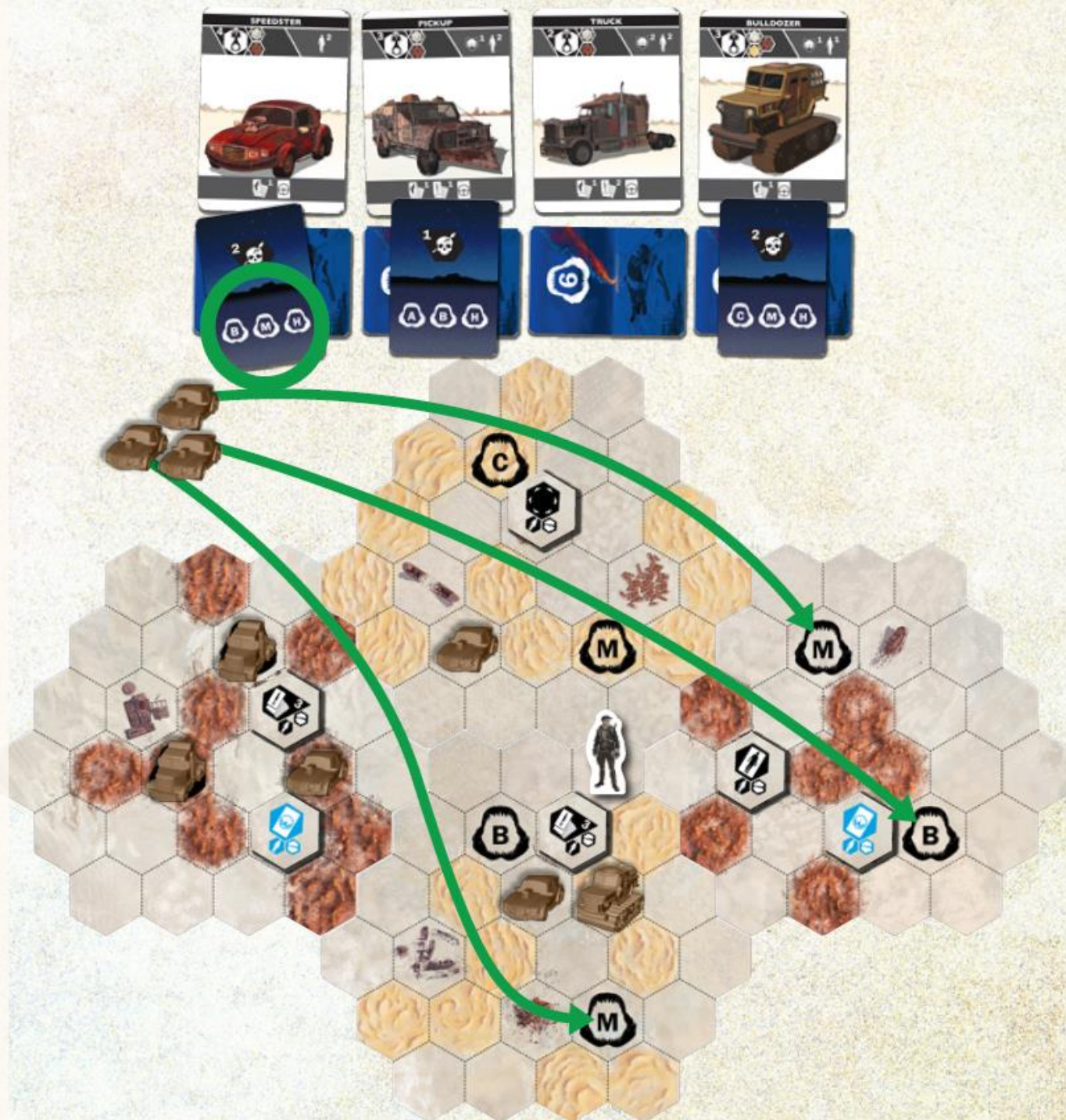
	+3 MOVEMENT (NO DAMAGE)
	1 NORMAL DAMAGE
	2 NORMAL DAMAGE
	1 ARMOR-PIERCING DAMAGE

ДОБАВЛЕНИЕ РЕЙДЕРОВ И ТОЧКИ ИХ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

После каждой активации рейдеров текущий игрок размещает рейдеров активированного типа на поле на всех незанятых точках Подкреплений в соответствии с буквами, указанными на вскрытой карте Урона. (Рейдеры всегда добавляются с полным экипажем) Рейдеры не могут появляться на занятых точках Подкреплений! См. раздел Подготовки точек Подкреплений (А, В, С, М и Н), используемых для каждого уровня сложности в отдельности.

