

# Защитники Диких Земель

Правила игры



## Война пришла в Дикие Земли.

Вот уже тысячу лет Лесное содружество объединяет разношёрстные и разнопёрые сообщества животных. Его летописи хранят воспоминания о сезонах, длившихся веками, и о непрочных кратковременных союзах. История гласит, что издавна в Диких Землях неукоснительно следовали двум заповедям: *всё связано и ничто не вечно*. Но когда гадалы на пламени из Ордена предсказали особенно долгую и суровую зиму, что наступит всего через 25 лет, некоторые усомнились в этих древних принципах. Ходят слухи, что несколько лет тому назад тайное общество могущественных животных пожелало укротить смену сезонов. В секретном подземном бункере с помощью сложных технологий и опасной магии они попытались обмануть законы Диких Земель и создать источник вечного тепла и энергии, но вместо этого подвергли всё живое ужасной опасности.

Этот дерзкий, но неудачный эксперимент мог и вправду предотвратить смену сезонов, однако совсем не так, как было задумано. В Дикие Земли явились машины, оживлённые злой магией и распространяющие загрязнение.

Так пришёл конец осенней идиллии. Много бед повидали на своём веку обитатели Диких Земель, но никогда ещё им не приходилось сталкиваться с такой угрозой. Стража Совета храбро встретила ужасающую механическую армию, повалившую из

дымящихся руин секретного бункера, и приняла бой, надеясь если не уничтожить, то хотя бы задержать противника. Но им было нечего противопоставить подавляющей огневой мощи машин. Первая же битва быстро превратилась в кровавую бойню, в которой погибли тысячи. И теперь, кажется, никто не сможет помешать машинам постепенно захватить земли Лесного содрущества: они будут возводить стены вокруг каждого ареала, города и деревни с одной лишь целью — поглотить всё тепло этого мира.

Однако надежда есть. В болотах, степях, горах и лесах разрозненные группы животных дают бой наступлению машин. Они ставят ловушки, устраивают саботаж, спасают раненых и — самое трудное — озеленяют и восстанавливают территории, опустошённые войной. Эти отряды партизан, зовущие себя Защитниками Диких Земель, состоят из животных всех четырёх фракций, и каждая из них готова внести свой вклад в общую борьбу: *Орден* — мудрость огня, *Совет* — храбрость и провиант, *Культ* — гениальные изобретения, а *Ковен* — заклинания и уловки.

Смогут ли защитники объединиться и исцелить свои земли, перехитрив столь могучего врага? Или же Лесному содруеству суждено погибнуть в вечной индустриальной зиме? Всё зависит от вас и ваших товарищей.



2

ВСЁ  
СВЯЗАНО  
НИЧТО НЕ  
ВЕЧНО

ЗАЩИТНИКИ ДИКИХ ЗЕМЕЛЬ





# Фракции животных ЛЕСНОГО СОДРУЖЕСТВА



## ОРДЕН

Орден — древнее братство учёных, хранителей огня, картографов и библиотекарей, которые по крупицам собирают знания о Диких Землях в своих озаряемых свечами монастырях и причудливых академиях, скрытых в дремучих лесах. Они считают себя официальными летописцами мира животных и владеют таинством гадания на пламени, с помощью которого заглядывают в прошлое и предсказывают будущее. Их древние ритуалы поддерживают Пламя Диких Земель, а в случае нужды — превращают его в опасное оружие.



*Ареал обитания: леса.*



## СОВЕТ

Совет — могущественное объединение чиновников, стражей, фермеров и пекарей, которые верят, что только коллективный труд на общее благо может приблизить светлое будущее. В плодородных степях они создали обширную сеть сельскохозяйственных общин, где культивировали чувство товарищества, долга и справедливости (нередко за доброй порцией эля и хлеба). Руководствуясь этими принципами, Совет первым дал бой машинам и продолжил защищать и снабжать своих собратьев-животных, чтобы исправить вред, принесённый войной их землям.



*Ареал обитания: степи.*



## КОВЕН

Ковен — шаткий союз колдунов, травников, бардов и аферистов, которые на протяжении многих поколений практиковали целительную магию Диких Земель. Любой мастер песен, чар, уловок, изгой или бунтарь может обрести пристанище в Ковене, если найдёт его в непролазных болотах, не ведающих чьей-либо власти. Члены Ковена — несравненные знатоки растений, способные изготовить как снадобье от простуды, так и смертельный яд; мастера засад и заклятий, которые могут задержать врага или приободрить унывающего союзника.



*Ареал обитания: болота.*



## КУЛЬТ

Культ — весьма закрытое сообщество механиков, шахтёров, математиков и инженеров, обитающих в лабораториях высоко в горах. Они прославились не только своими полными суеверий легендами и лабиринтами хрустальных шахт, но и экспериментами с новыми технологиями и гениальными изобретениями (не говоря уже об их мощных стимуляторах и подземных ночных празднествах). Сейчас Культ создаёт различные устройства и оружие сомнительной полезности, которое, по их словам, необходимо для выживания Лесного содружества.



*Ареал обитания: горы.*



# Об игре



1-4  
игрока



Возраст  
12+



1-2 часа  
30 мин на игрока

В игре «Защитники Диких Земель» вы станете лидерами сопротивления животных, вступивших в опасную борьбу с машинами. На месте разрушенной деревни строятся новое машинное ядро и массивный заводской комплекс. Бронемшины возводят стены, огораживая всё больше и больше территорий, в то время как механиды охраняют разрастающиеся фабрики, загрязняющие местность.

Вы должны объединиться, несмотря на вековые разногласия между фракциями, и помочь своим защитникам нанести удары в нужном месте и в нужное время, чтобы одержать победу в этой важной битве. Очищайте земли от загрязнения, сражайтесь с механидами, проламывайте стены, чтобы построить свои лагерь и озеленить все фабрики, прежде чем машины завершат сооружение ядра и захватят этот регион Лесного содружества.

**Условия победы.** «Защитники Диких Земель» — это кооперативная игра, в которой вы побеждаете или терпите поражение все вместе, поэтому вам нужно объединиться, чтобы уничтожить машинное ядро, достигнув 2 целей:

- Озеленить все фабрики, построенные машинами.
- Каждый игрок должен построить все свои лагерь.

**Условия поражения.** Вы проигрываете в 1 из 3 случаев:

- Если на игровом поле построены 5 фабрик и машины получают приказ построить ещё 1.
- Если на игровом поле находятся все 6 жетонов отходов и машинам приказано распространить загрязнение, выложив ещё 1 такой жетон.
- Если 2 защитника из одного ареала обитания убиты.

## КОМПОНЕНТЫ



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы игры:** Генри Одобон и Т. Л. Симонс  
**Иллюстрации:** Мег Лемье и Т. Л. Симонс  
**Сюжет:** Маргарет Киллджой, Патриция Нунан и Т. Л. Симонс  
**Графический дизайн:** Т. Л. Симонс  
**Редактура:** Хершель Пекер

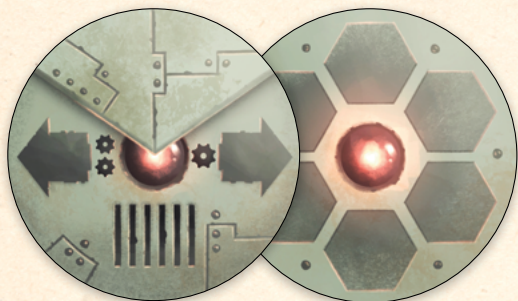
Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.  
**Переводчик:** Дмитрий Баранчиков  
**Корректор:** Екатерина Случаева  
**Редактор:** Сергей Капрарь  
**Дизайнер-верстальщик:** Ольга Тамкович  
**Руководитель проекта:** Полина Коптева  
**Руководитель редакции:** Валерия Горбачёва  
**Общее руководство:** Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.  
© ООО «GaGa Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



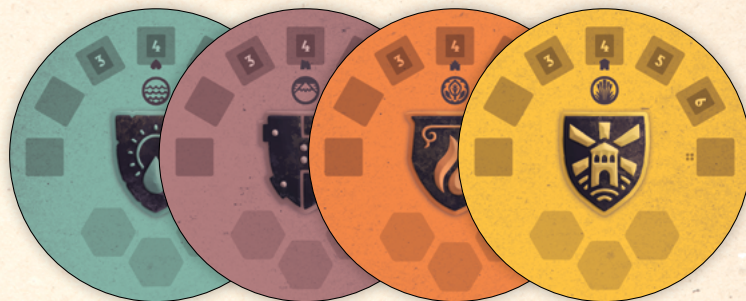


# КОМПОНЕНТЫ (продолжение)



Диск направления

Диск отходов



4 диска фракций (по 1 на каждую фракцию)



Маркер направления



30 фишек стен



20 фишек механидов



2 фишки бронемашин



4 маркера поддержки (по 1 на каждую фракцию)



24 фишки лагерей (по 6 на каждую фракцию)



13 карт машин (7 обычных и 6 усиленных)



72 карты защитников (по 18 на каждую фракцию)



8 карт лидеров (по 2 на каждую фракцию)



