



Fallout



ZASADY WPROWADZAJĄCE

ZAWIADOMIENIE



WYSTOSOWANE PRZEZ DZIAŁ DOKUMENTACJI VAULT-TEC, STYCZEŃ 2077 – Niniejszy dokument zawiera informacje wrażliwe dla obronności Stanów Zjednoczonych w rozumieniu Nowej poprawionej ustawy o szpiegostwie, paragraf 50 U.S.C., ustępy 31 i 32. Przekazywanie go lub ujawnianie jego zawartości w jakiegokolwiek formie osobom nieposiadającym odpowiednich uprawnień jest surowo zabronione.

WPROWADZENIE

Witaj w Krypcie 84, najnowszej z linii publicznych systemów ochronnych firmy Vault-Tec, wiodącego producenta schronów przeciwiatomowych. Niniejszy dokument stworzono na wypadek globalnej wojny nuklearnej. Jeśli do niej dojdzie, zaznajomi cię on krok po kroku z metodami przetrwania i szczęśliwego życia na skażonych promieniowaniem pustkowiach, które czekają na ciebie, gdy opuścisz gościnne progi twojej krypty Vault-Tec.

Pamiętaj, że kiedy wyjdiesz na pustkowie, jesteś skazany na siebie! Aby poradzić sobie w tym strasznym miejscu, każdy ocalały będzie musiał zdobyć doświadczenie, zmierzyć się z niebezpiecznymi wrogami, szabrować, handlować i wypełniać zadania. Na początku podróży będziesz mieć na grzbiecie jedynie kombinezon krypty. Jednak stosując się do rad z tego podręcznika przetrwania, szybko urośniesz w siłę i bogactwo, a potem nauczysz się walczyć o wpływy ze wszystkimi organizacjami kontrolującymi rozciągające się wokół pustkowie.

PRZETRWANIE NA PUSTKOWIACH

Zadaniem broszury Zasady wprowadzające jest nauczyć nowych graczy, jak grać w grę planszową **FALLOUT**. Aby ułatwić pierwszą rozgrywkę, broszura pomija niektóre wyjątki w zasadach oraz wzajemne oddziaływanie na siebie części kart. Kompedium zasad zawiera pełne reguły gry i opisuje wszystkie wyjątki, które pominięto w tej broszurze. Jeśli w trakcie rozgrywki pojawią się jakieś pytania, należy odnieść się właśnie do Kompedium zasad.

Jeśli grasz samemu, po zapoznaniu się z Zasadami wprowadzającymi przeczytaj sekcję „Gra jednoosobowa” znajdująca się na stronie 15 niniejszej broszury!

ARCHIWUM

Wiele kart zadań oraz spotkań oznaczono numerem w lewym górnym rogu.



Te karty tworzą **ARCHIWUM** i odkłada się je na bok podczas przygotowania do gry. W talii archiwum mogą być wymieszane karty wszystkich rodzajów i kolorów. Podczas rozgrywki może się zdarzyć, że będziesz musiał wyszukać w tym stosie kartę w oparciu o wymieniony numer. Dlatego najlepiej trzymać je ułożone w kolejności numerycznej, aby proces wyszukiwania odpowiednich kart był na tyle szybki i prosty, na ile to możliwe.

ZABEZPIECZ SWOJĄ
PRZYSZŁOŚĆ Z

Vault-Tec!

PAMIĘTAJ, CECHY DOBREGO
KANDYDATA DO KRYPTY TO...

S

STRENGTH
(SIŁA)

P

PERCEPTION
(PERCEPCJA)

E

ENDURANCE
(WYTRZYMAŁOŚĆ)

C

CHARISMA
(CHARYZMA)

I

INTELLIGENCE
(INTELIENCJA)

A

AGILITY
(ZWINNOŚĆ)

L

LUCK
(SZCZĘŚCIE)



ELEMENTY GRY



KOMPENDIUM ZASAD



21 KAFELKÓW MAPY



**4 ARKUSZE
SCENARIUSZY**



**5 PLASTIKOWYCH FIGUREK
5 KART POSTACI
5 ŻETONÓW S.P.E.C.I.A.L.
(S.P.E.C.J.A.Ł.) POSTACI**



34 PUSTKOWIA



21 OSADY



20 KRYPTY



**4 PLANSZE GRACZY
Z 8 ŁĄCZNIKAMI**



**12 PLASTIKOWYCH
ZNACZNIKÓW**



100 KART ZADAŃ



3 KOŚCI V.A.T.S.



14 KART PROFITÓW



2 ŻETONY WŁADZY



27 ŻETONÓW WROGÓW



**35 ŻETONÓW S.P.E.C.I.A.L.
(S.P.E.C.J.A.Ł.)**



54 ŻETONY KAPSLI



12 ŻETONÓW CECH



**34 KARTY
ZNALEZISK**



25 KART ZASOBÓW



**11 KART
UNIKALNYCH
ZASOBÓW**



23 KARTY OSIĄGNIĘĆ



**10 ŻETONÓW
ORGANIZACJI**



**8 ZNACZNIKÓW
ZADAŃ**

1 WYBÓR SCENARIUSZA: Wybierzcie wspólnie, który scenariusz chcecie rozegrać. Podczas pierwszej rozgrywki najlepiej rozegrać scenariusz „Wspólnota”. Weźcie odpowiedni arkusz scenariusza i ułóżcie go w górnej części obszaru gry.