Если нет достаточного количества фигурок рейдеров активированного вида, то сначала добавьте рейдеров на тайлах местности, на которых рейдеров нет. В противном случае разместите все фигурки, но текущий игрок может решить, какие точки Подкреплений использовать.

Карта Урона, которую вскрыл Скаут, активировала точки Подкреплений В, М и Н. Текущая сложность игры средняя, так что точки «Н» не активны. На поле есть 5 незанятых точек В и М, и осталось только 3 фигурки Спидстеров. На тайле справа нет рейдеров, поэтому Скаут должен разместить здесь хотя бы одного рейдера. Он может выбрать, где разместить два других, и он выбирает самые дальние точки из всех возможных.



8 ПОБЕДА

МАРКЕРЫ СЛУХОВ

Пока не будут разыграны все Карты Слухов, Маркеры Слухов просто показывают предполагаемое общее направление точек выхода. Они не занимают гексы, просто поместите их в любом месте на тайле местности.

КАРТЫ СЛУХОВ

Когда игрок активирует действие Слуха (например, с помощью Жетона Слуха или Компаса), он тянет Карту Слуха, выбирает вариант на верхней или нижней половине карты и сразу же его применяет. Переместите Маркеры Слухов в соответствии с выбранным вариантом. Каждый маркер перемещается на следующий тайл местности по направлениям сторон света, указанным на стартовом тайле местности. Если Маркер Слуха должен переместиться за край игровой зоны, то не перемещайте его. Если Маркер Слухов перемещается на неисследованный тайл местности, то этот тайл местности исследуется (переворачивается).

Игрок берет Жетон Слуха: тянет одну Карту Слуха, выбирает верхний вариант, перемещает Маркеры Слуха и открывает один новый тайл местности.

ИССЛЕДОВАНИЕ

Текущий игрок переворачивает исследуемый тайл местности и размещает его, убедившись, что северное направление (отмеченное на задней части тайла местности) выровнено правильно. Поместите маркеры на тайл в случайном порядке на каждый рисунок обломков.

Карты Бинокля и Карт позволяют игрокам исследовать тайл местности, не перемещая Маркеры Слухов.

КОНЕЦ ПУТИ

Когда все Карты Слухов были вскрыты – победа уже может быть предпринята на любом тайле местности с Маркером Слуха на ней. Больше никаких Карт Слухов не может быть вскрыто, сбор жетонов Слухов не имеет никакого смысла.



КАРТЫ ПОБЕДЫ

Когда игрок берет Жетон Победы, он получает Карту Победы, соответствующую маркеру Слухов. Каждый тип Карт Победы соответствует определенному Маркеру Слухов, помеченному соответствующим символом на карте.

Вы можете сбросить Карты Победы, чтобы активировать их одноразовое действие (см.: Символы).

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ:

- Если игрок находится на том же тайле местности, что и Маркер Слухов и
- Все Карты Слухов были разыграны и
- Никакие рейдеры не присутствуют на этом тайле местности

Затем игроки на этом тайле местности должны раскрыть свои карты Победы и проверить, достаточно ли их для победы в игре (см.: Необходимые карты Победы). Если у них достаточно карт Победы, то они выигрывают игру. Остальные игроки остаются брошенными на произвол судьбы и проигрывают.

Если условия не выполнены, то продолжайте игру в обычном режиме. Если условия выполняются двумя группами игроков на разных Маркерах Слухов одновременно, то обе группы выигрывают игру.

Поджигатель и Ученый пытаются победить (Классический Режим). У них есть пять карт Победы в общей сложности, три из них совпадают с символом Маркера Слуха на тайле, где они стоят (синий). Шесть карт Слухов были активированы, и никакие рейдеры не стоят на их тайле местности Побег, поэтому эти два игрока автоматически выигрывают игру. Целитель на другом тайле остается позади.

ПРОИГРЫШ В ИГРЕ

Игроки проигрывают, если они:

- Погибли и не могут быть возрождены,
- Не входят в число выигравших игроков (см. выше) или
- Если никто не победит до конца последнего раунда



НЕОБХОДИМЫЕ КАРТЫ ПОБЕДЫ

Количество необходимых Карт Победы определяется количеством игроков, стоящих на тайле местности с Маркером Слуха. Только они могут внести карты Победы, необходимые для выигрыша. (Примечание: если на тайле местности Побег есть несколько маркеров слухов, игроки могут выбирать между ними.)

