



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 случайные 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 случайные 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.

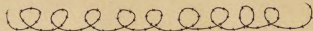
Ночь

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:

A — ничейная территория; B — территория, захваченная Работорговыми; B — территория, захваченная Джентльменами.

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:

A — невердимые подручные в убежище; B — раненые подручные в убежище; B — 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** 🏃).

Отребеье 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 отребеье — 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.



ПОДРОБНОСТИ ЧАСА

1. Нанять или заштопать

Необязательная фаза, при желании её можно пропустить. Выбрать можно **только один** вариант из двух.

А. Если вы решили **взять наёмника**, добавьте его в руку пятой картой. Вы не обязаны разыгрывать его в этот же час. Как и другие карты, наёмника можно держать в руке сколько угодно, выжидая подходящий момент, чтобы разыграть, уничтожить (при розыгрыше лидера) или сбросить его, не разыгравая. Попав в стопку сброса, наёмник рано или поздно окажется в колоде и затем вновь вернётся к вам в руку.

Взяв карту свободного наёмника с рынка, тут же выложите на его место лицом вверх новую карту из колоды наёмников.

Б. Если вы решили **заштопать раненого**, выберите в вашем убежище любую карту рейдера или наёмника, лежащую горизонтально, и разверните её вертикально. Теперь этот подручный считается невредимым и может войти в состав отряда, чтобы поучаствовать в налёте.

В эту фазу часа заштопать можно только **одного подручного**. Но ночью все раненые автоматически заштопываются.

2. Вызвать подручного

Выложите 1 любую карту подручного из руки в своё убежище.

Если у подручного, которого вы добавили в убежище, есть навык «Вызов», вы можете (но не обязаны) его применить. «Вызов» активируется только один раз — в момент розыгрыша карты из руки. Если, выкладывая подручного в убежище, вы решаете не использовать его навык, то уже **не сможете применить его позже**.

ВЫЗОВ СРАБАТЫВАЕТ ОДИН РАЗ

Если заштопать подручного с навыком «Вызов», он станет невредимым, но его навык от этого не срабатывает. Повторить «Вызов» уже разыгранной карты может только «Спасительница» Валькирий, а также «Барон» и «Умница» Дженгельменов.

СБРОСИТЬ НЕЛЬЗЯ РАНИТЬ

Если эффект карты требует сбросить подручных из убежища, вы можете сбрасывать раненых, а также рабов и фанатиков. А вот ранить можно только невредимых подручных. Рабы и фанатики при этом уничтожаются.

Правило свободы воли

Вы можете не применять **навык** своего подручного, если не хотите этого. Никто на Великих пустошах не вправе ограничивать вашу свободу воли! Однако **свободство** отрезать обязательно к применению.

Если текст карты противоречит правилам игры, то приоритет за картой.

Правило чужого выбора

Если навык вашего подручного (например, «Бармена») воздействует на подручных соперника, вы лишь выбираете территорию. Её захватчик решает, на каких именно его подручных подействует навык. При этом, если игрок должен убрать подручных с территории, то его выбор подчиняется правилу цветного маркера (см. с. 8).

УБЕЖИЩЕ



Выкладывая карту, вы можете применить её «Вызов», но не «Налёт».

РУКА

Рис. 6. Розыгрыш карты из руки в убежище.

3. Устроить налёт

Необязательная фаза, при желании её можно пропустить. Любой налёт проходит в два этапа: *выбор территории и последствия налёта*.

А. Выбор территории

Отряд, состоящий из одной или нескольких карт невредимых подручных из вашего убежища, можно переместить на 1 территорию (захваченную вами, ничейную или захваченную соперником, см. рис. 7).

- Чтобы переместить отряд на **вашу территорию** (где уже есть ваши подручные), просто добавьте новых подручных к уже имеющимся, вы никого не выбываете. В такой отряд могут входить **любые подручные**. Например, вы можете отправить отряд только «серых» подручных без сопровождения рейдеров или даже отряд, состоящий из одних рабов.
- Чтобы переместить отряд на **ничейную территорию**, достаточно соблюсти правило цветного маркера (см. далее).
- Чтобы переместить отряд на **чужую территорию** (с подручными другой банды), сила вашего отряда должна **превышать** суммарную силу «обороняющихся» подручных (в противном случае вы не можете переместить отряд на территорию, см. пример налёта на с. 9). Если в отряде нет ни рабов, ни фанатиков, то **сила отряда** равна числу входящих в него подручных.

