

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ



# НАЛИЧКА И РАДИАЦИЯ



LUDUS MAGNUS  
STUDIO

v1.4

# Наличка и радиация

Тем временем в городе появились две новые фракции выживших! Бродить по улицам Старого Лондона стало куда опаснее, а борьба за выживание вышла на новый уровень! Если встретите в закоулке беспощадных торгашей или светящихся от радиации учёных, просто бегите! Мир постепенно сходит с ума... но от холода или от отчаяния?

С этим дополнением вы наконец сможете сыграть в большем составе (см. подготовку к партии на 5–6 игроков на с. 8). Кроме того, в игре появляются 2 новые фракции: расчётливые Камденцы — проходимцы из торгового района Лондона, а также опасные Радиакты — выжившие с АЭС, от которых веет радиацией и смертью. Вы можете свободно использовать эти фракции в партиях с любым количеством игроков. Также вы сможете добавить в игру новый рынок информаторов, который заменит один из рынков аванпостов базовой игры.

## Компоненты для 5–6 игроков

- А** Жетоны техноэлементов — 30
- Б** Жетоны энергоячеек — 16
- В** Квадраты районов — 4
- Г** Жетоны стимледенцов — 16
- Д** Жетоны аванпостов — 6
- Е** Планшеты фракций — 2
- Ж** Кубики аванпостов — 6



## Компоненты рынка информаторов

- З** Планшет рынка информаторов — 1
- И** Карты действий информаторов — 8
- К** Стартовые карты действий информаторов — 6
- Л** Жетоны преимуществ информаторов — 6
- М** Жетоны аванпостов информаторов — 7
- Н** Жёлтые кубики — 7





## Камденцы

Как ни странно, но этой группировке торговцев и предпринимателей — выходцев из знаменитого лондонского района Камден — удалось не просто выжить, но и наладить отношения со всеми остальными фракциями. Долгие годы, прошедшие со Дня Белой Смерти, показали, что с обширными запасами техники и продовольствия можно запросто выстроить торговую сеть и тем самым обеспечить своё существование на ближайшее будущее. Пользу от Камденцев признали даже Чистокровные: с их помощью им удаётся поддерживать баланс сил между фракциями Старого Лондона.

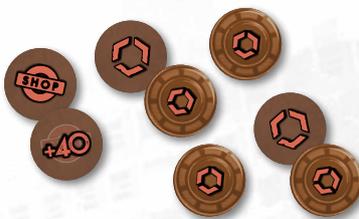


Апу

**Карты фракции — 8 штук**



**Жетон припасов — 1 штука**  
**Жетоны фракции — 7 штук**



**Лидер**  
1 жетон + 1 фигурка



**Сооружения — 9 жетонов**



**Сборщики — 15 фигурок**



**Дрон «Зайус»**  
3 карты + 1 фигурка + 1 жетон



**Карты рынка Зайуса — 6 штук**



**Планшет рынка Зайуса — 1 штука**



# ПРАВИЛА ФРАКЦИИ КАМДЕНЦЕВ

## Подготовка к игре

Если вы решили сыграть с фракцией Камденцев, то на шаге 3 подготовки к игре добавьте жетон дрона «Зайус» к остальным жетонам дронов, участвующих в партии. Затем по обычным правилам определите стартовый район дрона и поместите в него соответствующую фигурку. Дрон «Зайус» подчиняется всем указанным в базовой игре правилам для дронов.

## Навык Апу



**Апу**  
**Камденцы**

**Торговец:** один раз за фазу ⚡, если вы завершаете действие ⚡ с участием Апу в зоне с аванпостом, можете немедленно совершить действие ⚡ на соответствующем рынке аванпоста (заплатив указанную стоимость и выполнив необходимые требования). Если в зоне с Апу несколько аванпостов, вы должны сначала выбрать один из них, а затем совершить 1 действие ⚡.