НЕОБХОДИМЫЕ КАРТЫ ПОБЕДЫ В КЛАССИЧЕСКОМ РЕЖИМЕ

Игрокам нужно в общей сложности три карты Победы, соответствующие Маркеру Слуха, плюс еще одна карта победы любого вида на каждого игрока, стоящего на тайле местности. Если карт победы недостаточно, проверьте это условие еще раз, исключая игроков, у которых нет карт Победы. Если условия теперь удовлетворены, то игроки с Картами Победы выигрывают. Остальные брошены на произвол судьбы и проигрывают.

НЕОБХОДИМЫЕ КАРТЫ ПОБЕДЫ В КООПЕРАТИВНОМ РЕЖИМЕ

Игрокам нужно в общей сложности три карты Победы, соответствующие маркеру слуха, плюс еще одна карта победы любого вида на игрока на тайле местности.

НЕОБХОДИМЫЕ КАРТЫ ПОБЕДЫ В СОРЕВНОВАТЕЛЬНОМ РЕЖИМЕ

Только один игрок может выиграть, и у него или у нее должна быть одна карта Победы, соответствующая маркеру слуха, плюс еще одна Карта Победы любого вида.

НЕОБХОДИМЫЕ КАРТЫ ПОБЕДЫ В РЕЖИМЕ СОЛО

У вас должна быть одна карта Победы, соответствующая Маркеру Слухов, плюс еще одна Карта Победы любого вида.

НЕОБХОДИМЫЕ КАРТЫ ПОБЕДЫ В ОБУЧЕНИИ

Игрокам нужна в общей сложности одна карта Победы, соответствующая Маркеру Слуха, плюс еще одна Карта Победы любого вида на каждого игрока на тайле местности.

Если карт победы недостаточно, проверьте это условие еще раз, исключая игроков, у которых нет карт Победы. Если условия теперь удовлетворены, то игроки с Картами Победы выигрывают. Остальные брошены на произвол судьбы и проигрывают.

CLASSIC MODE



COOPERATIVE MODE



COMPETITIVE MODE



SOLO MODE



TUTORIAL MODE



9 ПОБЕДА

КЛАССИЧЕСКИЙ РЕЖИМ

Игра по всем правилам как обычно.

В Классическом режиме игры количество выигравших игроков не predetermined, побеждает первая группа, которая добирается до метса побега с необходимым снаряжением и очищает тайл местности от рейдеров. Группа может состоять из любого количества игроков, даже из одного.

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

В кооперативном режиме игроки могут выиграть только вместе на одном и том же Маркере Слухов. Все выжившие к этому времени игроки, должны находиться на одном и том же тайле местности. Никакие игроки не могут быть исключены, должно быть достаточно карт Победы для всех игроков. Игрокам нужно в общей сложности три карты Победы, соответствующие Маркеру Слухов, плюс еще одна карта победы любого вида на каждого игрока на тайле местности.

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Только один игрок может выиграть. После того, как все Карты Слухов были вскрыты, игрок может выиграть у любого из Маркеров Слухов. Игроку нужна одна карта Победы, соответствующая Маркеру Слухов, и одна дополнительная карта победы любого вида в руке. Если два игрока выполняют условия победы одновременно, примените правило ничьей. Игроки могут Грабить друг друга, чтобы выкрасть карты Победы (см. ниже). Не устанавливайте никаких стартовых рейдеров в начале игры.

ГРАБЕЖ

В Соревновательном режиме игроки могут грабить друг друга, чтобы украсть предметы. Правила те же, что и в бою, но атаки не могут быть отклонены Излечением, и вместо получения Урона и Потери экипажа, атакуемый игрок должен отдать атакующему карты Победы, равные количеству полученного урона. Если у игрока нет ни одной карты Победы в руке, то ничего не происходит. Игроки не могут потерять Экипаж при грабеже.

НИЧЬЯ

Если более чем один игрок выполняет условия победы одновременно, то они должны каждый добавить:

- Значения урона,
- Значения брони,
- Количество Лечений,
- Количество карт Экипажа,
- И количество действий Обновления, на их картах.

Побеждает игрок с наибольшим общим количеством указанных значений.

СОЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Одним игроком невозможно играть в Классические, Кооперативные или Соревновательные режимы. Одним игроком всегда играйте в режиме Соло. Чтобы выиграть, у вас должна быть одна карта Победы, соответствующая Маркеру Слухов, плюс еще одна Карта Победы любого рода.

Не устанавливайте никаких стартовых рейдеров в начале игры. В одиночном режиме стопки Урона настраиваются иначе: создайте три Стопки Урона, каждая из которых состоит из Карт Урона в следующем порядке сверху вниз: 112334556. В конце каждого хода активируйте всех трех рейдеров и дополнительно сразу же выполните Фазу Погоды. После активации Карт Урона бго раунда, выполните Фазу Погоды как обычно. В отличие от Классического режима, у вас есть один дополнительный ход напоследок, чтобы выиграть игру.