2 фишки лидеров Ордена



2 фишки лидеров Совета



2 фишки лидеров Ковена



2 фишки лидеров Кульга



4 жетона смерти (по 1 на каждый тип арсала)



12 фишек проломов



Фишка первого игрока



4 жетона предметов Ордена (карты местности)



4 жетона предметов Ковена (зелья)



4 жетона предметов Кульга (ракеты)



4 жетона предметов Совета (хлеб)

4 памятки (по 1 на каждую фракцию, не показаны)



# КОМПОНЕНТЫ

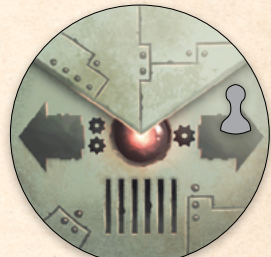
(подготовка к игре)



1



14



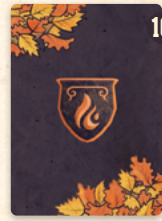
3



16



9



10



8

7



11

12





# Подготовка к игре

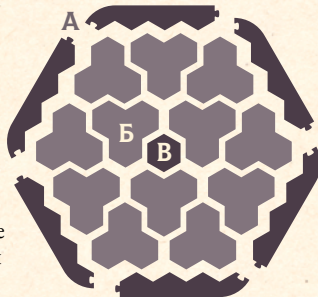
Номер шага соответствует номеру на иллюстрации подготовки к игре на стр. 6.

## 1. Соберите игровое поле.

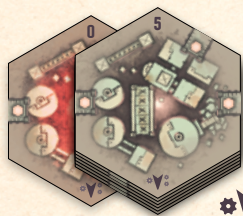
**А** Соедините все 6 тайлов периметра, сформировав границы игрового поля.

**Б** Случайным образом разместите 12 тайлов ареалов внутри периметра так, как показано справа. Тайлы ареалов можно повернуть любой стороной, однако стрелки **А**, изображённые в центре каждого из них, должны указывать в одном направлении.

**В** Поместите гекс базы в центре игрового поля.




**2. Соберите машинное ядро.** Сложите все гексы фабрик в стопку в порядке возрастания: гекс с цифрой 0 — внизу, гекс с цифрой 5 — сверху (более тёмной, озеленённой стороной вниз). Поверните гексы фабрик в стопке таким образом, чтобы изображённые на них стрелки указывали в случайных направлениях. Не меняйте саму последовательность гексов фабрик в стопке. Затем выложите получившуюся стопку на гекс базы — всё вместе это гекс машинного ядра.



Поверните гексы фабрик внутри стопки.



Указательная стрелка фабрики


**3. Подготовьте диски машин.** Выложите диск направления и диск отходов рядом с игровым полем. Разместите на диске отходов все 6 жетонов отходов. Задайте *направление машин* направо, поместив маркер направления на правую стрелку диска направления (отмеченную символом ).

## 4. Разместите бронемашину и стены.

**А** Поместите 1 стену на сторону гекса, на которую указывает стрелка фабрики машинного ядра. **Б** Затем, двигаясь по часовой стрелке, поместите вторую стену на следующую сторону **В** и бронемашину — на третью сторону. **Г** Начиная со стороны рядом с цифрой 5 фабрики машинного ядра, разместите 2 стены и вторую бронемашину, повторив шаги А, Б и В, но двигаясь против часовой стрелки. Размещайте каждую бронемашину так, чтобы её задняя часть была обращена к стене, а передняя (зубчатая) часть смотрела в сторону от неё. Сложите оставшиеся фишки стен в общий запас рядом с игровым полем так, чтобы все могли до них дотянуться.




## 5. Разместите фишки механидов.

Поместите 2 фишки механидов в машинное ядро. Также поместите по 1 фишке механида на каждый гекс ареала рядом с символом , изображённым на периметре игрового поля. Сложите оставшиеся фишки механидов в общий запас рядом с игровым полем так, чтобы все могли до них дотянуться.



## 6. Разместите жетоны загрязнения.

Поместите по 1 жетону загрязнения на каждый гекс ареала с символом . Сложите оставшиеся жетоны загрязнения в общий запас рядом с игровым полем так, чтобы все могли до них дотянуться.



## 7. Выберите фракции.

Каждый игрок выбирает 1 из 4 фракций и получает соответствующие ей компоненты: диск фракции, карты лидеров и защитников, фишки лидеров и лагерей, маркер поддержки, а также памятку и 3 жетона урона. Уберите в коробку все компоненты фракций, не участвующих в игре.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (продолжение)

### 8. Подготовьте ваш диск фракции и лагеря.

*Для каждого игрока.* Поместите свой диск фракции перед собой и отложите в сторону 1 из ваших лагерей (он станет вашим первым лагерем). Пронумерованная шкала вверху диска фракции — это шкала поддержки.

•• **4 игрока.** Используйте сторону диска с 4 точками возле последней ячейки шкалы поддержки. Поместите 1 лагерь в ячейку «4» этой шкалы и ещё по 1 лагерь в каждую ячейку справа (всего 4 лагеря). Уберите в коробку оставшийся лагерь.

•• **3 игрока.** Используйте сторону диска с 3 точками возле ячейки «6» шкалы поддержки. Поместите 1 лагерь в ячейку «4» этой шкалы и ещё по 1 лагерь в каждую ячейку справа, за исключением последней рядом с 2 точками (всего 4 лагеря). Уберите в коробку оставшийся лагерь.

•• **2 игрока.** Используйте сторону диска с 2 точками возле последней ячейки шкалы поддержки. Поместите 1 лагерь в ячейку «4» этой шкалы и ещё по 1 лагерь в каждую ячейку справа (всего 5 лагерей).

• **1 игрок.** Выполните подготовку к игре вдвоём и ознакомьтесь с правилами одиночного режима на стр. 23.

*Для каждого игрока.* Поместите ваш маркер поддержки в первую (слева) ячейку шкалы поддержки вашего диска фракции.

### 9. Выберите лидеров.

*Для каждого игрока.* Изучите карты лидеров вашей фракции и выберите 1 из них, за которого будете играть. Поставьте выбранного лидера рядом с вашим первым лагерем. Сформируйте колоду из 12 карт защитников, указанных на карте выбранного лидера, затем подложите его карту под ваш диск фракции лицом вверх. Уберите фишку и карту другого лидера, а также оставшиеся карты защитников в коробку.

### 10. Подготовьте вашу колоду защитников.

*Для каждого игрока.* Перемешайте ваши 12 карт защитников, сложите их лицом вниз слева от вашего диска фракции, а справа оставьте место для стопки сброса. Возьмите в руку 3 карты защитников из вашей колоды. Не показывайте их другим игрокам.

**11. Распределите фишки проломов.** Распределите 12 фишек проломов поровну между всеми игроками:

• **2 игрока:** по 6 фишек каждому;

• **3 игрока:** по 4 фишки каждому;

• **4 игрока:** по 3 фишки каждому.

### 12. Распределите предметы.

*Для каждого игрока.* Возьмите по 1 жетону предмета каждой фракции, участвующей в игре. Выложите их рядом с вашим диском фракции тёмной стороной вверх.

**13. Подготовьте жетоны смерти.** Выложите в ряд все 4 жетона смерти рядом с игровым полем.

### 14. Подготовьте колоду машин и выберите сложность.

В первой партии рекомендуется использовать колоду машин из 7 обычных карт, убрав 6 усиленных карт обратно в коробку. Чтобы повысить сложность игры, случайным образом возьмите от 1 до 6 усиленных карт машин:

• **Средняя сложность:** 1–2 карты.

• **Высокая сложность:** 3–4 карты.

• **Максимальная сложность:** 5–6 карт.

Замените обычные карты на соответствующие взятые усиленные карты, сформировав колоду из 7 карт. Уберите оставшиеся обычные и усиленные карты в коробку.

Перемешайте получившуюся колоду машин и положите её лицом вниз рядом с игровым полем так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться. Оставьте рядом с ней место для стопки сброса.

### 15. Выберите место для первого лагеря.

*Для каждого игрока.* Выберите 1 из гексов ареала обитания вашей фракции, соседний с тайлом периметра, в качестве места для вашего первого лагеря, который вы отложили в сторону ранее. Поместите на этот гекс ваш лагерь и фишку лидера.

*Если вдоль периметра поля нет гекса ареала обитания вашей фракции, выберите 1 из таких гексов, находящийся в 1 гексе от периметра.*

### 16. Случайным образом выберите первого игрока.

Он получает фишку первого игрока.



# Фазы раунда

Игра длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из фазы подготовки и фазы действий, а каждая из них, в свою очередь, — из 2 этапов.

**1-я фаза. Подготовка.** *Все игроки вместе выполняют этапы А и Б:*

- А.* Не переговариваясь с другими игроками, выберите активного защитника из вашей руки.
- Б.* Одновременно с другими игроками раскройте вашего активного защитника. Сделав это, можете начать обсуждение.