2 UŁOŻENIE MAPY: Osobno potasujcie kafelki mapy oraz , a następnie ułóżcie mapę w oparciu o ilustrację na rewersie wybranego arkusza scenariusza poprzez losowe umieszczanie kolejnych zakrytych kafelków lub na wskazanych miejscach.

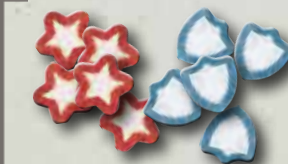


3 PODZIAŁ ŻETONÓW: Ułóżcie stopy żetonów S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.), kapsli, cech i wrogów, upewniając się, że żetony S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.) oraz wszystkie rodzaje żetonów wrogów leżą zakryte i zostały dokładnie pomieszane. Żetony wrogów dodatkowo podzielcie na osobne stopy według ich rodzaju.

4 UTWORZENIE TALII SPOTKAŃ: Podzielcie wszystkie początkowe karty spotkań – te, w których lewym górnym rogu zamiast numeru widnieje gwiazdka – na dwie osobne talie o różnych rewersach, potasujcie je i umieśćcie zakryte na obszarze gry.



**SPOTKANIE
POCZĄTKOWE**



Pozostałe karty spotkań i zadań ułóżcie w kolejności numerycznej. Tworzą one **ARCHIWUM** (niepokazane na ilustracji).

ANIE DO GRY



REWERS ARKUSZA SCENARIUSZA

ABY „WYŁOŻYĆ” KARTĘ, NALEŻY WYSZUKAĆ KARTĘ ZE WSKAZANYM NUMEREM W ARCHIWUM I UMIEŚCIĆ JĄ NA OBSZARZE GRY.

- 5 UTWORZENIE INNYCH TALII:** Usuńcie z talii osiągnąć wszystkie karty, w których lewym dolnym rogu widnieje liczba wyższa niż liczba osób biorących udział w grze. Następnie osobno potasujcie karty osiągnąć (👤), znalezisk (👤) oraz zasobów (👤) i umieśćcie je zakryte na obszarze gry. Na koniec upewnijcie się, że każde z was ma łatwy dostęp do kart profitów, kart unikalnych zasobów oraz kości V.A.T.S.
- 6 UTWORZENIE SKLEPU:** Dobierzcie cztery karty zasobów i ułóżcie je odkryte obok talii zasobów. Karty ułóżcie w linii – tworzą one sklep.
- 7 WYBÓR I USTAWIENIE OCALAŁYCH:** Wylosujcie pierwszego gracza i przesunąć talię osiągnąć tak, aby znalazła się po jego prawej stronie. Zaczynając od tego gracza i idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera ocalałego i bierze odpowiadającą mu figurkę, kartę postaci oraz żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.), na którego rewersie widnieje sylwetka danej postaci. Następnie dany gracz stawia swoją figurkę na niezajętym polu – jednej z części kafelka oddzielonej białymi liniami – na kafelku mapy opisanym jako „Obóz na rozdrożach”.
- 8 PRZYGOTOWANIE PŁANSZ GRACZY:** Każdy gracz bierze planszę gracza, po czym umieszcza zielony znacznik w otworze z numerem „0”, czerwony znacznik w otworze z numerem „16” oraz szary znacznik w otworze na lewo od toru PD. Ponadto każdy gracz umieszcza swój początkowy żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.) w okienku swojej planszy gracza oznaczonym odpowiadającą żetonowi literą, a następnie losowo dobiera jeden dodatkowy żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.) i umieszcza go w odpowiadającym mu okienku. Jeśli gracz ma już daną literę, losowo dobiera inny żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.) zamiast niej. Następnie każdy gracz dobiera jedną kartę osiągnięcia i zachowuje ją w tajemnicy przed pozostałymi graczami. Na koniec każdy gracz bierze po trzy kapsle.
- 9 ROZPATRZENIE EFEKTÓW POCZĄTKOWYCH:** Rozpatrzenie wszystkie efekty opisane na rewersie arkusza scenariusza. Następnie za każde pole na mapie, na którym widnieje symbol odpowiadający symbolowi na żetonie wroga, weźcie jeden losowy żeton wroga odpowiadający danemu symbolowi i umieśćcie go zakrytego na wskazanym polu (wrogów opisano dalej). Na koniec umieśćcie żetony władzy ★ oraz 🛡 na najwyższym polu toru władzy, który znajduje się na arkuszu scenariusza.