РЕЖИМ ОБУЧЕНИЯ

Этот режим предназначен для игроков, которые являются новичками в игре, и хотели бы узнать правила, не играя в полную игру. Условия победы такие же, как и в Классическом режиме, за исключением того, что требуется меньше карт Победы.

Независимо от количества игроков, режим Обучения подготавливается так же, как и игра в режиме Соло: используется небольшая игровая зона с синими и зелеными Маркерами Слухов. Используйте типы рейдеров в соответствии с текущим количеством игроков. Подготовка Стопок Урона проводится как обычно: от 1 до 6 раундов. Не размещайте стартовых рейдеров.

Режим Обучения играется на простом уровне сложности. Когда игрок погибает в этом режиме, то он убирает фигурку своего Персонажа с поля, сохраняет все свои карты и начинает свой следующий ход со стартовых дюн.

Есть только две Карты Слухов в режиме Обучения. Как только они были разыграны - победа может быть предпринята так же, как и в Классическом режиме, за исключением того, что достаточно только одной карты Победы, соответствующей Маркеру Слуха. (Плюс еще одна Карта Победы любого вида на каждого игрока на тайле местности Побеге, как обычно.)



10 РУКОВОДСТВО НОВИЧКА

КАК ВЫЖИТЬ В СОЛЕННЫХ ЗЕМЛЯХ

Для начала вам нужно собрать надлежащее снаряжение, без которого вы погибните раньше, чем вы думаете. Иметь больше карт, как правило, лучше, поэтому с вашим Лимитом Руки логично двигаться за жетонами добычи, получить больше карт... и больше возможностей для выживания. Сбор хлама (сбор жетонов добычи) не всегда может стоить потраченного действия, если у вас уже есть все, что вам нужно:

- Какие-нибудь средства защиты, чтобы выжить (Аптечка, Броня или Экипаж)
- Хорошее оружие для охоты на рейдеров
- Немного Воды для непредвиденных ситуаций

Первое же ранение убьет вашего персонажа. Так что еще одна вещь, которая вам понадобится - это личный состав. Дополнительная карта экипажа дает вам дополнительное действие, а также может быть полезна для предотвращения урона, позволяя вам выжить немного дольше. Соберите жетоны экипажа, как только сможете, чтобы получить экипаж.

Скаут закончил движение рядом с двумя жетонами и рейдером. Первым действием Экипажа он собирает Жетон Экипажа и получает Карту Экипажа. Он сразу же использует его, чтобы собрать так же и жетон Добычи.

КАК ПОСТУПАТЬ С РЕЙДЕРАМИ

Прежде чем решить, куда двигаться, обязательно проверьте, смогут ли рейдеры добраться до вас. Если вы недостаточно осторожны, то можно умереть сразу же после первого хода.

Драка или бегство? Это ваш выбор. Если вы не можете убить их, держите дистанцию, рассчитывая их движение заранее. Если вы можете убить несколько - то это сделает жизнь проще для всех, а также дает вам добычу рейдеров с мощным оружием. Сохраняйте их количество на каждом ходу, и у вас будет намного меньше вещей, о которых нужно будет беспокоиться. Чтобы получить преимущество, вы также можете переместиться на точку Подкреплений, блокируя рейдеров от появления там.

У Скаута нет активного экипажа, но все еще есть Карта Воды. Он сбрасывает ее, чтобы обновить Экипаж. С обновленным экипажем он может сбросить свое копье, чтобы нанести 1 бронейный урон бульдозеру и уничтожить его. Он тянет одну Карту Рейдеров и так же получает бульдозер в качестве транспорта.



КАК ПОБЕДИТЬ

У вас не так много времени, чтобы сбежать. Если вы уверены в своем выживании в этом раунде, начните фокусироваться на победе в игре. Чтобы иметь шанс на победу, вы должны делать следующее:

- Собирайте Карты Победы
- Собирайте Слухи и исследуйте новые области
- Не плодите слишком много врагов, так труднее выиграть в одиночку

11 ПЕРЕЧЕНЬ СИМВОЛОВ



ОБЫЧНЫЙ УРОН

Можно избежать с броней.

(СМ.: СРАЖЕНИЕ)



БРОНЕБОЙНЫЙ УРОН

Игнорирует броню. Рейдеры не могут избежать его и должны потерять экипаж.

(СМ.: СРАЖЕНИЕ)



БРОНЯ

Поглощает обычный урон от одной атаки, на указанное количество. Может быть использовано не в свой ход



ЛЕЧЕНИЕ

Избегает потери экипажа. Может быть использовано не в свой ход. (Эти действия обычно являются одноразовыми действиями.)



