



DANIEL PIECHNICK

RADLANDS



2

20-40

+14

NOSSA TRIBO TEM ÁGUA

e estão vindo por ela

ENTÃO VAMOS **BATER** ANTES



PENSAMOS QUE SE BATÊSSEMOS FORTE O SUFICIENTE...

ELAS VOLTARIAM PRA CASA

MAS NÃO HÁ
CASA PARA VOLTAR...



CRÉDITOS

Game Design: Daniel Piechnick

Desenvolvimento: Matt Tolman, Gavan Brown, Adam Wyse

Arte: Manny Trembley, Damien Mammoliti, Mr. Cuddington

Design Gráfico: Gavan Brown, Gui Landgraf

Livro de Regras: Adam Wyse, Gui Landgraf

Design de Caixa: Black Thumb Creations

Tradução: Gui Landgraf

Revisão: Álex Demian, Ramon Giraldi

Revisão Galápagos: Camila Berka

Revisão de Layout: Felipe Godinho

Playtesting: Tony Miller, Matt Tolman, Gavan Brown, Adam Wyse, Paul Saxberg, Carlyn McGeean, Kashton Brown, Malachi Brown, Zephan Brown, Paula Hakkola, Chelsea Birch-Wyse, Jonathan Rawlings, John Heidrich, Amy Hills, Bruno Steppuhn, Duncan Hecht, Gary Gin, Jasen Robillard, Jason D Kingsley, Jenny Wilson, Jenny Zhao, Joel Smart, Justin Bird, Ken Franklin, Kevin Gordon, Kori Joyce, Leanne Hine & Stuart Raven, Nick Angiers, Richard Bruce, Rick May, Rick Moffat, Scott Akkermans, Tyler Lipchen, Michael Cox, Morgan Cox, Glenda Cox, and Zaak Robichaud

www.mundogalapagos.com.br

REGRAS DE JOGO V1.15

Este livro é um documento em constante atualização.

Faça o download da versão mais recente em:
www.mundogalapagos.com.br



VISÃO GERAL

Em Radlands, jogadores receberão três bases únicas para proteger.
Você vence quando destrói todas as três bases do seu oponente.

O principal recurso no jogo é água. Você irá gastá-la para jogar pessoas e eventos, e para usar as habilidades de cartas que já possuir na mesa. Pessoas protegem suas bases e possuem habilidades úteis, enquanto eventos são efeitos poderosos que levam um certo tempo para acontecerem.

Ambos os jogadores compram cartas do mesmo baralho. Todas as cartas na sua mão podem ser jogadas na mesa ou utilizadas para efeitos rápidos de “sucatear”. Para vencer, você deve gerenciar suas cartas e água sabiamente.

TURNOS DO JOGO

Seu turno possui três fases:

1. **Eventos** - Avance e resolva seus *eventos*.
2. **Reabastecer** - Compre uma carta  e colete seus 3 discos de água  para uso neste turno.
3. **Ações** - Ponha cartas em jogo, descarte cartas da mão para um efeito de sucatear instantâneo e/ou use habilidades em cartas “preparadas”.

COMPONENTES



Baralho de compra contendo
46 cartas de pessoa e
20 cartas de evento



Baralho de bases contendo
34 cartas de base



2 cartas de Silo de Água

Nota: A não ser que seja especificado de outra forma, as cartas do baralho de compra são consideradas o tipo padrão de carta quando este livro de regras ou cartas se referem a "cartas", "baralho" ou "descarte".



2 cartas de Invasores



2 cartas de auxilio



6 discos de água
(brancos) com
"despreparado" na
parte de trás



6 discos de água
extra (pretos) com
"despreparado" na
parte de trás

PREPARAÇÃO GERAL

Jogadores sentam-se em lados opostos da mesa de frente um para o outro.

No centro da mesa, acessível a ambos os jogadores:

1. Embaralhe e posicione o **baralho de bases** **A**.
2. Coloque os discos de **água extra** (pretos) **B**.
3. Embaralhe e posicione o **baralho de compra**, deixando espaço para uma pilha de descarte ao seu lado **C**.