## Дрон «Зайус»



**Зайус — Мобильный прилавок:** вы можете переместить Зайуса на 2 зоны или меньше, затем выберите противника, у которого есть хотя бы 1 юнит в зоне, в которой находится этот дрон. Выберите 1 карту действия рынка на планшете фракции этого противника и скопируйте все действия с этой карты.

*Примечание: с помощью этого эффекта нельзя копировать стандартные карты фракции, стартовые карты действий информаторов и карты, лежащие лицевой стороной вниз.*

## Рынок Зайуса

**Подготовка рынка Зайуса:** на шаге 8 подготовки к игре перемешайте 6 карт рынка Зайуса. Затем положите получившуюся колоду на планшет рынка Зайуса, откройте 2 верхние карты и положите их в соответствующие ячейки рынка.

В зоне дрона «Зайус» всегда находится особый рынок, колода которого состоит из 6 уникальных и очень полезных карт. Любой игрок, обладающий большинством в зоне с дроном «Зайус», может совершить действие «Покупка» на этом рынке (см. с. 20 правил базовой игры), заплатив стоимость в ресурсах, указанную на карте.

## Рынок Зайуса — Эффекты карт



Совершите  
⚡ ⚡ ⚡



Совершите  
⚡ ⚡ ⚡ ⚡



Совершите  
⚡ ⚡ ⚡ ⚡



Получите 1 припас за каждые 2 ресурса в вашем запасе.



Совершите действие «Покупка» со скидкой в 3 ресурса.



Получите 1 припас за каждый аванпост, который вы контролируете.

# Радиакты

Много лет назад одной из групп выживших удалось укрыться в недрах атомной электростанции «Хинкли-Поинт». Несмотря на то, что долгие годы в морозном плену Белой Смерти привели её в плачевное состояние, стойкие сборщики предпочли тепло губительной радиации ледяным ветрам жестокого внешнего мира.

Теперь, когда электростанция окончательно разрушилась, её бывшие обитатели, или, как их стали называть, Радиакты, начали поиски нового места для жизни и отправились на запад — к старой Столице.



Доктор Пьер



**Лидер**  
1 жетон + 1 фигурка



**Дрон «Черно»**  
3 карты + 1 фигурка + 1 жетон



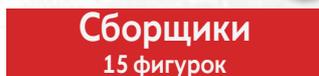
**Карты фракции**  
8 штук



**Жетоны**  
припасов — 1 штука  
фракции — 7 штук



**Сооружения**  
9 жетонов



**Сборщики**  
15 фигурок

## ПРАВИЛА ФРАКЦИИ РАДИАКТОВ

### Подготовка к игре

Если вы решили сыграть с фракцией Радиактов, то на шаге 3 подготовки к игре добавьте жетон дрона «Черно» к остальным жетонам дронов, участвующих в партии. Затем по обычным правилам определите стартовый район дрона и поместите в него соответствующую фигурку. Дрон «Черно» подчиняется всем указанным в базовой игре правилам для дронов.

### Дрон «Черно»



**Черно — Ядерный коллапс:** вы можете переместить Черно на 2 зоны или меньше, затем все противники, чьи юниты находятся в одной зоне с Черно, должны всеми своими юнитами в этой зоне совершить действие  в одну связанную с ней зону по своему выбору, игнорируя правило большинства. Все противники совершают это действие  в порядке инициативы.

### Навык доктора Пьера

ДОКТОР ПЬЕР



**Доктор Пьер**  
**Радиакты**

**Токсичный учёный:** если вы завершаете действие  с участием доктора Пьера в зоне с хотя бы 1 жетоном техноэлемента, то **должны** удалить 1 из них и положить вместо него 1 жетон энергоячейки из общего запаса.

## СПОСОБНОСТИ РАДИАКТОВ

### Радиоактивность

Все ваши сборщики и лидер могут совершать действия  и , игнорируя правило большинства.