ОБНОВИТЬ

Вы можете обновить экипаж и последнюю карту, которую он использовал. Карты, которые не использовались экипажем, не могут быть обновлены.



СДАТЬ КАРТЫ

Вытяните указанное количество карт из колоды Миражей(копье) или Рейдеров (пистолет).

(СМ.: СХЕМА ДЕЙСТВИЙ)



ПОЛУЧИТЬ КАРТУ

Получите Карту Победы, Экипаж или соответствующий Транспорт Рейдеров



ПАРУС

Перемещение в соответствии с текущей ориентацией тайла ветра, на количество гексов равное или меньше текущей силе ветра.



МОТОРИЗОВАННОЕ ДВИЖЕНИЕ

Переместитесь на столько гексов, сколько указано..

(СМ.: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ)



РЕКОНСТРУКЦИЯ

Вытяните указанное количество карт из колоды Миражей, а затем сбросьте такое же количество карт по вашему выбору.



ИССЛЕДОВАТЬ

Переверните один неизведанный тайл местности на поле.

(СМ.: ПОБЕДА)



СЛУХ

Вытяните и немедленно разыграйте Карту Слухов.

(СМ.: ПОБЕДА)



КАРТА ПОБЕДЫ

Этот предмет можно использовать для победы в игре.

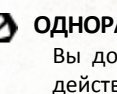
(СМ.: ПОБЕДА)



ДЕЙСТВИЯ ЭКИПАЖА

Вы должны задействовать Экипаж, чтобы применить это действие.

(СМ.: СХЕМА ДЕЙСТВИЙ)



ОДНОРАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ

Вы должны сбросить карту или жетон, чтобы применить это действие.

(СМ.: СХЕМА ДЕЙСТВИЙ)



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО МЕСТНОСТИ

Этот транспорт может двигаться по Солончакам / Дюнам / Горам.



ЭКИПАЖ

Вы можете применить Действия Экипажа, задействовав эту карту. Можно обновить.

(СМ.: ЭКИПАЖ И ДЕЙСТВИЯ ЭКИПАЖА)



ЛИМИТ РУКИ

Увеличивает Лимит Руки на указанное число.

(СМ.: ЛИМИТ РУКИ)

ПАХАРЬ



СПОСОБНОСТЬ:

СУРОВЫЙ

Дает одну постоянную броню.



ПРЕДМЕТЫ:

ВЫГНУТАЯ КОСА

Сбросьте ее для нанесения одного бронебойного урона или нанесите два обычных урона при помощи Действия Экипажа.



ПОДЖИГАТЕЛЬ



СПОСОБНОСТЬ:

СЛИВ ТОПЛИВА

Может искать в Стопке Сброса Топливо за каждую карту моторизованного транспортного средства, которую она сбрасывает.



ПРЕДМЕТЫ

ОГНЕМЕТ

Сбросьте топливо и нанесите 3 Обычных Урона /Действие Экипажа/.



МАЛЕНЬКАЯ ДЕВОЧКА



СПОСОБНОСТЬ:

СВЕТ

+ 1 к Силе Ветра (для нее)



ПРЕДМЕТЫ

ГАЕЧНЫЙ КЛЮЧ

3 Реконструкции /Действие Экипажа/.



СКАУТ



СПОСОБНОСТЬ:

ПРИРОЖДЕННЫЙ ВОДИТЕЛЬ

+ 2 к движению на моторизованном транспорте



ПРЕДМЕТЫ

БИНОКЛЬ

Исследование /Действие Экипажа/.



ЦЕЛИТЕЛЬ



СПОСОБНОСТЬ:

ПОВЕЛИТЕЛЬ ВЕТРОВ

Один раз за свой ход она может вытянуть и применить новую Карту Погоды



ПРЕДМЕТЫ

МЕШОК С ТРАВАМИ

Возьмите верхнюю карту Аптечки в Стопке Сброса /Действие Экипажа/. Мешок с Травами также может быть сброшен ради Исцеления.



УЧЕНый



СПОСОБНОСТЬ:

РЕМОНТ

1 Реконструкции (один раз за ход, без Действий Экипажа).