↑ **ÁREA DE JOGO DO Oponente** ↑



**PILHA DE
DESCARTE**

↓ **SUA ÁREA DE JOGO** ↓



- Para a melhor primeira experiência possível com Radlands:**
pule este passo e, em vez disso, dê para um jogador Garagem, Canhão
Magnético e Depósito. Dê ao outro jogador Reator, Canhão e Totem da Vitória.

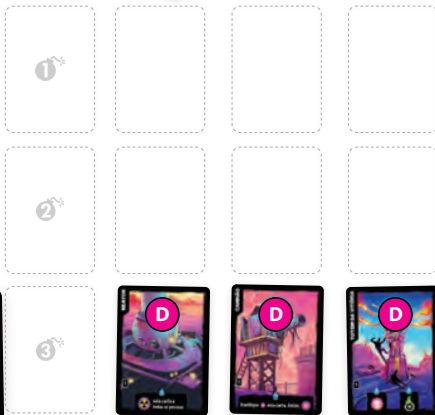
- 

-

- 7 (b)

- G.**

- 



TIPOS DE CARTA

BASES

Cartas de *base* possuem uma borda preta.

Elas têm um número de cartas inicial **A**, e podem ter uma ou mais habilidades **B** e [características] **C**.



PESSOA

Cartas de *pessoa* possuem uma borda branca. Elas são jogadas em colunas na frente das suas cartas de *base*.

Pessoas têm um custo de *água* **C**, um efeito de sucatear **D**, e podem ter uma ou mais habilidades **E** e [características] **F**.



[CARACTERÍSTICAS]

Características **G** são encontradas em algumas *bases* e *pessoas*, dentro de [colchetes verdes] em um fundo branco.

Estão ativas para **todas** as *pessoas* que não estão danificadas. Estão **sempre** ativas em *bases* que ainda não estão destruídas (mesmo que danificadas).



PUNKS

Um *punk* é uma pessoa sem habilidades, representado por uma carta virada para baixo comprada do topo do baralho.

Quando danificado, um *punk* é imediatamente destruído e reposto no topo do baralho (sem olhar).

Lembrete:

Punks são *pessoas*, também!



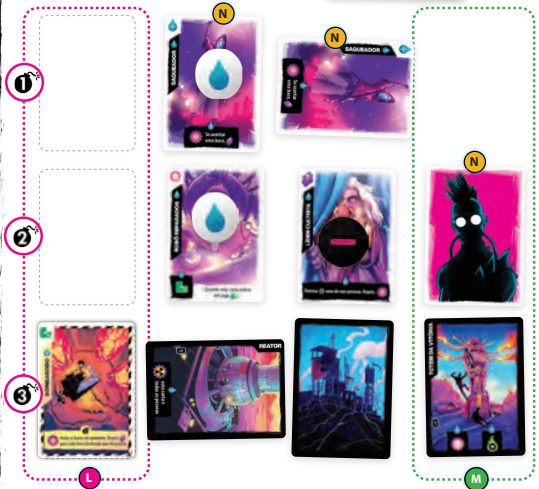
EVENTOS

Cartas de *evento* possuem uma borda listrada de preto e amarelo.

Eventos têm um custo de *água* **H**, um efeito de sucatear **I**, um efeito de evento **J**, e um ícone de bomba numerado **K** que determina onde devem ser colocados na sua fila de eventos **L** quando jogados.



ÁREA DE JOGO



FILA DE EVENTOS: Cada jogador possui uma fila de eventos **L** composta de 3 espaços. O espaço **3** está alinhado com suas bases, com os espaços **2** e **1** na frente. A fila de eventos é um contador regressivo, onde cada espaço representa o número de turnos até que um *evento* seja resolvido.

COLUNAS: Cartas de *pessoas* (inclusive *Punks* **P**) são jogadas à mesa na frente das suas cartas de *base*. Uma *base* e todas as *pessoas* na sua frente constituem uma "coluna" **M**. Uma coluna pode conter um máximo de 2 *pessoas*.

DESPROTEGIDA: Enquanto suas *pessoas* ou *bases* não tiverem pelo menos uma outra de suas cartas na frente delas, elas estão desprotegidas **N**.

DESCARTE DE ÁGUA: Algumas ações podem requerir que você gaste *água* **O** que não será colocada sobre uma carta. Para que fique claro para ambos os jogadores que essa *água* foi gasta, empilhe-a ao lado do *baralho de compra* **O**. Faça o mesmo ao descartar uma carta com *água* **O** sobre ela.