Правило цветного маркера

Отправляются захватывать чужую или ничейную территорию, а также просто находиться на территории могут только такие отряды, в составе которых есть хотя бы один **рейдер** (цветная карта). Если навыв карты заставляет захватчика какой-либо территории убрать с неё подручных, то он должен выбрать их так, чтобы не оставлять на территории одних только **наёмников** и/или **отребье** (серые карты).

Нельзя сбросить или вернуть в убежище последнего рейдера с территории, если там останутся только наёмники и/или отребье.

Пример. Чтобы захватить территорию, которую занимает 1 подручный соперника, необходим отряд из хотя бы 2 подручных (как минимум 1 из них должен рейдером). Аналогично, чтобы захватить территорию с 2 подручными соперника, необходим отряд из хотя бы 3 подручных (как минимум 1 из них — рейдер).



Рис. 7. Три варианта налёта на территорию. Сила атакующего отряда Безупречных равна 7, так как сила каждого фанатика в атаке равна 2.

Б. Последствия налёта

Если вы переместили отряд на чужую территорию, то все подручные соперника, которые находились на этой территории, отступают в своё убежище ранеными (их карты поворачиваются горизонтально).

После перемещения отряда вы можете (но не обязаны) применить навыки «Налёт» только что перемещённых подручных.

Если в состав отряда входят несколько подручных с «Налётом», вы сами выбираете, в каком порядке их применять. Каждый «Налёт» активируется один раз — в тот момент, когда его обладатель попадает на территорию.

Иными словами, если подручный с «Налётом» покинет территорию, а затем опять переместится на какую-либо территорию, его навык можно будет применить снова.

Если в вашем отряде были фанатики, то (как указано на их картах) они уничтожаются — верните их в общий запас карт отребья. Если среди отступивших подручных соперника были рабы, то все они также возвращаются в общий запас (см. рис. 8).

Сила атакующего или защищающегося отряда равна числу составляющих его подручных. Исключение для атакующего отряда: сила раба 0, сила фанатика 2.

Правило пушечного мяса

Отребье никогда не становится раненым и не попадает в стопку сброса. Вместо этого их карты возвращаются в стопку сброса. Не забывайте, что фанатики отправляются в запас сразу после перемещения на территорию, одновременно с применением «Налётов». Поэтому, например, их можно использовать для активации навыка «Клеймителя» Работорговцев.

Пример (см. рис. 8). Безупречные решают отбить территорию у Работорговцев. На ней находится отряд из 3 рабов и 2 рейдеров. Таким образом, суммарная сила Работорговцев на территории равна 5. Чтобы выбить их, Безупречным нужно собрать отряд силой 6 или более. Они отправляют на территорию отряд из 2 рейдеров, 1 наёмника и 2 фанатиков. Каждый фанатик добавляет атакующему отряду 2 силы.

Безупречные выбивают Работорговцев с территории. Прежде всего в завязавшей потасовке погибает всё отребье: рабы отступающих и фанатики атаковавших возвращаются в общий запас. Затем Работорговцы забирают в убежище 2 своих рейдеров и поворачивают их карты горизонтально, чтобы показать, что те вернулись с территории ранеными. Теперь Безупречные получают возможность применить «Налёт» своих подручных, только что захвативших территорию.

РАБЫ И ФАНАТИКИ

Сила раба в атаке равна 0. Сколько бы рабов вы ни добавили в состав атакующего отряда, они не прибавят ему силы. Но при обороне территории сила рабов учитывается как у всех остальных подручных и равна 1.

Сила фанатика в атаке равна 2. Но фанатики никогда не остаются на территории. Сразу после захвата территории они возвращаются в общий запас.

Если у вас закончились карты отребья – замените их любыми подручными средствами. Пушечное мясо в Пустошах никогда не заканчивается.



Рис. 8. Пример последствий налёта.