ПРЕДМЕТЫ

ОПРЕСНИТЕЛЬ ВОДЫ

Возьмите верхнюю карту Воды или Галлона Воды в Стопке Сброса





SALT LANDS

LOST IN THE DESERT EXPANSION



1 ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ	1
Компоненты	1
2 СИМВОЛЫ	2
Приманка	
Оружие с Эффектом Зоны	
Перемещение Ветрового Трактора	2
Персонажи	3
3 ВАРИАНТЫ ИГРЫ	4
Эпический Режим Игры	
Излишний урон	
Удача Исследователя	4

1 ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Орда продвигается все дальше в Солёные Земли, вынуждая бежать и прочих выживших. Отважные колонисты Контейнерного Острова, те, что из выброшенного на берег базового корабля и повстанцы из лагеря рейдеров отправляются в опасное приключение в неизвестность.

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

The Saltlands: Lost In The Desert expansion предлагает игрокам 6 новых персонажей, новое оружие с эффектом поражения зоны для более тактической игры, Эпический Режим игры для расширенного геймплея и новые варианты игры.

- Новые тайлы местности: перемешайте дополнительные тайлы местности вместе с тайлами базовой игры. Они добавляют разнообразие в игровой процесс или могут быть использованы для Эпического режима игры (см.: Варианты игры).
- Дополнительные фигурки рейдеров: добавьте дополнительные 6 фигурок рейдеров к остальным из базовой игры.
- Новые Персонажи: в этом расширении есть 6 новых Персонажей (см.: Персонажи).
- Новые Карты Предметов: перемешайте новые карты предметов в колоду Миражей или колоду Рейдеров в соответствии с их типом. См.: Новые Символы.
- Карты Урона 7-го раунда: эти карты используются только для расширенного режима Эпической игры (см. Варианты) и добавляют дополнительный раунд в игру.
- Дополнительные жетоны: перемешайте дополнительные жетоны с жетонами из базовой игры.



2 СИМВОЛЫ

ПРИМАНКА

Все рейдеры на одном и том же тайле местности перемещаются на указанное количество гексов в сторону игрока. Рейдеры передвигаются по местности как обычно и не нападают.

ОРУЖИЕ С ЭФФЕКТОМ ЗОНЫ

Эффект применяется ко всем белым гексам, отмеченным на символе в углу карты. Символ не имеет определенной ориентации. Если вы убьете рейдера, вы получите добычу, как обычно, но только за рейдеров, уничтоженных на соседних гексах. Обычно, игроки не могут вредить друг другу, кроме как при игре в режиме Соревнования (см.: Грабеж).

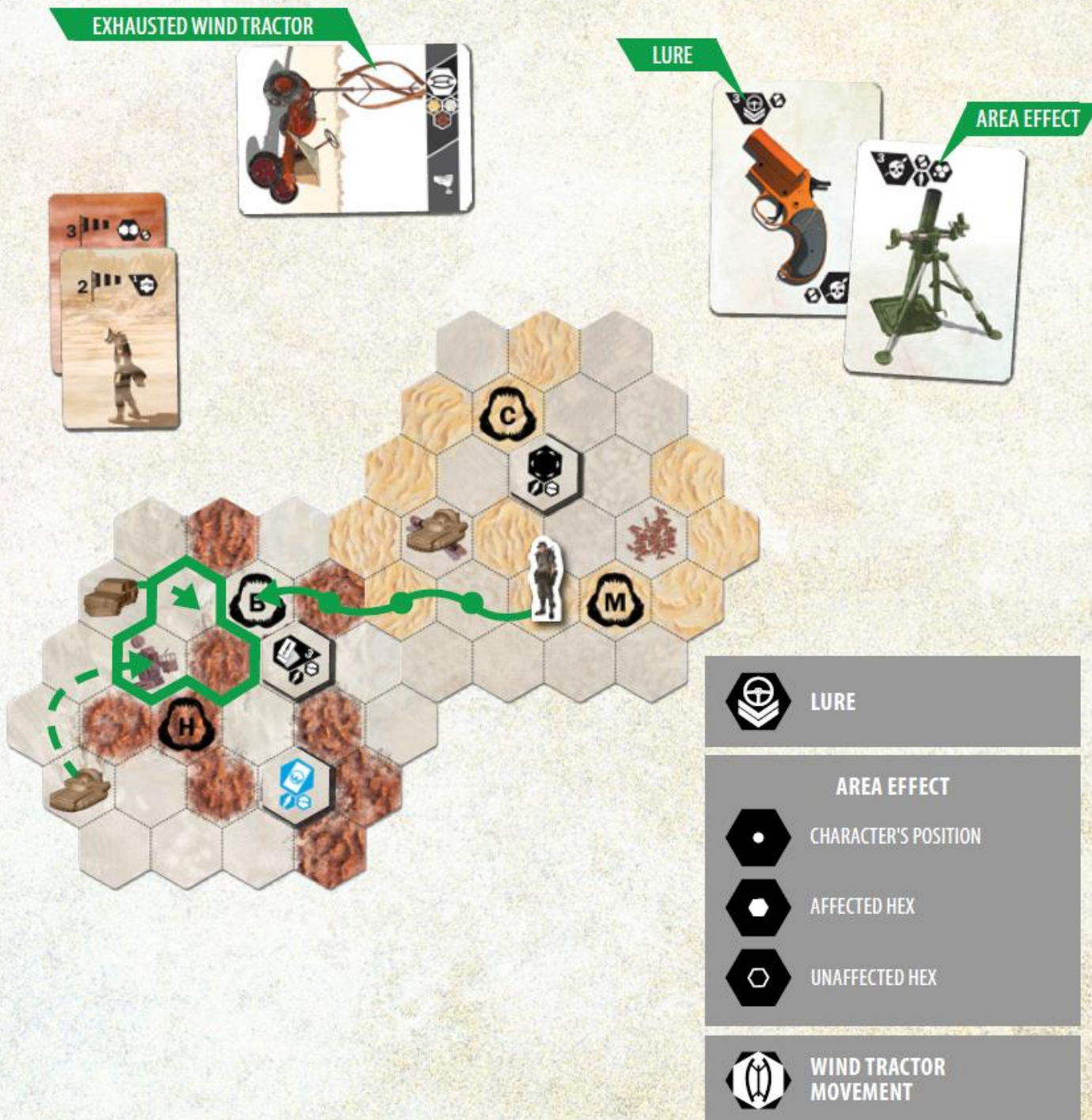
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВЕТРОВОГО ТРАКТОРА