ÍCONES



DESTRUIR

Destrúa a(s) carta(s) especificadas.

- Quando uma *pessoa* for destruída, descarte-a.
- *Bases* destruídas são viradas para o seu lado destruído **A**.
- Um *punk* destruído é devolvido para o topo do *baralho de compra* (sem olhar).



DANIFICAR

Danifique uma pessoa ou base.

- Uma carta danificada é rotacionada para ficar na horizontal.
- Se for danificada novamente, destrua-a.
- Uma *pessoa* danificada está **despreparada** **—**.
- Um *punk* danificado é destruído.

Importante: A não ser que especificado de outra forma, o alvo do dano deve ser uma carta desprotegida em qualquer coluna pertencente ao seu oponente.



FERIR

O mesmo que danificar, mas somente se aplica a *pessoas*.



RESTAURAR

Você pode rotacionar uma de suas cartas danificadas para a vertical. Se for uma *pessoa* marque-a como **despreparada** **—**.



COMPRAR

Compre uma carta do *baralho de compra*.



RECRUTAR PUNK

Você pode colocar a carta do topo do *baralho de compra* em jogo, virada para baixo em qualquer uma das suas colunas. É uma *pessoa* sem habilidades.



ÁGUA EXTRA

Ganhe 1 disco de *água extra* (preto) para usar neste turno. Ao final do seu turno, devolva todos os discos de *água extra* para o centro da mesa.

Discos de *água extra* não são limitados (empreste discos de *água*  brancos do oponente se necessário).





INVADIR

Ao resolver o ícone de invadir (🔥), jogue ou avance sua carta de evento **Invasores**.



- Se seu evento **Invasores** **não estiver** na fila de eventos, coloque-o no espaço ②* (ver "Jogar Carta (Evento)", p. 10).
- Se seu evento **Invasores** **estiver** na fila de eventos, avance-o 1 espaço. Se já estiver no espaço ①*, resolva-o. O evento **Invasores** não pode ser avançado com um ícone de Invadir (🔥) se outro evento ocupar o espaço na sua frente.

Quando o evento **Invasores** é resolvido, seu oponente escolhe uma das bases dele para ser danificada, depois coloque sua carta de **Invasores** de volta na sua área de jogo.

Dica: **Invasores** é uma das suas principais formas de causar dano! Eles podem danificar bases mesmo protegidas.

SEQUÊNCIA DE TURNO

Para determinar o jogador inicial, jogue um disco de água. Se cair com o lado de água (💧) para cima, você é o jogador inicial. Se não, seu oponente é.

Começando pelo jogador inicial, jogue turnos até que um jogador tenha destruído todas as bases do oponente. No seu turno, execute todas as seguintes fases na ordem listada:

1. EVENTOS

Se você possuir um evento no espaço ①*, resolva seu efeito e descarte-o. Depois, avance todos os eventos na sua fila 1 espaço (em direção ao oponente).

2. REABASTECER

Compre uma carta 💎. Depois, colete seus 3 discos de água 💧 para usar neste turno. Água nunca sobra de turnos anteriores, então você sempre começará a fase de Ações com 3 discos de água.

Exceção: se você for o jogador inicial, colete 1 água 💧 (ao invés de 3) no seu primeiro turno. Em todos os turnos subsequentes, incluindo o primeiro do seu oponente, jogadores colem 3.

3. AÇÕES

Execute quaisquer das ações seguintes, em qualquer ordem, qualquer número de vezes:

- Jogar carta
- Comprar carta
- Sucatear carta
- Pegar Silo de Água
- Usar habilidade

Cartas e habilidade de custo zero: Algumas cartas e habilidades têm um custo de 0 água. Sempre que usar uma habilidade de custo 0 ou jogar uma carta de custo 0, marque-a como **despreparada** com um disco de água extra mostrando o traço rosa —.

Limpeza de ações: Quando tiver terminado de executar ações, retorne todos os discos de água 💧 e água extra 🌊 para suas respectivas áreas.

AÇÕES

JOGAR CARTA (PESSOA)

Jogue uma carta de *pessoa* da sua mão na frente de qualquer uma das suas *bases* (mesmo destruída).