**2-я фаза. Действия.** *Каждый игрок по очереди выполняет этапы А и Б:*

- А.* Выполните действия, потратив очки действий вашего активного защитника.
- Б.* Возьмите и разыграйте 1 карту машин.

*После того как все игроки завершили фазу действий, переходите к фазе подготовки следующего раунда.*



## ПОДГОТОВКА

*А.* В начале каждого раунда игроки должны прекратить общение и, не переговариваясь, выбрать по карте защитника из своей руки для текущего раунда. Затем каждый игрок выкладывает выбранную карту лицом вниз на верх стопки сброса справа от своего диска фракции.

*Если в вашей руке нет карт, возьмите верхнюю карту из вашей колоды защитников и положите её лицом вниз в вашу стопку сброса в качестве вашего активного защитника.*

*Б.* Когда все игроки выполнили этап А фазы подготовки и активный защитник каждого лежит лицом вниз наверху его стопки сброса, все одновременно раскрывают выложенные карты. С этого момента игроки могут общаться, обсуждать стратегию и особенности своих активных защитников. Некоторые карты защитников содержат особые умения «При раскрытии». Эффекты таких умений нужно применить до перехода к следующей фазе в любом порядке.

*Если среди раскрытых защитников есть один с умением «Друг», то игрок с фишкой первого игрока передаёт её по часовой стрелке. Если защитников с таким умением несколько, то фишка первого игрока передаётся по 1 разу за каждого такого защитника.*

## ДЕЙСТВИЯ

*Фазу начинает игрок с фишкой первого игрока. В свой ход каждый выполняет действия при помощи своего активного защитника, а затем берёт и разыгрывает 1 карту машин.*

*А.* В свой ход вы становитесь активным игроком и можете выполнить столько действий, сколько очков действий указано в левом нижнем углу карты вашего активного защитника. Каждый защитник позволяет игроку выполнять действия, указанные в памятке и описанные на стр. 13–16. Некоторые карты защитников содержат особые умения «В течение раунда», которые могут влиять как на ваш ход, так и на ходы других игроков. Потратив все очки действий вашего активного защитника, вы можете объединить его с другими защитниками из того же ареала обитания из вашей руки, чтобы выполнить дополнительные действия (см. стр. 11).

*Б.* Выполнив все желаемые действия, возьмите и разыграйте 1 карту машин. Каждый тип карты машин управляет определённым набором фишек, текстов и жетонов.

*Игроки ходят по часовой стрелке. После завершения хода одного игрока следующий игрок становится активным и выполняет фазу действий. После того как все сделали ход, все активные защитники становятся неактивными. Начните новый раунд с фазы подготовки. Игроки снова должны прекратить общение и не переговариваясь выбрать своих активных защитников для этого раунда.*





# Ограничение общения

В течение партии игроки должны помнить о 2 ограничениях при общении друг с другом:

- В начале фазы подготовки игрокам нельзя разговаривать, они должны молча выбрать своих активных защитников. Игроки снова могут общаться после того, как одновременно раскроют карты своих активных защитников.
- На протяжении всей партии игроки не могут показывать карты в своей руке, а также сообщать друг другу какие-либо детали о них, за исключением информации об ареалах обитания защитников (см. стр. 11). После того как все раскрыли карты своих активных защитников, вы можете общаться друг с другом и разрабатывать стратегию, говоря, например: «У меня есть способ помочь тебе с этим в следующем ход» или «Сейчас у меня нет лесных защитников», при этом не забывая, что сообщать иную информацию о картах в вашей руке нельзя. Как только вы раскрыли карту своего активного защитника в вашей стопке сброса, все игроки могут свободно её обсуждать.

# Игровое поле

В начале игры поле состоит из 36 гексов ареалов, окружающих гекс машинного ядра. У каждого гекса 6 сторон, общих с соседними гексами или с периметром поля.

Всего в игре 4 типа ареалов: леса, степи, болота и горы. У каждой из 4 фракций — свой ареал обитания, в котором она может строить свои лагеря: Совет предпочитает степи, Культи — горы, Ковен — болота, а Ордену по душе леса. Половина карт защитников в колоде игрока состоит из животных ареала обитания его фракции.

В течение партии вам предстоит разыгрывать карты из колоды машин, которые будут приказывать бронемашинам продвигаться вперёд и возводить стены вокруг гексов ареалов. Игроки не могут воспрепятствовать движению бронемашин или строительству стен. Когда гекс ареала окружён стенами со всех 6 сторон, возникает риск, что он станет гексом фабрики.

В начале игры гексы фабрик лежат стопкой на гексе машинного ядра и выкладываются на окружённые стенами гексы ареалов при розыгрыше карты фабрик из колоды машин (см. стр. 19). Игроки не могут перемещать лидеров на гекс машинного ядра. Единственный способ разрушить его и победить в игре — это озеленить все фабрики, которые строят машины, попутно построив все свои лагеря.

Когда игроки озеленяют фабрику (см. стр. 16), она становится гексом общего ареала, который считается ареалом обитания каждой фракции и каждого защитника.



Гекс степей

*Ареал обитания*  
**СОВЕТА**



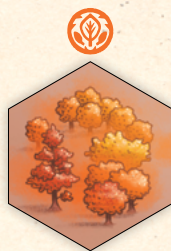
Гекс болот

*Ареал обитания*  
**КОВЕНА**



Гекс гор

*Ареал обитания*  
**КУЛЬТА**



Гекс лесов

*Ареал обитания*  
**ОРДЕНА**



Гекс фабрики



Гекс озеленённой  
фабрики  
**ОБЩИЙ АРЕАЛ**





# Колода защитников

В свой ход вы выполняете действия вашим лидером на игровом поле, используя очки действий и умение вашего активного защитника.

## СТРУКТУРА КАРТ ЗАЩИТНИКОВ



### А. Инициал лидера.

Собирая колоду защитников вашего лидера, обращайтесь внимание на его инициал в правом нижнем углу карт защитников вашей фракции. Собирайте вместе 6 карт защитников с инициалом вашего лидера и 6 обычных защитников вашей фракции без инициала, чтобы создать колоду защитников из 12 карт.

**Б. Очки действий.** В свой ход тратьте очки действий, указанные в левом нижнем углу карты вашего

активного защитника, чтобы выполнять действия. Любое действие из списка (см. стр. 13) стоит 1 очко действий. Выполнять действия можно только на гексе с вашим лидером, если особое умение вашего защитника не указывает иное.

**В. Особое умение.** В нижней части карты каждого защитника указано его особое умение. Подробнее о применении особых умений и дальности их воздействия сказано на стр. 24.

**Г. Ареал.** В левом верхнем углу карты каждого защитника указан ареал. Половина защитников в колоде игрока относится к ареалу обитания его фракции, другая половина — ко всем прочим ареалам. Коридоры из соединённых гексов ареала обитания вашего активного защитника позволяют вам передвигаться по ним быстрее (см. стр. 13–14).

## ОБЪЕДИНЕНИЕ ЗАЩИТНИКОВ

Потратив все очки действий вашего активного защитника, вы можете объединить его с другими защитниками из вашей руки, чтобы выполнить дополнительные действия. Объединяемые защитники должны быть из того же ареала обитания, что и ак-

тивный защитник. Каждый из них приносит вам 1 дополнительное очко действий, однако его особое умение не применяется, а очки действий — не учитываются.

Объединяйте только с 1 защитником за раз, тратя дополнительное очко действий перед тем, как объединить со следующим защитником. Помещайте карты объединяемых защитников под карту вашего активного защитника в стопке сброса.



### Пример объединения защитников.

У Паупеля тот же ареал обитания, что и у Блика — активного защитника игрока Ордена. Потратив все 3 очка действий Блика, игрок объединяет его с Паупелем, получая дополнительное очко действий, которое может потратить.

## ПЕРЕМЕШИВАНИЕ КОЛОДЫ

Если ваша колода защитников опустела, перемешайте все карты в вашей стопке сброса, кроме вашего активного защитника и защитников, объединённых с ним. Поместите сформированную таким образом новую колоду лицом вниз слева от вашего диска фракции.

## Поддержка и лагеря

Чтобы победить, игроки должны построить все свои лагеря и озеленить все фабрики, построенные машинами. Кроме того, строя лагерь, вы получаете в руку карты из вашей колоды защитников. Каждый построенный лагерь также даёт вам дополнительное место для перегруппировки, лечения (см. стр. 15) и получения предметов (см. стр. 16).

Чтобы построить лагерь, вам нужно заручиться поддержкой жителей Лесного содружества. Её уровень представлен на шкале поддержки в верхней части вашего диска фракции. В начале игры на ней находятся ваши фишки лагерей.



## ПОДДЕРЖКА И ЛАГЕРЯ (продолжение)

**Получение поддержки.** Вы получаете 1 поддержку каждый раз, когда уничтожаете 1 механида, проламываете 1 стену, очищаете от загрязнения 1 гекс или озеленяете 1 фабрику (см. стр. 15–16). За каждую полученную поддержку продвиньте свой маркер поддержки на 1 ячейку. Шкала поддержки становится заполненной, когда следующая ячейка после маркера занята лагерем. В этом случае вы не сможете получить дополнительную поддержку, пока не постройте следующий лагерь и не обновите шкалу поддержки (см. ниже). Вы по-прежнему можете выполнять действия, которые приносят поддержку, даже если заполнили эту шкалу, однако не получите за них дополнительную поддержку. Построив лагерь, обновите шкалу поддержки, переместив маркер в её начало.