4. Стащить хабар

Заберите в свои трофеи по 1 хабару с каждой захваченной вами территории. Хабар забирает только тот игрок, чей сейчас час.

Хабар забирает только тот игрок, чей сейчас час!

Пример. Патрульные собирают отряд и атакуют территорию «Химия», на которой есть 5 хабара. В конце часа они забирают с неё 1 хабар в трофеи, и на «Химии» остаётся 4 хабара. Затем свой час отыгрывают по очереди остальные банды, и право действовать вновь переходит к Патрульным. Они захватывают вторую точку – «Железки», на которой 5 хабара. В конце часа они забирают с «Химии» и «Железок» по 1 хабару в трофеи. В результате на «Химии» остаётся 3 хабара, а на «Железках» – 4. «Налёты» срабатывают в фазе «Устроить налёт». Если после их применения на территории с хабаром не остаётся ваших подручных, то к началу фазы «Стащить хабар» территория уже считается ничейной и не приносит хабар.

5. Забрать в трофеи

Все захватчики территорий (вы и другие игроки с подручными на территориях), на которых не осталось хабара, забирают эти территории себе в трофеи.

Все рейдеры и наёмники с территории захватчика, добавляемой в трофей, перемещаются в его личный сброс.

Всё отребье с территории захватчика, добавляемой в трофей, перемещается в общий запас.

Если на территории нет ни хабара, ни подручных кого-либо из игроков, то в этой фазе она уничтожается (покидает игру).

Полученные территории и хабар хранятся в трофеях игрока. С трофеями никак нельзя взаимодействовать, однако они всегда должны быть видны всем игрокам.

Особые подручные

«Соблазнительница» позволяет брать дополнительных наёмников с рынка. Таким образом, в свой час вы можете пополнить колоду 2 и более наёмниками.



«Снайпер» — единственная карта, которая позволяет (при «Вызове») указывать конкретные подручных в убежищах ваших соперников.



«Погонщик» объявляет отложенный эффект, который сработает в фазе «Устроить налёт».



«Кочевница» позволяет перемещать бое-1 отряда за час. Если вы занимаете территорию отрядом, в котором есть «Кочевница», то, применив её «Налёт»,

вы можете немедленно устроить новый налёт. Таким образом, за 1 час можно захватить до 4 территорий. **Внимание:** все навыки «Налёта» других карт в отряде с «Кочевницей» разыгрываются до применения навыка самой «Кочевницы». Хабар с захваченных территорий берётся в следующей фазе часа («Собрать хабар»), то есть уже после перемещений всех отрядов.



6. Обновить руку

При желании сбросьте любое количество карт из руки в свою стопку сброса. Если после этого у вас оказывается менее 4 карт в руке, доберите карты из колоды банды так, чтобы в руке стало ровно 4 карты. Если в колоде не хватает карт, перемещайте стопку сброса и положите её перед собой лицом вниз — это ваша новая колода.


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 (см. с. 5).
- Если в общей игровой зоне не осталось территорий и заканчивается четвёртый день, игра завершается, а игроки приступают к подсчёту очков (см. с. 5).

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Используйте их, чтобы добавить в игру больше расчёта.

На картах наёмников изображены символы: . Собирайте колоду наёмников так, чтобы карт с разными символами было поровну. На некоторых картах территории в нижнем левом углу можно увидеть отметки «3+» и «4», обозначающие, что эти карты используются только при определённом числе игроков. Собирайте колоды наёмников и территорий с учётом этих обозначений.

	Колода точек	Колода наёмников
2 игрока	12 карт (без отметок «3+» и «4»)	19 карт (6 наборов и «Вдова»)
3 игрока	18 карт (без отметок «4»)	28 карт (9 наборов и «Вдова»)
4 игрока	20 карт (все)	37 карт (все)

Каким бы числом игроков вы ни играли при этой сбалансированной раскладке, два типа территорий (*железки, кутёж*) всегда будут встречаться чаще, чем остальные (*вода, патроны, бензак, химия*). Победные очки они приносят одинаково, но из-за того, что карты «Железки» и «Кутёж» встречаются чаще, они с большей вероятностью повторяются в ваших трофеях, а значит — менее приоритетны при выборе территорий для захвата.