Ao jogar uma *pessoa*:

- Gaste discos de *água* igual ao seu custo mostrado no canto superior esquerdo **A** e coloque-os sobre a carta **B**.
- No turno que uma *pessoa* é jogada, ela está **despreparada**.
- Se já houver uma *pessoa* na mesma coluna, coloque a nova *pessoa* à frente **C** ou atrás **D** da *pessoa* existente (movendo-a para frente). Quando uma *pessoa* atrás de outra é destruída, mova a *pessoa* em frente para trás.
- Cada coluna pode conter um máximo de 2 *pessoas*. Se você possuir 6 *pessoas* em jogo, você não pode jogar mais *pessoas* (inclusive punks).

Dica: Coloque suas *pessoas* mais valiosas atrás, para que não fiquem *desprotegidas*.



À frente

Atrás

JOGAR CARTA (EVENTO)

Jogue uma carta de *evento* da sua mão para sua fila de *eventos*.

Ao jogar um *evento*:

- Posicione o *evento* no espaço correspondente ao ícone **(1)** no topo da sua caixa de efeito.
- Gaste discos de *água* igual ao seu custo mostrado no canto superior esquerdo **E** e coloque-os sobre a carta **F**.
- Um *evento* **(1)** não é posicionado na fila. Resolva seu efeito imediatamente e descarte-o juntamente com a *água* requerida para jogá-lo.
- Somente uma carta pode ocupar cada espaço da sua fila de *eventos*. Se aquele espaço já estiver ocupado por outro *evento*, você deve colocar o novo *evento* no primeiro espaço disponível atrás **G** (até o espaço **(3)**). Se estes espaços estiverem cheios, você não pode jogá-lo.



COMPRAR CARTA

Gaste 2 de *água* e compre uma carta.

SUCATEAR CARTA

Descarte uma carta da sua mão e receba o efeito de sucatear relacionado ao ícone (veja "Ícones", p. 8) mostrado no canto superior esquerdo da carta **H**.

Nota: Quando sucatear *Silo de Água*, retorne-o para sua área de jogo ao invés de descartá-lo.



PEGAR SILO DE ÁGUA

Gaste 1 de água para pegar seu **Silo de Água** para sua mão. O **Silo de Água** pode ser sucateado para ganhar uma água extra.



- Quando sucatear o **Silo de Água**, devolva-o para sua área de jogo em vez de descartá-lo.
- Você pode manter o **Silo de Água** em sua mão múltiplos turnos.

Dica: Toda água não gasta é perdida, então se você tiver 1 água sobrando que não será útil, considere fazer a ação de pegar **Silo de Água**.

Se tiver 2 sobrando, considere a ação de Comprar Carta.

USAR HABILIDADE

Use a habilidade de uma das suas bases ou pessoas preparadas em qualquer coluna.

Habilidades e seus custos são encontrados em caixas pretas na parte de baixo da carta.

Ao usar uma habilidade:

1. Tenha certeza de que a carta está preparada (veja a seção "preparada" à direita).
 2. Gaste água igual ao custo da habilidade que você está usando e coloque-a sobre a carta.
 3. Resolva todo o texto e ícones na caixa de habilidade.
- Depois de usar uma habilidade numa carta, ela está despreparada. Se a habilidade custar 0, coloque sobre a carta um disco de despreparada.
 - A habilidade de uma carta pode atingir cartas em qualquer coluna, não apenas a própria.
 - Quando o texto de uma habilidade usa a palavra "Inimiga", está se referindo às pessoas do oponente, não suas bases.



PREPARADA

MINHA CARTA ESTÁ "PREPARADA"?

Bases: Uma base virada para cima está sempre preparada, a não ser que você tenha usado uma de suas habilidades neste turno (uma base danificada pode estar preparada).

Pessoas: Uma pessoa está preparada, a não ser que qualquer um dos seguintes pontos seja verdade:

- Foi jogada neste turno.
- Foi restaurada neste turno.
- Uma das suas habilidades foi usada neste turno.
- Está danificada.

Nota: Cartas com discos de água sobre elas estão despreparadas a não ser que uma habilidade, efeito ou característica sobreponha isto.

FIM DE JOGO

Você vence imediatamente quando todas as bases do seu oponente forem destruídas.