### Пример получения поддержки.

**А** Игрок Ордена выполнил 2 действия, которые принесли ему поддержку, и продвинул свой маркер на 2 ячейки по шкале поддержки, чтобы это показать.

**Б** Он заполнил эту шкалу и теперь, потратив 1 очко действий, он может построить лагерь, который находится в следующей ячейке.

### Постройка лагерей и добор карт защитников.

Построив лагерь и обновив вашу шкалу поддержки, берите карты из вашей колоды защитников до тех пор, пока количество карт в вашей руке не сравняется с числом в последней открытой ячейке этой шкалы.

**Ваш последний лагерь и конец игры.** Построив последний лагерь, вы достигаете цели своей фракции и выходите из игры. Оставьте ваш маркер поддержки в последней ячейке шкалы поддержки и поместите вашего лидера в центр вашего диска фракции. Вы по-прежнему можете обсуждать стратегию с другими игроками вплоть до конца партии, однако не можете участвовать в оставшихся раундах.

- Последний игрок, построивший все свои лагеря, не может завершить партию, если на поле остались неозеленённые фабрики. Продолжайте игру, пока не озелените их.
- Не забудьте взять и разыграть 1 карту машин после строительства вашего последнего лагеря, если партия не закончилась.

## Урон и смерть

Чаще всего вы получаете урон, выполняя действия рядом с механидами. Также урон можно получить, очищая гекс от жетонов отходов. Получив урон, выложите соответствующее количество жетонов урона на ваш диск фракции в ячейки под гербом.

**Механиды.** Механиды — это смертоносные боевые машины. Механид на гексе фабрики — это снайпер, а на гексе ареала — охотник.



Механид-снайпер  
на гексе фабрики



Механид-охотник  
на гексе ареала

**Бросок кубика урона.** Выполняя действие лидером, который находится на одном гексе с механидом (охотником или снайпером) или на гексе, соседствующем с фабрикой со снайпером, вы обязаны бросить кубик урона, чтобы определить, получите ли вы урон. Бросайте кубик урона 1 раз за каждое такое действие вне зависимости от того, сколько механидов угрожают вам в текущий момент. У кубика урона есть 3 значения: 1 урон, 2 урона или отсутствие урона.



1 урон





2 урона




Нет урона



Жетон урона

**Результаты броска для ближней атаки.** И  и  наносят вам урон, когда вы выполняете действие вашим лидером на одном гексе с 1 или несколькими механидами.

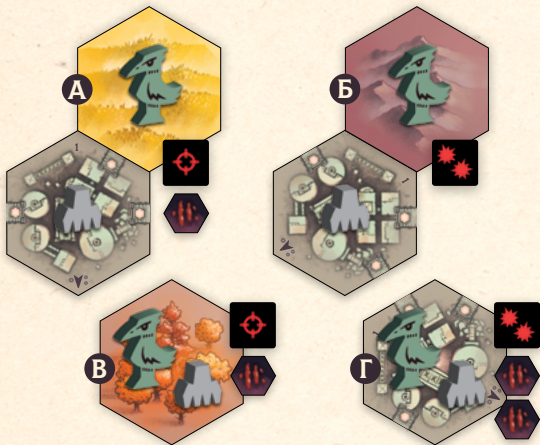
**Результаты броска для дальней атаки.** Только  наносит вам урон, когда вы выполняете действие вашим лидером на гексе без механидов, но соседствующим с гексом со снайпером(-ами). Если вы бросаете кубик урона, выполняя действие на гексе с хотя бы 1 механидом, находящимся по соседству с гексом с хотя бы 1 снайпером, учитывайте результаты броска для ближней атаки.

**Отходы.** Получайте 1 урон каждый раз, когда вы очищаете гекс от отходов соответствующим действием (см. стр. 15), с помощью зелья (см. стр. 17) или особого умения защитника (см. стр. 24).





## УРОН И СМЕРТЬ (продолжение)



**Примеры броска кубика урона.** **А** У игрока Ковена на кубике выпал 1 урон, когда он выполнял действие на соседнем гексе со снайпером, поэтому он выкладывает 1 жетон урона на свой диск фракции. **Б** Игрок выбросил на кубике 2 урона, выполняя действие на соседнем гексе со снайпером, и не получает урон. **В** Игрок выбросил на кубике 1 урон, выполняя действие на одном гексе с механизмом, и выкладывает 1 жетон урона на свой диск фракции. **Г** Игрок выбросил на кубике 2 урона, выполняя действие на одном гексе с механизмом, и размещает 2 жетона урона на своём диске фракции.



**Смерть защитника.** Максимальное количество урона, которое вы можете получить, не теряя защитника, — 3. Если вы получили урон сверх этого предела, другой игрок должен выбрать 1 случайного защитника из вашей руки. Этот защитник погибает, а его карта помещается лицом вверх под жетон смерти с символом его ареала обитания. Всякий раз, когда ваш защитник погибает, убирайте все жетоны урона с вашего диска фракции.

- Если вы получаете урон сверх предела в 3 жетона урона и у вас в руке нет карт защитников, возьмите верхнюю карту из вашей колоды защитников — этот защитник погибает.
- Если 2 защитников из одного ареала обитания погибают, партия заканчивается поражением всех игроков.

## Список действий

### ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Потратив 1 очко действий, переместите вашего лидера на соседний гекс без препятствий или через коридор из нескольких гексов ареала обитания вашего активного защитника. Закончив действие передвижения на гексе с лагерем, вы получите предмет (см. стр. 16). На одном гексе может находиться любое количество лидеров.

### Препятствия для передвижения:

- Стены препятствуют передвижению на соседние гексы. Нельзя передвигаться через стены, на которых нет фишки пролома (см. стр. 15).
- Фабрики и озеленённые фабрики огорожены стенами со всех 6 сторон. Передвигаться через них нельзя, если на них нет фишек пролома.
- Нельзя передвигаться через бронемшины.
- Нельзя передвинуться в машинное ядро.
- Нельзя передвигаться за периметр игрового поля.

**Передвижение на соседний гекс.** Потратьте 1 очко действий на передвижение и переместите вашего лидера на любой соседний гекс без препятствий.



### Пример передвижения.

Игрок Ордена выполняет действие передвижения, чтобы переместить своего лидера на соседний гекс без препятствий.

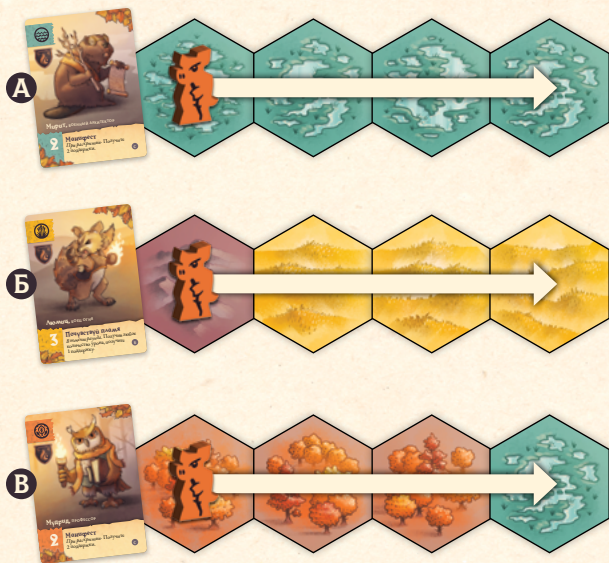
**Передвижение через коридор ареала.** Коридор ареала — это несколько соединённых гексов одного и того же ареала. Вы можете за 1 действие передвижения переместиться через несколько соединённых коридором гексов без препятствий, если это гексы ареала обитания вашего активного защитника. Передвигаясь через коридор ареала, ваш лидер должен начать и/или закончить это действие внутри этого коридора.

- Начиная передвижение внутри коридора ареала обитания вашего активного защитника, можете переместить вашего лидера на любой гекс внутри или по соседству с этим коридором, если на его пути не будет препятствий.



## ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ (продолжение)

- Начиная передвижение на гексе, соседствующем с коридором ареала обитания вашего активного защитника, вы можете переместить вашего лидера на любой гекс этого коридора, если на его пути не будет препятствий.
- Игроки могут передвигаться через озеленённые фабрики, считая их частью коридора ареала, если на их пути есть проломленные стены.
- Передвигаясь по коридору ареала, вы не можете переместиться через гексы с механизмами.



**Примеры передвижения через коридоры.** **А** Игрок Ордена выполняет действие передвижения с помощью активного болотного защитника, чтобы переместить своего лидера через коридор болот. **Б** Игрок выполняет действие передвижения с помощью активного степного защитника, чтобы переместить своего лидера в соседний коридор степей. **В** Игрок выполняет действие передвижения с помощью активного лесного защитника, чтобы переместить своего лидера на гекс, соседний с коридором лесов.