Ветровой Трактор - это специальное транспортное средство: он движется как моторизованный автомобиль, но его максимальное движение равно силе ветра. Он не может двигаться быстрее, сбрасывая топливо, и может двигаться по или через любой тип местности.

Торговец ведет ветровой Трактор. После его задействования он может сделать максимум 5 шагов (в зависимости от силы ветра). Ветровой Трактор может перемещаться по любой местности в любом направлении. Ветровой Трактор не может совершать двойные шаги. Он делает 4 шага через горы, чтобы добраться до жетона добычи и занять точку Подкреплений рейдеров и заблокировать ее. Он использует ракетницу, чтобы заманить рейдеров к нему на его тайле местности. После этого он использует гранатомет, чтобы уничтожить обоих рейдеров, но получает добычу только с пикапа.

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: ДВИЖЕНИЕ ПРОТИВ ВЕТРА

Ветровой Трактор - убедительное, но вымышленное изобретение - является исключением из того, как двигаются парусники, и может направляться прямо против ветра. Хотя его движение не совсем реалистично, он был вдохновлен реальной экспериментальной наземной яхтой: «Дрозд». «Дрозд» работает от пропеллера и имеет мировой рекорд движения быстрее скорости ветра непосредственно с подветренной стороны.



ТОРГОВЕЦ**СПОСОБНОСТЬ:****ТОРГОВЛЯ**

Он может торговать с любым игроком в игре, до 3 раз за ход. Игроки могут обмениваться только предметами в руках, но зато любым их количеством..

**ПРЕДМЕТЫ:****ПРИЦЕП**

Грузовой Предмет,
7 Лимит Руки.

**ВОР****СПОСОБНОСТЬ:****КРАЖА**

Она может вытянуть случайный предмет из руки у игрока на соседнем гексе один раз за ход.

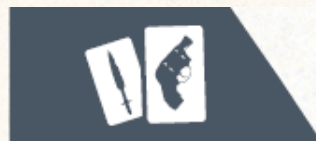
**ПРЕДМЕТЫ****КАМУФЛЯЖНАЯ СЕТЬ**

Если она выполняет это Действие Экипажа, то рейдеры, которые не находятся рядом с ней, относятся к ней как к жетону до ее следующего хода. Они не приближаются к ней и не нападают на нее, даже если они заканчивают свое движение рядом с ней по любой другой причине.

Впрочем, рейдеры, находившиеся рядом с ней начинают свое движение

**КАПИТАН****СПОСОБНОСТЬ:****ОРУЖЕЙНОЕ МАСТЕРСТВО**

Он обязан тянуть всю добычу за рейдеров из колоды Рейдеров, а не из колоды Миражей, если только колода Рейдеров не пуста.

**ПРЕДМЕТЫ****Артиллерия**

3 Урона, Эффект Зоны,
Действие Экипажа.

**МОРПЕХ****СПОСОБНОСТЬ:****ПРИРОЖДЕННЫЙ УБИЙЦА**

В свой ход, она может добавить нормальный урон от последовательных атак и вычесть броню цели только один раз.
(Фактически обычный урон накапливается для нее.)