### Лучевая болезнь

В конце каждой своей фазы **3** (перед выполнением миссии Чистокровных) вы должны удалить количество своих сборщиков, равное номеру текущего раунда (1 сборщика в 1-м раунде, 2 сборщиков во 2-м раунде и т. д.).

### Медицинский лагерь

В конце каждой своей фазы **3** в 1-м, 2-м и 3-м раундах, непосредственно перед тем, как удалить своих сборщиков из-за способности «Лучевая болезнь», вы можете бесплатно построить 1 убежище в зоне с любым вашим юнитом.

# Рынок информаторов

Своевременное получение нужных сведений на заснеженных улицах Лондона — такая же жизненная необходимость, как и потребность в чистой воде и горячей пище. Информаторы стягиваются со всей округи к оживлённым аванпостам, чтобы продать свои знания, да при том за приличную цену. И ведь мало кто из выживших усомнится в том, что эти знания того стоят. Сейчас как никогда важно держать нос по ветру и следить за каждым движением конкурентов: любую, даже незначительную, деталь можно всегда использовать в своих интересах... скажем, для подготовки внезапного набега. Как и любой другой центр торговли в эту безжалостную эпоху, рынок информаторов с каждым годом только набирает обороты.

Это дополнение добавляет новый рынок к трём рынкам из базовой игры. Рынок информаторов обозначается жёлтым цветом и включает в себя 8 новых карт рынка, 6 новых жетонов преимуществ, 6 стартовых карт действий информаторов, а также вводит новую механику — «Момент».

## Подготовка к игре

Если вы решили ввести в игру рынок информаторов, внесите описанные ниже изменения в подготовку к игре.

- **Шаг 6 подготовки к игре:** выберите по желанию или случайным образом 1 из 3 рынков (🏠, 🏢, 🏡) и уберите его в коробку вместе со всеми его компонентами. Замените его рынком информаторов (👤). Выложите жёлтые жетоны аванпостов информаторов в соответствии с базовыми правилами размещения аванпостов. Все правила, относящиеся к заменённому рынку, применяйте к рынку информаторов.
- **Шаги 7-9 подготовки к игре:** выполните эти шаги, используя все жёлтые компоненты рынка информаторов вместо компонентов заменённого рынка. На шаге 8 сформируйте колоду информаторов, перемешав 8 стандартных карт этого рынка, а 6 стартовых карт действий информаторов с символом 📡 в левом верхнем углу пока отложите в сторону.
- **Перед началом партии** случайным образом раздайте всем игрокам по 1 стартовой карте действий информаторов (а оставшиеся уберите в коробку). Таким образом, в начале партии у каждого игрока будет 1 дополнительная карта действий. *Примечание: если вы выбрали фракцию Фавнов, то вместо дополнительной карты действий информаторов получите 2 припаса.*



## Момент

Для карт действий информаторов (как для стартовых, так и для доступных на рынке) действует новое правило — «Момент». Эти карты разделены на две части, описанные ниже.

В верхней части карты указаны действия, которые вы можете совершить по обычным правилам.

В нижней части карты указаны действия, которые вы можете совершить вместо действий верхней части, но только если у вас выполнено соответствующее условие эффекта «Момент».

Проверка выполнения этого условия происходит в момент розыгрыша карты действий информаторов и до применения любых других эффектов.

## Рынок информаторов — Карты действий



### Стартовая карта № 1

Получите 1 припас.

**Момент:** если вы контролируете хотя бы 2 аванпоста, получите 3 припаса.



### Стартовая карта № 2

Совершите 📡.

**Момент:** если в вашем запасе нет ни одного техноэлемента 📡, совершите 📡 🏠 🏠.



### Стартовая карта № 3

Совершите 📡.

**Момент:** если в вашем запасе нет ни одной энергодюкки 🔋, совершите 📡 🏠 🏠.



### Стартовая карта № 4

Совершите 📡 📡.