## ДЕЙСТВИЕ СТРОИТЕЛЬСТВА ЛАГЕРЯ

Строительство лагерей — это не только условие победы в игре, но ещё и способ брать в руку карты защитников. Кроме того, каждый лагерь даёт вам дополнительное место для перегруппировки и лечения (см. стр. 15), а также получения предмета (см. стр. 16).

Потратив 1 очко действий, возьмите крайнюю слева фишку лагеря с вашей заполненной шкалы поддержки и поместите её на гекс с вашим лидером. Затем берите карты из вашей колоды защитников до тех пор, пока количество карт в вашей руке не сравняется с числом в последней открытой ячейке вашей шкалы поддержки. После этого верните ваш маркер поддержки в начальную ячейку шкалы.

- На одном гексе может находиться только 1 лагерь.
- Вы можете строить лагеря только на гексах ареала обитания вашей фракции или озеленённых фабрик.
- Построив свой последний лагерь, вы выходите из игры. Поместите ваш маркер поддержки в последнюю ячейку шкалы поддержки, а вашего лидера — в центр вашего диска фракции.

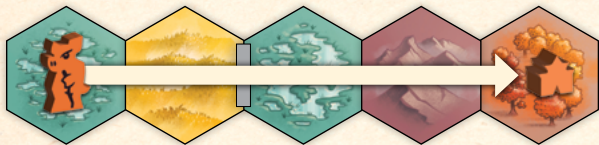


**Пример строительства лагеря.** **А** Игрок Ордена заполнил свою шкалу поддержки. **Б** Его лидер сейчас находится на гексе лесов — в ареале обитания его фракции. **В** Игрок выполняет действие строительства лагеря: строит лагерь и открывает на шкале поддержки следующую ячейку с числом 6. **Г** Игрок добывает в руку до 6 карт защитников. **Д** Маркер поддержки возвращается в начальную ячейку.



## ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕГРУППИРОВКИ

Потратив 1 очко действий, переместите вашего лидера на гекс с 1 из ваших лагерей в любой части игрового поля. В отличие от действия передвижения, расстояние и препятствия не влияют на действие перегруппировки, однако вы не получаете предмет, переместившись таким образом.



**Пример перегруппировки.** Игрок Ордена выполняет 1 действие перегруппировки, чтобы переместить своего лидера на гекс со своим лагерем.

+1 поддержка

## ДЕЙСТВИЕ ОЧИЩЕНИЯ ОТ ЗАГРЯЗНЕНИЯ

Потратив 1 очко действий, очистите гекс с вашим лидером от загрязнения — уберите с него все жетоны загрязнения или жетон отходов. Убирая жетон отходов, получите 1 урон.

Поместите убранные жетоны загрязнения обратно в общий запас, а жетоны отходов — обратно на диск отходов. Получите 1 поддержку, если ваша шкала поддержки ещё не заполнена.

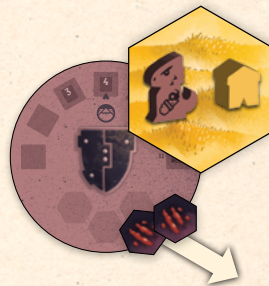


**Примеры очищения от загрязнения.** **А** Игрок Совета выполняет действие очищения от загрязнения, чтобы убрать с гекса 2 жетона загрязнения. **Б** Игрок выполняет действие очищения от загрязнения, чтобы убрать с гекса 1 жетон отходов, что наносит ему 1 урон.

## ДЕЙСТВИЕ ЛЕЧЕНИЯ

Потратив 1 очко действий, уберите с вашего диска фракции все жетоны урона. Чтобы выполнить это действие, ваш лидер должен находиться на гексе с лагерем любой фракции. Лечение снижает риск потери ваших защитников.

Если при выполнении действия лечения вам нужно бросить кубик урона, уберите все жетоны урона с вашего диска фракции перед броском.



**Пример лечения.** Лидер игрока Культа находится на гексе с лагерем. Игрок выполняет действие лечения, чтобы убрать 2 жетона урона со своего диска фракции.

+1 поддержка

## ДЕЙСТВИЕ УНИЧТОЖЕНИЯ МЕХАНИДА

Потратив 1 очко действий, уничтожьте 1 механида — уберите его фишку с гекса с вашим лидером. Поместите фишку уничтоженного механида обратно в общий запас. Получите 1 поддержку, если ваша шкала поддержки ещё не заполнена.



**Пример уничтожения механида.** Игрок Культа выполняет действие уничтожения механида, убирая 1 фишку механида со своего гекса.

+1 поддержка

## ДЕЙСТВИЕ ПРОЛАМЫВАНИЯ СТЕНЫ

Потратив 1 очко действий, поместите фишку пролома возле стены (в том числе фабрики), находящейся на стороне гекса с вашим лидером, показав, что она стала проломленной. После этого все игроки смогут передвигаться через такую стену. Получите 1 поддержку, если ваша шкала поддержки ещё не заполнена. Если вы уже разместили все свои фишки пролома на поле, то вы больше не сможете выполнять это действие.



## ДЕЙСТВИЕ ПРОЛАМЫВАНИЯ СТЕНЫ

(продолжение)

Фишка пролома остаётся на поле, даже если была построена фабрика и стена с этой фишкой была заменена на гекс фабрики (см. стр. 19), а также если эта фабрика стала озеленённой.



**Примеры проламывания стены.** **А** Игрок Совета выполняет действие проламывания стены, чтобы разместить фишку пролома рядом с фабрикой.

**Б** Игрок выполняет действие проламывания стены, чтобы разместить фишку пролома рядом со стеной.

+1 поддержка

## ДЕЙСТВИЕ ОЗЕЛЕНЕНИЯ ФАБРИКИ

Этим действием вы можете перевернуть гекс фабрики озеленённой стороной вверх и получить поддержку. Чтобы победить, игрокам нужно озеленить все фабрики, построенные машинами. Озеленённые фабрики не распространяют загрязнение, но они по-прежнему огорожены стенами с 6 сторон. В озеленённой фабрике любая фракция может построить лагерь. Игроки могут передвигаться через озеленённые фабрики и считать их частью коридора ареала до тех пор, пока на их пути есть проломленные стены.

Прежде чем озеленить фабрику, сначала нужно полностью очистить её от загрязнения и уничтожить в ней всех механидов. Чтобы озеленить фабрику, потратьте 1 очко действий и переверните гекс фабрики с вашим лидером озеленённой стороной вверх, не меняя направление её указательной стрелки. Получите 1 поддержку, если ваша шкала поддержки ещё не заполнена. Игроки не могут переместиться в машинное ядро или озеленить его.



### Пример озеленения.

Убрав с гекса фабрики все фишки механидов и жетоны загрязнения и отходов, игрок Совета выполняет действие озеленения фабрики и переворачивает её гекс озеленённой стороной вверх, сохраняя направление указательной стрелки фабрики.

## Предметы

### ПОЛУЧЕНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

**Получение.** У каждой фракции есть уникальный предмет (см. стр. 17), который игроки могут получить, передвинувшись в её лагерь. В начале игры поместите ваши жетоны предметов рядом с вашим диском фракции тёмной (*использованной*) стороной вверх. Чтобы получить предмет фракции, закончите действие передвижения вашего лидера на гексе с её лагерем. Получив предмет, переверните соответствующий ему жетон цветной (*неиспользованной*) стороной вверх, чтобы это показать.

- Если ваш лидер уже находится на гексе с лагерем любой фракции, вы можете потратить 1 очко действий, чтобы получить предмет этой фракции.
- Вы не получите предмет, закончив перегруппировку на гексе с лагерем.



### Пример получения предмета.

Игрок Ордена выполняет действие передвижения, чтобы переместить своего лидера на гекс с лагерем Совета. Он получает хлеб и переворачивает свой жетон хлеба неиспользованной стороной вверх.

**Использование.** В любой момент своего хода вы можете использовать имеющийся у вас предмет до того, как возьмёте карту машин. Использование предмета не требует очков действий. Используя предмет и применяя его эффект, переверните его жетон тёмной (*использованной*) стороной вверх.



Неиспользованный предмет



Использованный предмет





### ПРЕДМЕТ СОВЕТА — ХЛЕБ

Используя хлеб, получите 1 дополнительное очко действий.



### ПРЕДМЕТ КУЛЬТА — РАКЕТА

Используя ракету, уничтожьте 1 механида или проломите 1 стену, не тратя очков действий и не бросая кубик урона.



### ПРЕДМЕТ КОВЕНА — ЗЕЛЬЕ

Используя зелье, уберите 1 жетон урона с вашего диска фракции или очистите гекс от загрязнения, не тратя очко действий и не бросая кубик урона. (Вы по-прежнему получаете 1 урон, если убираете таким образом жетон отходов.)



### ПРЕДМЕТ ОРДЕНА — КАРТА МЕСТНОСТИ

Используя карту местности, передвиньтесь или перегруппируйтесь, не тратя очков действий и не бросая кубик урона.