Se o baralho acabar durante o jogo, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho de compra. Se o baralho acabar novamente, o jogo termina em empate.

FAQ BASES

Banco de Sangue: Você precisa de uma *pessoa* para usar esta habilidade.

Base de Paraquedas: Você deve pagar o custo de *água* para jogar a pessoa e o custo de *água* da sua habilidade.

Base de Trabalho: Você precisa de uma *pessoa* para usar esta habilidade.

Base de Treinamento: A *pessoa* entra em jogo exatamente no mesmo lugar. Cartas com uma [característica] “quando esta carta entra em jogo” (como **Vanguarda**, **Argo Yesky**, **Soldado Ferido**), executam tal efeito imediatamente. Esta pessoa é considerada para **Ninho de Espiões** ou **Laboratório de Transplante**.

Base Mercenária: O oponente escolhe. Ele não pode escolher descartar 2 cartas a não ser que possua 2 ou mais cartas na mão.

Canhão: Se  destruir sua última *base*, você perde imediatamente antes que a habilidade do **Canhão** se complete.

Catapulta: Você precisa de uma *pessoa* para usar esta habilidade.

Colosso: Se **Colosso** tiver avançado uma vez, você pode jogar uma *pessoa* na sua frente e/ou atrás. Uma *pessoa* atrás do **Colosso** está protegida e não pode ser atingida por  ou , da mesma forma que seria se estivesse atrás de uma *pessoa*. Uma nova *pessoa* jogada nesta coluna pode empurrar uma *pessoa* presente para o outro lado do **Colosso**. Quando **Colosso** for destruído, coloque-o virado para baixo na sua fila de bases (movendo qualquer *pessoa* para a frente).

Estaleiro de Construção: A *base* virada não está danificada e está **preparada**.

Fliperama: *Punks* são *peessoas* também.

Laboratório de Adrenalina: Você deve pagar o custo de *água* da habilidade da *pessoa*, incluindo *peessoas* danificadas que entraram em jogo neste turno, como **Soldado Ferido**, e *peessoas* que estão danificadas e usaram a habilidade. Se Laboratório de Adrenalina estiver usando a habilidade de uma *pessoa* que diz “danifique esta carta”, por exemplo, “esta” se refere à *pessoa* sendo ativada.

Laboratório de Transplante: Isto significa quaisquer 2 *peessoas*, inclusive *punks*.

Ninho de Espiões: Isto significa quaisquer 2 *peessoas*, inclusive *punks*.

Posto de Comando: Pode custar até mesmo .

Relógio do Apocalipse: Você só pode avançar um *evento* se houver na sua frente um espaço vazio na fila de eventos. Você pode avançar *eventos* do oponente. Um *evento* do oponente ativado pelo **Relógio do Apocalipse** ainda pertence a ele.

Torre de Vigia: **Invasores** e *eventos*  também contam.

Triturador: Você precisa de uma *pessoa* para usar esta habilidade.

FAQ GERAL

 /  / : Sozinhos, estes ícones podem atingir somente cartas desprotegidas. Contudo, cartas que dizem **qualquer**, **todas** ou **uma das**, ignoram proteção e seguem regras próprias.

Inimiga: As *personas* do oponente, **não** as *bases*.

Sem Dumpster Diving: Você pode examinar as cartas que seu oponente descarta durante o turno dele. Você não pode vasculhar a pilha de descarte para ver se uma carta foi jogada em um turno anterior.

Sem Espiar: Jogadores não podem olhar que carta está no outro lado de *punks*.

Sem Fogo Amigo: Você não pode usar  /  /  ou quaisquer outras habilidades/efeitos negativos nas suas próprias cartas, a não ser que esteja especificado que você deve. Você também não pode  as cartas do oponente.

Sem Limite de Mão: Não há limite de mão.

FAQ PESSOAS

Agoureiro: Se não houver espaço para mover um *evento* para trás, ele não se move. Se você não puder mover nenhum dos *eventos* do oponente para trás, você ainda pode jogar **Agoureiro**.

Argo Yesky: Se **Argo** for danificado, mas depois restaurado, sua característica está em efeito novamente. *Punks* ganham a habilidade do **Argo**. Como *punks* agora possuem uma habilidade, eles devem ser marcados como **despreparados** ao entrarem em jogo.