**Момент:** если у вас есть хотя бы 2 карты дронов\*, совершите 📡 📡 📡 📡.

**Момент для Псиоников:** если у вас есть хотя бы 2 символа сигналов на любых картах дронов.

**Момент для Диких:** если вы разыграли хотя бы 2 карты Толстого.



### Стартовая карта № 5

Совершите ✂.

**Момент:** если вы построили ровно 1 убежище 🏠 (и не более), совершите ✂ 🏠 🏠.

**Момент для Диких, Псиоников и Чистокровных:** удалите эту карту из игры и немедленно получите 2 припаса.



### Стартовая карта № 6

Совершите ✂.

**Момент:** если вы построили ровно 1 мост 🌉 (и не более) и/или ровно 1 подъёмник 📡 (и не более), совершите ✂ 🏠 🏠.

**Момент для Диких, Псиоников и Чистокровных:** удалите эту карту из игры и немедленно получите 2 припаса.



### Карта рынка № 1

Совершите 📡 📡.

**Момент:** если вы контролируете хотя бы 3 аванпоста разных цветов, совершите 📡 📡 🏠 🏠.

\*Карты, лежащие лицевой стороной вниз, и карты в корзине также считаются.

## Жетоны преимуществ информаторов



### Карта рынка № 2

Совершите  .

**Момент:** если у вас есть хотя бы 2 карты рынка информаторов, совершите    .



### Карта рынка № 3

Получите 2 припаса.

**Момент:** если вы контролируете хотя бы 2 аванпоста информаторов , получите 4 припаса.



### Карта рынка № 4

Совершите  .

**Момент:** если среди всех игроков у вас меньше всего размещённых на поле сборщиков, совершите     (не выполняется при ничьей).



### Карта рынка № 5

Совершите .

**Момент:** если среди всех игроков у вас меньше всего ресурсов, совершите     (не выполняется при ничьей).



### Карта рынка № 6

Совершите  .

**Момент:** если вы контролируете хотя бы 2 аванпоста информаторов , совершите     .



### Карта рынка № 7

Совершите  .

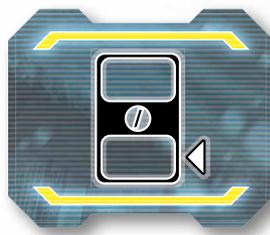
**Момент:** если вы не обладаете превосходством ни в одной зоне, совершите    .



### Карта рынка № 8

Совершите .

**Момент:** если у вас ровно 10 сборщиков на игровом поле, совершите     .



### Шпионская сеть

Условие эффекта «**Момент**» в нижней части карт действий информаторов для вас **всегда** считается выполненным.



### Приспособленец

Когда вы покупаете карту действий информаторов, немедленно примените её эффект «**Момент**» (даже если у вас не выполняется его условие).



### Одинокий разведчик

Если вы совершаете действие  одним юнитом (а не группой), можете совершить 1 дополнительное действие  этим же юнитом.



### Опытный старатель

Если вы совершаете действие  в зоне, в которой находится только 1 ваш юнит, совершите 1 дополнительное действие  в этой же зоне.



### Харизматичный лидер

Если вы совершаете действие  в зоне с вашим лидером, можете разместить в этой зоне 1 дополнительно го сборщика.



### Да у тебя зоркий глаз, приятель

Когда вы покупаете карты на любом рынке, получайте 2 припаса, если покупаете карту из крайней слева ячейки рынка.

## ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ НА 5 ИГРОКОВ

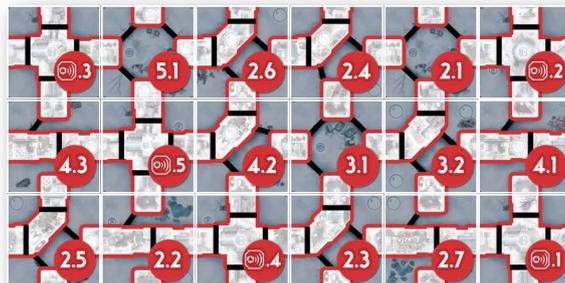
Если в партии участвуют 5 игроков, выполните стандартную подготовку к игре с учётом описанных ниже исключений.