## Карты машин

Выполнив все желаемые действия, возьмите и разыграйте 1 карту машин, чтобы закончить свой ход. Затем поместите её в соответствующую стопку сброса лицом вверх. Разыграв все 7 карт машин, перемешайте эту стопку сброса, сформировав новую колоду, и расположите её лицом вниз.

Применяйте эффекты карты машин, не меняя их последовательности, по 1 эффекту за раз.



### 1-Й ШАГ БРОНЕМАШИН (продолжение)

Чтобы определить, вокруг какого гекса (справа или слева) будет продвигаться каждая бронемашина, посмотрите на направление машин. За каждое продвижение переместите бронемашину на 1 сторону гекса вперёд в указанном направлении и постройте 1 стену на той стороне, которую она покинула. Обе бронемшины продвигаются одновременно, на 1 сторону за раз и дважды за 1 карту бронемашин.

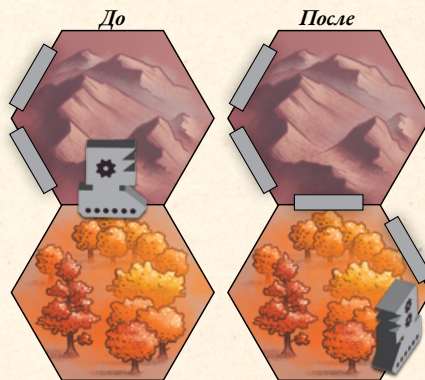
## Карты бронемашин

Эти карты дают команду бронемашинам продвигаться вдоль сторон гексов ареалов и строить стены.

### 1-Й ШАГ БРОНЕМАШИН

**Бронемшины продвигаются 2 раза.**

Бронемашина находится на общей стороне 2 гексов ареалов — один гекс справа (возле символа ⚙ на правом боку бронемшины), другой гекс слева (возле символа ⚙ на левом боку бронемшины). Передняя часть бронемшины — зубчатая, а задняя — плоская. Бронемшины могут продвигаться только вперёд и никогда — в обратном направлении.

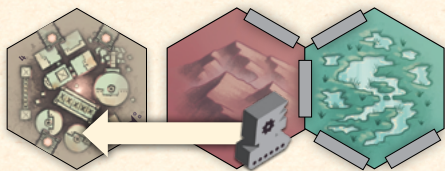


**Пример продвижения бронемашин.** Направление машин указывает направо ⚙. Бронемашина продвигается дважды вокруг гекса справа, строя по 1 стене на каждой стороне, которую покинула.



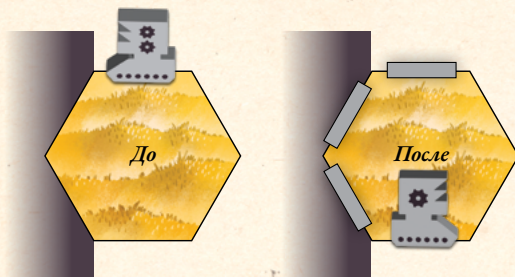
## 1-Й ШАГ БРОНЕМАШИН *(продолжение)*

**Тупики и возвращение.** Если бронемашине дана команда продвинуться на сторону со стеной, другой бронемашинной или на сторону гекса фабрики, она возвращается назад: возьмите фишку бронемашины, поместите её в машинное ядро и постройте 1 стену на стороне, с которой она вернулась.



**Пример возвращения бронемашины.** Бронемашине дана команда продвинуться на сторону гекса, где уже есть стена, поэтому она возвращается в машинное ядро, оставив на покинутой стороне 1 стену.

**Продвижение вдоль периметра.** Бронемашина не останавливается на стороне, общей для гекса и периметра игрового поля. Если бронемашине дана команда продвинуться на такую сторону, она продвигается и строит стены до тех пор, пока не окажется на стороне, не являющейся частью периметра. Продвижение по любому числу сторон периметра считается 1 продвижением из 2 за каждую карту бронемашин.



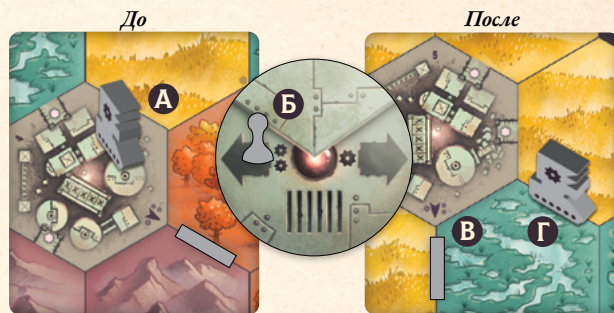
**Пример продвижения вдоль периметра.** Бронемашине дана команда продвинуться вокруг гекса слева по периметру поля. Она продвигается и строит стены на всех общих сторонах этого гекса и периметра и останавливается на первой стороне, не являющейся частью периметра. Это считается 1 продвижением из 2.

## 2-Й ШАГ БРОНЕМАШИН Вернувшиеся бронемшины размещаются рядом с фабрикой с наибольшей цифрой.

Этот шаг задействует бронемшины, вернувшиеся на прошлом этапе в машинное ядро. Такая бронемашина всегда старается разместиться на 1 из 6 сторон, идущей из угла гекса фабрики (или озеленённой фабрики) с наибольшей цифрой. Чтобы определить, на какой стороне разместить вернувшуюся бронемашину, найдите указательную стрелку на гексе фабрики (или озеленённой фабрики) с наибольшей цифрой. Если сторона, на которую она указывает, свободна, разместите на ней эту бронемашину. Если эта сторона закрыта стеной, фабрикой или другой бронемашинной, то разместите вернувшуюся бронемашину на следующей (по направлению машин) свободной стороне, идущей от угла фабрики с наибольшей цифрой.

Если все 6 сторон, идущих от углов фабрики (или озеленённой фабрики) с наибольшей цифрой закрыты, найдите следующую в порядке убывания фабрику и выполните описанные выше шаги, чтобы определить, на какой стороне, идущей от неё, разместить бронемашину.

- Если ни одна фабрика не построена, фабрикой с наибольшей цифрой является верхняя фабрика в машинном ядре.
- Всегда размещайте бронемшины задней частью к фабрике.
- Если обе бронемшины вернулись в машинное ядро, размещайте их по 1 за раз.



**Пример размещения бронемашины.** **А** Вернувшаяся бронемашина находится в машинном ядре. **Б** Направление машин указывает налево. **В** Указательная стрелка фабрики с наибольшей цифрой показывает на сторону, где уже есть стена. **Г** Бронемашина размещается на следующей стороне без препятствий, идущей от этой фабрики, слева от её указательной стрелки.



# Карты фабрик

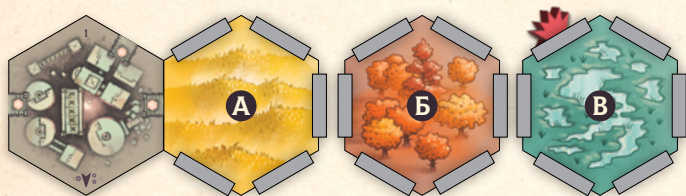
Эти карты дают команду строить фабрики на огороженных гексах арчалов или распространять вокруг фабрик жетоны загрязнения.

## 1-Й ШАГ ФАБРИК

**Если на поле есть хотя бы 1 огороженный гекс арчала, то постройте 1 фабрику.**

Проверьте, есть ли на игровом поле хотя бы 1 огороженный (ограждённый 6 стенами) гекс арчала. Все стороны фабрик и озеленённых фабрик считаются стенами и огораживают соседние гексы арчалов. Если огороженных гексов нет, переходите ко 2-му шагу.

- Проверьте, огорожен ли гекс арчала, учитывайте также проломленные стены и стены озеленённых фабрик (если есть).
- Не учитывайте бронемшины.



**Примеры огороженных гексов арчалов.** **А** На 5 сторонах гекса построены стены, а к оставшейся 6-й стороне прилегает фабрика.

**Б** Стены построены на всех 6 сторонах гекса арчала. **В** Стены построены на всех 6 сторонах гекса арчала, и проломленная стена по-прежнему учитывается.

**Строительство фабрики.** Уберите все стены со сторон огороженного гекса. Возьмите верхний гекс фабрики из машинного ядра, а также лежащие на нём жетоны загрязнения, отходов и фишки механизмов (если есть) и разместите их на этом огороженном гексе. Не меняйте направление указательной стрелки фабрики, которую строите.

**Разместите 2 снайперов в машинном ядре.**

Построив новую фабрику, поместите 2 фишки механизмов на верхнюю фабрику машинного ядра.



## 1-Й ШАГ ФАБРИК (продолжение)

### Примечания к строительству фабрик:

- Если строительство фабрики убирает проломленную стену, то фишка пролома всё равно остаётся на месте.
- Если фабрика строится на гексе с лагерем, поместите его фишку на гекс этой фабрики. Этот лагерь нельзя использовать для перегруппировки, лечения и получения предмета до тех пор, пока фабрика с ним не будет озеленена.
- Если фабрика строится на гексе с лидером(-ами), поместите его (их) фишки на гекс этой фабрики.
- Если фабрика строится на гексе с жетонами загрязнения, поместите их на гекс этой фабрики. Если на построенной фабрике лежат хотя бы 3 жетона загрязнения, уберите их и замените жетоном отходов. Если на фабрике уже есть жетон отходов, уберите жетоны загрязнения.
- Если фабрика строится на гексе с охотниками, поместите их фишки на эту фабрику. С этого момента они считаются снайперами.