Karli Blaze: A [característica] da **Karli** entra em efeito quando ela entra em jogo ou é restaurada. A habilidade da **Karli** está ativa quando ela é jogada, mas não quando é restaurada. Se combinada com **Base de Treinamento**, *personas* viradas neste turno podem usar suas habilidades.

Líder Cultista: O **Líder Cultista** pode destruir a si mesmo.

Mímico: Você deve pagar o custo de água da habilidade escolhida. Se **Mímico** estiver copiando uma carta cuja habilidade diz “danifique esta carta”, por exemplo, “esta” refere-se ao **Mímico**.

Molgur Stang: “Qualquer” significa qualquer uma das *bases* do oponente, mesmo protegidas.

Punk: Se um efeito fizer que você coloque um **Punk** de uma das suas colunas na sua mão, ela se torna uma carta virada para cima normal.

Time de Resgate: **Time de Resgate** pode devolver a si mesmo. Cartas devolvidas não “lembram” sua situação anterior se entrarem em jogo novamente. Qualquer carta devolvida (**Punks** inclusive) tornam-se cartas normais, viradas para cima na sua mão.

Vanguarda: O dano  do oponente acontece imediatamente (no seu turno) e segue todas as regras normais. Se o seu dano  destruir a última base do oponente, você ganha antes que ele possa causar o dele.

Vera Vosh: Se a [característica] da **Vera** se tornar ativa depois que uma habilidade foi usada, ela não permite que a habilidade seja usada novamente. A [característica] da **Vera** beneficia ela, *personas* e *bases*.

Zeto Khan: Isto não tem efeito em *eventos* já na fila. Isto dá  a **Invasores**.

FAQ EVENTOS

Bombardeio: Como sempre, *bases* danificadas são destruídas.

Insureição: Se isto fizer você ter mais de seis *pessoas*, você não ganha os *punks* extras.

Invasores: Ver “Invadir”, p. 9. Você pode resolver o ícone de Invadir (👤) mais de uma vez por turno.

Invasores irá se mover na fila de eventos todo turno, como qualquer outro evento.

Radiação: “Todas as *pessoas*” significa todas as *pessoas* atualmente em jogo, o que inclui as suas próprias.

Terreno Alto: Você pode reorganizar *pessoas* para as mesmas posições.

Trégua: Cartas devolvidas não “se lembram” do seu estado anterior se entrarem em jogo novamente. Qualquer carta devolvida (inclusive **Punks**) tornam-se cartas normais na sua mão.

USANDO O PLAYMAT OFICIAL

Ao usar o playmat, faça a preparação e jogue normalmente, com as seguintes exceções:

- No final de cada turno, coloque 3 discos de *água* no canal de suprimento de água para uso no próximo turno **A**.
- Quanto executar a ação de pegar **Silo de Água**, coloque a *água* gasta no espaço de **Silo de Água** **B**.

- Quando executar a ação de comprar carta, empilhe a *água* gasta no espaço de comprar carta **C**.
- Empilhe *água* gasta em *eventos* de tempo 0 ou de cima de cartas descartadas no espaço de descarte de *água* **D**.
- No final de cada turno, coloque 3 discos de *água extra* no espaço de *água extra* **E**.



CONHEÇA O PLAYMAT EM
[QRCODE/RDLPPLAYMAT](https://qrcodex.com/rdlplaymat)



Que raízes são essas que se arraigam, que ramos se esgalham
Nessa imundície pedregosa? Filho do homem
Não podes dizer, ou sequer estimas, porque apenas conheces
Um feixe de imagens fraturadas, batidas pelo sol,
E as árvores mortas já não mais te abrigam, nem te consola o canto dos grilos,
E nenhum rumor de água a latejar na pedra seca. Apenas
Uma sombra medra sob esta rocha escarlate.
(Chega-te à sombra desta rocha escarlate),
E vou mostrar-te algo distinto
De tua sombra a caminhar atrás de ti quando amanhece
Ou de tua sombra vespertina ao teu encontro se elevando;
Vou revelar-te o que é o medo num punhado de pó.

- *d'A Terra Desolada*, por T.S. Eliot

ROXLEY

Copyright Roxley 2021. Todos os direitos reservados mundialmente.