**Игровое поле:** соберите игровое поле в виде прямоугольника со сторонами 6 и 3, используя квадраты районов, изображённые на рисунке справа. Вы можете располагать и поворачивать квадраты по своему усмотрению, но не можете размещать стартовые квадраты районов с нейтральными убежищами ортогонально друг к другу (они не должны касаться сторонами). Используйте раскладку на рисунке как образец.

**Дроны:** на шаге 8 подготовки к игре составьте из карт дронов, участвующих в партии, 3 стопки по 5 карт в каждой.

*Примечание:* в партии на 5 игроков вы должны всегда использовать в раскладке 5 квадратов районов с символом дрона.

**Размещение стартовых юнитов пятого игрока:** разместите лидера и 6 сборщиков в любые нейтральные убежища, распределяя их как можно более равномерно между зонами с нейтральными убежищами.



## ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ НА 6 ИГРОКОВ

Если в партии участвуют 6 игроков, выполните стандартную подготовку к игре с учётом описанных ниже исключений.

**Игровое поле:** соберите игровое поле в виде прямоугольника со сторонами 5 и 4, используя квадраты районов, изображённые на рисунке справа. Вы можете располагать и поворачивать квадраты по своему усмотрению, но не можете размещать стартовые квадраты районов с нейтральными убежищами ортогонально друг к другу (они не должны касаться сторонами). Используйте раскладку на рисунке как образец.

**Дроны:** на шаге 8 подготовки к игре составьте из карт дронов, участвующих в партии, 3 стопки по 6 карт в каждой.

*Примечание:* в партии на 6 игроков вы должны всегда использовать в раскладке 6 квадратов районов с символом дрона.

**Размещение стартовых юнитов пятого игрока:** разместите лидера и 6 сборщиков в любые нейтральные убежища, распределяя их как можно более равномерно между зонами с нейтральными убежищами.

**Размещение стартовых юнитов шестого игрока:** разместите лидера и 7 сборщиков в любые нейтральные убежища, распределяя их как можно более равномерно между зонами с нейтральными убежищами.



## Создатели игры

**Автор игры:** Томмазо Баттиста  
**Разработчики:** Лука Бернардини, Микеле Морозини  
**Переводчик:** Луиджи де Фео  
**Редактор:** Франк Кальканьо  
**Арт-директор:** Андреа Коллетти  
**Концепт-художники:** Джованни Пирротта, Симоне де Паолис  
**Графические дизайнеры:** Паоло Шиппо, Диего Фонсека  
**Ведущий 3D-скульптор:** Фернандо Арментано  
**3D-скульптор:** Томмазо Инчекки  
**Веб-редактор:** Лука Бернардини  
**Реклама:** Эмилиано Каретти  
**Менеджер Kickstarter:** Андреа Коллетти  
**Отдел заказов:** Микеле Мирицио, Марко Презентино  
**Производство:** Фабио Брагеттони  
**Тестировщики:** Дарио Аджоли, Маурицио Пиканца, Валерио Сальви, Саверио де Челья, Джованни Бенфатто, Даниэле Вендиттоцци, Кьяра Спаньолетто, Лука Бенедетти, Джанни Пунцо, Франческо Пика, Лоренцо Меуччи, Лука Франческанжели

## Русское издание

**Общее руководство:** Андрей Адамов  
**Главный редактор:** Валентина Лончакова  
**Выпускающий редактор:** Стасиано Ансия  
**Переводчик:** Олеся Шамарина  
**Корректор:** Анастасия Ефремова  
**Дизайнер-верстальщик:** Мара Дарко



LUDUS MAGNUS  
STUDIO

D.E.I.: Наличка и радиация — Правила v.1.4  
© 2023 — Ludus Magnus s.r.l.  
ludusmagnusstudio.com  
cardpirates.ru