**Пример строительства фабрики.** Гекс степей — единственный огороженный гекс на поле на момент розыгрыша карты фабрик. Все окружающие его стены убираются, а затем на него помещается верхний гекс фабрики из машинного ядра, а также 2 снайпера, которые находились на этой фабрике. Жетон загрязнения, находившийся внутри огороженного гекса степей, помещается поверх построенной фабрики. Фишка пролома остаётся на месте.

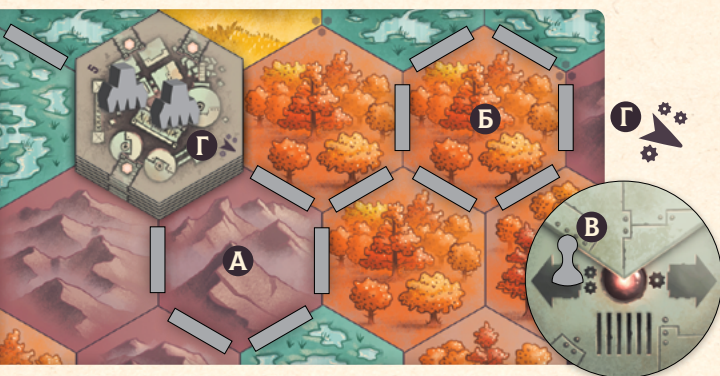
**Несколько огороженных гексов на поле.** Машины строят только 1 фабрику за каждую карту фабрик. Чтобы определить, на каком огороженном гексе построить фабрику, проверьте направление машин. Затем найдите указательную стрелку верхней фабрики машинного ядра. Проведите воображаемую прямую линию от этой указательной стрелки до периметра и затем поворачивайте её по игровому полю направо или налево



## 1-Й ШАГ ФАБРИК (продолжение)

(в зависимости от направления машин). Постройте фабрику на первом огороженном гексе, на который укажет эта воображаемая линия.

Если на воображаемой линии находятся сразу 2 огороженных гекса, постройте фабрику на том из них, что ближе к машинному ядру.



*Пример нескольких огороженных гексов.* Оба гекса, **А** и **Б**, огорожены, когда разыгрывается карта фабрик. **В** Направление машин указывает налево. **Г** Воображаемая линия от указательной стрелки верхней фабрики машинного ядра до периметра игрового поля поворачивается влево и сначала указывает на огороженный гекс **Б**. Именно на этом гексе **Б** строится фабрика.



## 2-Й ШАГ ФАБРИК

### Фабрики распространяют загрязнение.

Если на 1-м шаге была построена фабрика, пропустите 2-й шаг. В противном случае начинается загрязнение. Найдите 3 мусоросброса на верхней фабрике машинного ядра, а также на каждой построенной фабрике. За каждый такой мусоросброс выложите по 1 жетону загрязнения на соседний с ним гекс.



**Отходы.** Если на одном гексе окажется 3 или более жетона загрязнения, уберите их и замените на 1 из жетонов отходов с диска отходов.

*Мусоросброс*



## 2-Й ШАГ ФАБРИК (продолжение)

- Загрязнение всегда распространяется сначала из фабрики с наибольшей цифрой, а затем из всех остальных фабрик в порядке убывания.
- Жетон загрязнения нельзя поместить на гекс с жетоном отходов. Вместо этого он помещается на следующий соседний гекс в том же направлении, игнорируя по пути стены и бронемашину.
- Если несколько мусоросбросов соседствуют с одним и тем же гексом, выложите на него по 1 жетону загрязнения за каждый из них.
- Мусоросбросы загрязняют соседние гексы фабрик и машинного ядра по тем же правилам, что и гексы ареалов.
- Жетоны загрязнения никогда не размещаются за периметром игрового поля.

*До*



*После*



*Пример распространения загрязнения.* Карта фабрик даёт команду распространить загрязнение на каждый гекс, соседствующий с мусоросбросами фабрики. **А** 1 жетон загрязнения помещается на гекс без загрязнения. **Б** Жетон загрязнения не помещается на гекс, на котором уже есть 2 таких жетона. Вместо этого они оба убираются и заменяются на 1 жетон отходов. **В** Жетон загрязнения пропускает гекс с жетоном отходов и выкладывается на следующий соседний гекс в этом направлении.



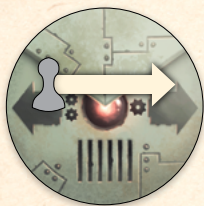
# Карта перезапуска

Карта перезапуска похожа на карту фабрик, но при этом также меняет направление машин.



## 1-Й ШАГ ПЕРЕЗАПУСКА

### Измените направление машин.

Переместите маркер направления на противоположную сторону диска направления.



#### Пример изменения направления.

Разыграв карту перезапуска, игрок перемещает маркер направления из левого положения с символом  в правое положение с символом .

## 2-Й И 3-Й ШАГИ ПЕРЕЗАПУСКА

Если на поле есть хотя бы 1 огороженный гекс арела, то постройте 1 фабрику, иначе фабрики распространяют загрязнение.

Изменив направление машин, выполните 2 шага, описанных в разделе карт фабрик (см. стр. 19–20).



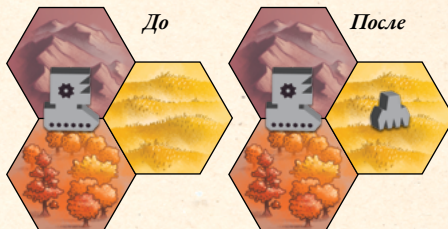
# Карты механидов

Эти карты размещают механидов-охотников и дают им команду преследовать игроков.

## 1-Й ШАГ МЕХАНИДОВ

### Каждая бронемашина размещает 1 охотника.

Найдите гексы арелов, на которые направлены бронемшины, и разместите на каждом из них по 1 механиду-охотнику. Если бронемшина направлена на периметр игрового поля, фабрику или озеленённую фабрику, поместите механида-охотника на гекс арела справа или слева от бронемшины в соответствии с направлением машин.



#### Пример размещения охотников.

Бронемшина помещает 1 охотника на гекс арела, на который она направлена.

## 2-Й ШАГ МЕХАНИДОВ

Охотники преследуют активного игрока в радиусе 2 гексов, остальных — в радиусе 1 гекса.

Охотники преследуют по 1 игроку за раз, начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке. Преследуя игрока, охотник перемещается со своего гекса на гекс арела с лидером этого игрока. Если в радиусе преследования охотника нет ни одного игрока, он не перемещается.

- Охотники не преследуют игроков через стены (в том числе проломленные) и гексы фабрик (в том числе озеленённых).
- Охотники, которые уже находятся на одном гексе с лидером любого игрока, остаются на месте и никого не преследуют.



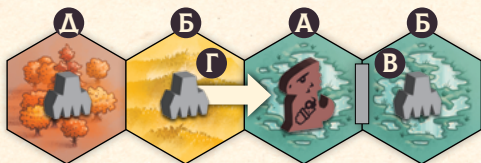
## 2-Й ШАГ МЕХАНИДОВ (продолжение)

**Преследование активного игрока.** Если хотя бы 1 охотник находится в радиусе 2 гексов ареалов от лидера активного игрока, переместите его на один гекс с этим лидером.



**Пример преследования активного игрока.** **А** Игрок Ордена — активный, он разыгрывает карту механидов. **Б** 2 охотника находятся в радиусе 2 гексов от его лидера. Оба преследуют его и перемещаются на гекс ареала с этим лидером. **В** Снайпер никого не преследует.

**Преследование других игроков.** Всех игроков, кроме активного, охотники преследуют в радиусе 1 гекса. Каждый, начиная с соседа слева от активного игрока, и далее по часовой стрелке, проверяет, есть ли в радиусе 1 гекса от его лидера хотя бы 1 охотник. Если есть, переместите их на гекс ареала с этим лидером.



**Пример преследования других игроков.** **А** Игрок Кульга не был активным игроком, когда была разыграна карта механидов. **Б** 2 охотника находятся в радиусе 1 гекса от его лидера. **В** 1-й охотник не преследует игрока через стену. **Г** 2-й охотник преследует игрока Кульга и перемещается на гекс ареала с его лидером. **Д** 3-й охотник находится за пределами радиуса преследования этого игрока и не перемещается.

## Усиленные карты машин

Начиная новую игру, вы можете увеличить её сложность. Для этого случайным образом возьмите от 1 до 6 усиленных карт машин:

- **Средняя сложность:** 1–2 карты.
- **Высокая сложность:** 3–4 карты.
- **Максимальная сложность:** 5–6 карт.