**ПРЕДМЕТЫ****КАТАНА**

2 Урона, Эффект Зоны,
Действие Экипажа.

**ШАМАН****СПОСОБНОСТЬ:****ПРОРОЧЕСТВО**

Он может сбросить карту Воды или Галлона Воды, чтобы вытянуть (и сыграть) карту слухов.

**ПРЕДМЕТЫ****ГРОН**

Заманить рейдеров
/не Действие Экипажа/.

**БРИЗНЕЦЫ****СПОСОБНОСТЬ:****НАЛЕТ**

После своего движения она может собрать любые жетоны, которые она пересекла. Сбор жетонов по-прежнему требует Действия Экипажа как обычно.

**ПРЕДМЕТЫ****БЛИЗНЕЦ**

Она - Экипаж.



3 ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Использование этих правил не является обязательным в стандартной игре. Добавьте любую комбинацию этих дополнительных правил в игру, если вы хотите добавить новых испытаний.

ЭПИЧЕСКИЙ РЕЖИМ ИГРЫ

Эпический режим игры предлагает расширенную игру, и в нее можно играть с любым другим вариантом игры (кроме Обучения, конечно).

ПОДГОТОВКА С ЭПИЧЕСКОЙ ИГРЕ

- Установите небольшую или большую эпическую игровую зону с дополнительными тайлам местности, как показано на рисунке.
- Добавьте раунд 7 карт Урона под низ каждой стопки Урона. (В случае сольной игры добавьте их дважды так, чтобы Стопки Урона состояли из карт из следующих раундов игры: 11233455677).
- Добавьте две дополнительные карты слухов в колоду слухов, которые будут вскрыты во время игры.

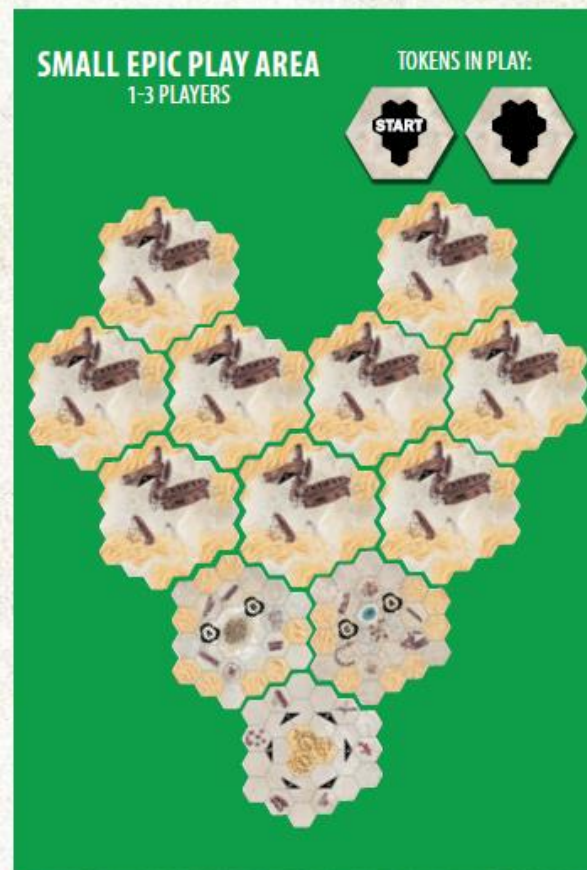
Примечание: даже с доступным дополнительным раундом, игроки действительно должны пошевеливаться, чтобы успеть закончить игру, так что будьте осторожны!

ИЗЛИШНИЙ УРОН

Если Рейдер получает больше Урона, чем необходимо, чтобы его уничтожить, то вы не получаете никакой добычи от побежденных рейдеров в качестве награды.

УДАЧА ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Если игрок исследует тайл местности, то он может выбрать любую из 3 возможных ориентаций для нее.







THIRSTING FOR MORE?

IMMERSE YOURSELF FURTHER IN THE SALTLANDS! FOLLOW THREE CHARACTERS FROM THIS EXPANSION: THE CUNNING MERCHANT, THE FEROCIOUS MARINE WITHOUT A PAST, AND THE SHAMAN SEARCHING FOR HIS AND HIS PEOPLE'S PLACE IN THE NOVEL "SALTLANDS: AFTER GOD". A STORY TAKING PLACE DURING THE EVENTS OF THE GAME FULL OF SURPRISING TWISTS AND INTRIGUE.

SUBSCRIBE TO THE ANTLER GAMES MAILING LIST AT WWW.SALTLANDS-GAME.COM TO MAKE SURE YOU DON'T MISS IT!