По своему стилю игры банды делятся на два типа: «зачинщики» (Работорговцы, Валькири, Джентльмены) и «шакали» (Безупречные, Гиены, Патрульные). Постарайтесь, чтобы «зачинщиков» и «шакалов» было примерно равное количество и они сидели через одного.

Валькирии:

«Сёстры! Мы сильные, пока мы вместе!»

Гордые девы, что рассекают Пустоши на мотоциклах, пасут скот и разрушают заводы.



Агрессивная колода «зачинщик», умеет выводить много подручных в убежище и атаковать несколько территорий за один ход. Играя за Валькирий, старайтесь разумно сочетать опустошение территорий и хитрые комбинации, построенные на «Спасительнице». Лучше занять всего пару территорий, но гарантированно удержаться на них, чем «надеться» все и отдать их соперникам.

Работорговы:

«Это наши пустоши! Мы здесь самые опасные хищники!»

Охотники за двуногой добычей, что верят в Зверя-Который-Пожрёт-Этот-Мир и не знают жизни без соперничества.



Агрессивная колода «зачинщик», размножает рабов и хороша как в нападении, так и в обороне. Играя за них, желательно не сбрасывать «Охотников», позволяя соперникам их выбивать, и накапливать рабов. «Клеймителей» применяйте, только если есть угроза, что вас выбьют.

Джентльмены:

«К каждому найдется свой ключик!»

Жеманные аристократы-шляпники, что держат на руинах Нью-Полиса бордели, бары и бойцовские ямы, торгуют информацией.



Агрессивная колода «зачинщик», вербует больше наёмников, чем любая другая банда и эффективнее распоряжается ими. Играя за Джентльменов, знайте, что это колода-конструктор для создания эффективных комбинаций подручных. Изучайте связи, планируйте наперёд, ищите оптимальную стратегию в каждой партии.

Безупречные:

«Мы должны сделать нового человека — Безупречного!»

Безумные учёные-биоинженеры, что строят фармакоктрию.



Контрольная колода «шакал», размножает фанатиков и обладает прямолинейной тактикой с огромной атакующей силой. Играя за Безупречных, желательно сначала «Ловкачами» набрать несколько фанатиков, затем выждать момента, когда в убежище будет достаточно подручных для ренегации и атаковать «Безумцев» с фанатиками, разбивая любую оборону.

Патрульные:

«Война не закончилась. Победить — значит уничтожить!»

Железные солдаты довоенных армий, что пытаются вернуть на Пустоши старые порядки.



Контрольная колода «шакал», эффективно уничтожает рабов и забирает территории. Играя за Патрульных, старайтесь уничтожать хабар на территориях так, чтобы забирать их за одну атаку. Комбинация из нескольких «Снайперов» позволят вам иногда играть от обороны.

Гиены:

«Услышь мой ихихи!»

Весёлые анархисты, что поджигают всё вокруг и никому не позволяют навязывать им свой образ жизни.



Контрольная колода «шакал», умеет выбивать противников с территорий до атаки, эффективно разграблять территории и уничтожать их. Играя за Гиен, берегите «Мародёров», старайтесь их не сбрасывать, а забирать территории за одну атаку. Уничтожайте территории, которые не можете забрать. Так вы уменьшаете число хабара в игре, и ваши соперники заработают меньше.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Геймдизайн, история:
Дмитрий *Rhunwolf* Телера

Иллюстрации:
Мария Пономарёва

Дизайн, вёрстка, оформление правил:
Светлана *Твир* Михина

Редактура правил и текстов:
Александр Петрунин

Балансировка, разработка ИИ:
Станислав *L2k* Шишанкин

Помощь в геймдизайне:
Дмитрий *Пастушок* Трубицин

Помощь в дизайне:
Марина Клейман и Ксения Иполитова

Помощь в вёрстке:
Екатерина Якункова

Художественная редактура:
Илья Крайк Сергеев и Александр *Тилья* Бабулин

Большой вклад в развитие игры внесли:
Александр *Оркус* Польдяев, Андрей *Grifgrey* Глотов,
Борис *Tielestr* Самарин, Денис *Fincer* Василёнок,
Леонид *Танис* Галкин, Роман *Marvin* Кондратьев,
Родион *Ро* Явелов, Николай Золотарёв,
Сергей Санин, Хаген Темерязев.