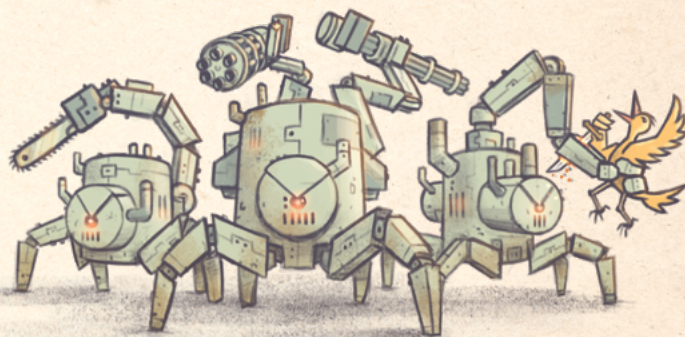
Замените соответствующие обычные карты на взятые усиленные карты, сформировав колоду из 7 карт. Уберите оставшиеся обычные и усиленные карты машин в коробку.

### ОСОБЕННОСТИ УСИЛЕННЫХ КАРТ

**Усиленные бронемшины.** 1-й шаг усиленных карт бронемашин приказывает одной бронемашине продвинуться 3 раза, а 2-й шаг — второй бронемашине продвинуться 2 раза. Чтобы определить, какая из бронемашин продвинется 3 раза, посмотрите на направление машин. Затем найдите указательную стрелку верхней фабрики машинного ядра. Проведите воображаемую прямую линию от этой указательной стрелки до периметра и затем поворачивайте её по игровому полю в соответствии с направлением машин. Первая бронемашина, на которую укажет эта линия, продвинется 3 раза, а вторая бронемашина — 2 раза.

**Усиленные фабрики.** На 2-м шаге всегда распространяется загрязнение вне зависимости от того, была ли на 1-м шаге построена фабрика.

**Усиленные механиды.** Усиленные карты механидов содержат 3-й шаг, обязывающий всех игроков, чьи лидеры находятся на одном гексе с хотя бы 1 механидом, получить по 1 урону.





# Конец игры

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Чтобы уничтожить машинное ядро и одержать победу в этой важной битве, игроки должны построить все свои лагеря и озеленить все фабрики, построенные на игровом поле. Если в какой-то момент хода любого из игроков все лагеря построены и все построенные фабрики озеленены, партия заканчивается общей победой игроков. Уберите машинное ядро и поместите на гекс базы всех лидеров, чтобы вместе отпраздновать свой триумф.

*Вести о вашей победе летят по Лесному содружеству подобно искрам, разжигая на своём пути пламя надежды и единения. Некоторые защитники останутся в этом регионе, используя созданную вами сеть лагерей, чтобы начать долгий процесс восстановления и исцеления земли. Другие же отправятся применять свои навыки и опыт на других фронтах, где война с машинами всё ещё продолжается.*

*Всё связано и ничто не вечно!*

## УСЛОВИЯ ПОРАЖЕНИЯ

Все игроки терпят поражение в 1 из 3 случаев:

**Завершение строительства ядра.** На игровом поле построены 5 фабрик, и машины получают приказ построить ещё 1.

### Природная катастрофа.

На игровом поле находятся все 6 жетонов отходов, и фабрикам приказано распространить загрязнение, выложив ещё 1 такой жетон.

**Бойня.** 2 защитника из одного ареала (вне зависимости от фракции) убиты.



# Одиночный режим

«Защитники Диких Земель» — это прежде всего кооперативная игра. Тем не менее, в неё можно играть одному с описанными ниже изменениями в правилах.

**2 фракции с 1 рукой защитников.** Проведите подготовку к игре вдвоём со следующими изменениями:

- В вашей начальной руке из 3 карт могут находиться любые защитники из колод обеих фракций.
- Уберите фишку первого игрока в коробку.

**Изменения в игровом процессе.** Игнорируйте все правила по ограничению общения. Каждый ход вы можете выбрать любого защитника из руки в качестве активного вне зависимости от его фракции. Поместите активного защитника на верх стопки сброса возле его диска фракции и используйте в этот ход компоненты его фракции. Не забудьте в конце каждого хода брать и разыгрывать 1 карту машин.

- В свой ход, если в вашей руке нет карт защитников 1 из фракций, участвующих в игре, вы можете взять верхнюю карту из её колоды в качестве активного защитника.
- Выбирая защитника с особым умением «При раскрытии» в качестве активного, немедленно примените это умение.
- Особые умения «В течение раунда» оказывают влияние до тех пор, пока защитник с этим умением лежит вверху стопки сброса своей фракции.
- Особое умение защитника воздействует только на его фракцию, если не указано, что оно воздействует и на других игроков.
- Выполняя действие строительства лагеря, берите карты из колоды, к которой относится ваш активный защитник.
- Если 1 из ваших фракций получила урон сверх предела в 3 жетона урона, перемешайте карты в вашей руке и случайным образом выберите из них 1 защитника — он погибает.
- Построив последний лагерь фракции, сбросьте всех её защитников из вашей руки в её стопку сброса. Эта фракция выходит из игры, а вы продолжаете партию за свою вторую фракцию.





# Особые умения защитников

Умения «При раскрытии» применяются в фазе подготовки в любом порядке и не приводят к броску кубика урона. Получайте 1 поддержку за уничтожение механизма, проламывание стены и очищение от загрязнения с помощью такого умения.

Умения «В течение раунда» влияют на фазу действий. Все правила, применяемые к выполнению действий, включая бросок кубика урона и получение поддержки, остаются без изменений, если описание умения не указывает иное.

- Применение особого умения является обязательным.
- Особое умение воздействует только на вас, если не указано иное.
- Применяя особые умения, воздействующие на соседние гексы, игнорируйте препятствия.



## ОРДЕН

- **Друг Ордена.** При раскрытии. Фишка первого игрока передаётся по часовой стрелке.
- **Архивы.** При раскрытии. Получите карту местности.
- **Печать альманахов.** При раскрытии. Все игроки получают карты местности.

**Б Контролируемый пожар.** При раскрытии. Очистите от загрязнения все соседние гексы.

**Б Почувствуй пламя.** В течение раунда. Получив любое количество урона, получите 1 поддержку.

**Б Пиромантия.** При раскрытии. Получите 1 урон.

**С Манифест.** При раскрытии. Получите 2 поддержки.

**С Передвижная библиотека.** При раскрытии. Переместите 1 из ваших построенных лагерей на любой гекс лесов.

**С Убежище.** В течение раунда. Каждый игрок может перегруппироваться в лагерь любой фракции, не бросая кубик урона.



## СОВЕТ

• **Друг Совета.** При раскрытии. Фишка первого игрока передаётся по часовой стрелке.

• **Полевая кухня.** При раскрытии. Получите хлеб.

• **Преломление хлеба.** При раскрытии. Все игроки получают хлеб.

**Н Снабжение.** В течение раунда. Получайте 1 поддержку при строительстве лагеря любой фракции.

**Н Богатый урожай.** При раскрытии. Возьмите 2 карты защитников.

**Н Караваны.** В течение раунда. Все игроки могут передвигаться через коридор ареала любого типа.

**Т Стойкость.** В течение раунда. Игнорируйте \* на кубике урона.

**Т Меткий стрелок.** При раскрытии. Уничтожьте 1 механизма на соседнем гексе.

**Т Полевой госпиталь.** При раскрытии. Все игроки убирают по 1 жетону урона со своего диска фракции.



## КОВЕН

• **Друг Ковена.** При раскрытии. Фишка первого игрока передаётся по часовой стрелке.

• **Бурлящая бурда.** При раскрытии. Получите зелье.

• **Аптекарь.** При раскрытии. Все игроки получают зелья.

**З Уклонение.** В течение раунда. Игнорируйте ☼ на кубике урона.

**З Засада.** При раскрытии. Уничтожьте 1 механизма на вашем гексе.

**З Тайные тропы.** При раскрытии. Каждый игрок может переместиться на соседний гекс.

**А Полезные грибы.** В течение раунда. Передвигаясь на гекс, очищайте его от загрязнения.

**А Осадки окиси.** При раскрытии. Замените 1 механизма на 1 жетон загрязнения на любом гексе без жетона отходов.

**А Целебные травы.** При раскрытии. Выберите игрока, который уберёт все жетоны урона со своего диска фракции.



## КУЛЬТ

• **Друг Культа.** При раскрытии. Фишка первого игрока передаётся по часовой стрелке.

• **Арсенал.** При раскрытии. Получите ракету.

• **Фестиваль фейерверков.** При раскрытии. Все игроки получают ракеты.

**Г Взлом.** Не берите карту машин в этот ход.

**Г Гроза машин.** В течение раунда. Уничтожая 1 механизма, получайте дополнительно 1 поддержку.

**Г Отключение питания.** В течение раунда. Все игроки могут передвигаться через стены.

**У Тоннели.** При раскрытии. Переместитесь на любой гекс гор.

**У Баллистика.** В течение раунда. Ваши ракеты могут уничтожать механизмы на соседних гексах.

**У Взрывчатка.** При раскрытии. Проломите любую стену.