Наша игра создана для тех, кто умеет мыслить стратегически и хочет посоревноваться с друзьями в настольном выживании. Все персонажи, как отрицательные, так и положительные, выдуманы (хотя, кажется, положительных персонажей здесь нет!). Игра ни в коем случае не призывает совершать антиобщественные действия или стремиться спровоцировать события, описываемые в ней. Думайте о будущем, будьте здоровыми, сильными, стойкими и всегда готовыми заступиться за близких!

Пусть ваша вода всегда будет чистой!

Хотим выразить благодарность:

Во-первых, нашим родителям!

Во-вторых, всем, кто помогал, это: Александр Анохин, Александр Гусаченко, Александр *Малыш* Курочкин, Александр *Спаун* Клевцов, Александр *Стелар*, Александр *Утка* Максимов, Александр *Ушан*, Александра *Алькор*, Алексей *Винсент* Петрилленков, Алексей *Добуша* Козлов, Алексей *Зуйков*, Алексей *Сладков*, Алексей *Танио* Чепков, Алёна *Бирюкова*, Алёна *Лийн*, Алексей и Анастасия *Рожковы*, Анастасия *Рожкова* (это другая!), Андрей *Зварич*, Андрей *Керубини*, Антон *ПЦ* Сидько, Антон *Тос* Тонковский, Аня *Иванова*, Артём *Давгуненко*, Артём и Анна *Чистяковой*, Артём *Фомичев*, Артур *Колесников*, Борис *Гуртовой*, Вадим *Карпиевич*, Вадим *Лобов*, Валентин *Коптилкин*, Валерия *InMaze* Самойлова, Василий *Рединский*, Виктор *Дерябин*, *Винальниа*, Владимир *Миняев*, Владлен *Гуднев*, Георгий *Жорж* Каразаев, Денис *Антонов*, Денис *Давыдов*, Денис *Матвеев*, Дмитрий *Забиоров*, Дмитрий *Нелин*, Дмитрий *Плущевский*, Евгений *Идуший* Волкер, Евгений *Иихи* Гробовский, Евгения *Солнышко* Александрова, Евгения *Всадник* энтропии *Шереметьева-Трубицина*, Евгения *Кикоина*, Егор *Юрескул*, Екатерина *Флёр* Никитина, Иван *Карманов*, Илья *Мурсеев*, Илья *Федоточкин*, Илья *Шин* Степанов, Кирилл *Могучев*, Кирилл и Мефодий, Константин *Кинетик* Коляда, княгиня *Екатерина* Дашкова, Лю *Сухинина*, Макс-Александр *Румба*, Максим *Локи* Винокуров, Мария *Ситникова*, Марк-Анатолий *Белайчук*, Михаил *Щур*, Михаил *Keigan* Синяков, Надежда *Колобус* Ленская, Олег *Шанаев*, Ольга *Воронова*, Ольга *Головных*, Ольга *Хрущ*, Петр *Тюленев*, Светлана и Сергей *Болговы*, Светлана *Чистякова*, Сергей *Амбер* Самойлов, Сергей *Синцов*, Сергей *Трошин*, Тимур *Light* Мухаметзянов, Юлия *Волкова*, Юрий *Борисыч* Краснов, Юрий *Ямщиков*, все участники *ПРИ* *Fallout Light 2007*, издательство «*Dead Project*», разработчики «*DaSupra Studios*», издательство «*Русская игрушка*», мастерская «*All Craft Workshop*», покпокалиптический клуб «*Уродские гены*», видеоблоги «*Наонасталим!*» и «*Два в кубе*», портал «*Geek Media*» и спонсоры игры на *CrowdRepublic.Ru*.



Самую актуальную информацию и помощь по игре вы найдёте в нашей группе ВКонтакте: vk.com/the_arsenal

Сыграть в браузерную demo-версию настольки вы можете на нашем сайте: rhunwolf.github.io/raiders