PRZEBIEG RUNDY

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza. Kiedy wszyscy zakończą swoje tury, wrogowie na planszy aktywują się i atakują, a następnie rozpoczyna się nowa runda gry i pierwszy gracz może podjąć swoją kolejną turę. Gracze rozgrywają w ten sposób rundy do chwili, gdy jeden z nich zdobędzie wystarczająco dużo wpływów, aby ogłosić swoje zwycięstwo, lub dopóki jedna z organizacji nie przesunie się na ostatnie pole toru władzy.

PRZEBIEG TURY

Kiedy nadchodzi twoja tura, wreszcie masz szansę zabłysnąć! To chwila, gdy wyruszasz na pustkowiach, aby je eksplorować, walczyć z niebezpiecznymi wrogami oraz wypełniać zadania.

W swojej turze możesz wykonać maksymalnie dwie akcje. Co ważne, możesz wykonać tę samą akcję kilka razy. Kiedy już będziesz miał za sobą obie akcje, twoja tura dobiegnie końca i swoją turę rozpocznie następny gracz. Podczas tury możesz wykonać następujące akcje:

- ⚡ **EKSPLORACJA:** Odkrywasz sąsiadujący zakryty kafelek mapy.
- ⚡ **RUCH:** Przesuwasz swoją figurkę po mapie.
- ⚡ **ZADANIE:** Wypełniasz jedno z dostępnych zadań.
- ⚡ **SPOTKANIE:** Dobierasz i rozpatrujesz kartę spotkania zależnie od twojej pozycji na mapie.
- ⚡ **WALKA:** Toczysz walkę, próbując zabić wroga na twoim polu.
- ⚡ **OBOZOWANIE:** Leczysz pewną liczbę PW, odświeżasz swoich towarzyszy i wymieniasz posiadane rzeczy z innymi ocalałymi.

Wszystkie akcje opisano szczegółowo w kolejnych podrozdziałach.

TY, CZYLI OCALAŁY



Zawsze, kiedy Zasady wprowadzające zwracają się bezpośrednio do ciebie, odnoszą się zarówno do gracza, który właśnie wykonuje swoją turę, jak również do kontrolowanego przez niego ocalałego. Ocalały oraz gracz stanowią nierozdzielalną całość. Niektóre karty i zasady mogą również określać gracza rozgrywającego swoją turę jako „aktywnego gracza”.

AKCJA EKSPLOKACJI

Nikt nie jest pewien, co czyha na pustkowiach, ale wkrótce to się zmieni! Wszędzie wokół rozciąga się niezbadane terytorium reprezentowane zakrytymi kafelkami mapy, a dzięki akcji eksploracji poznasz tajemnice, które skrywa.

Każdy kafelek planszy podzielony na **POLA**, które są wyznaczone przez białe granice. Jeśli znajdujesz się na polu, którego granica styka się z zakrytym kafelkiem mapy, możesz wykonać akcję eksploracji i odkryć dany kafelek. Następnie obracasz ten kafelek w taki sposób, aby widoczna na nim strzałka wskazywała ten sam kierunek, co strzałka na kafelku początkowym.

Jeśli po odkryciu nowego kafelka mapy okaże się, że widnieją na nim jakiegokolwiek symbole wrogów, dobierasz losowe żetony wrogów odpowiadające rodzajom wrogów z kafelka i umieszczasz je odkryte na odpowiednich polach.



MIESZKANIEC PUSTKOWI EKSPLOKACJI SĄSIADUJĄCY ZAKRYTY KAFELKEM MAPY I ODKRYWA STACJĘ RED ROCKET.



KAFELKEM NALEŻY OBRÓCIĆ W OPARCIU O KIERUNEK, JAKI WSKAZUJE BIAŁA STRZAŁKA. NASTĘPNIE NA KAFELKU ZOSTAJE UMIESZCZONY WRÓG.

AKCJA RUCHU

Korzystasz z akcji ruchu, aby (jak się zapewne domyśliłeś) poruszać się po mapie! Jednak zachowaj ostrożność – pustkowia są niebezpieczne i czekają cię tam trudne do przebycia wertepy oraz zabójcze promieniowanie.

Kiedy wykonujesz akcję ruchu, otrzymujesz dwa punkty ruchu. Możesz wydać każdy z nich, aby poruszyć swoją figurkę na sąsiadujące pole. Możesz przerwać swoją akcję ruchu, aby wykonać drugą akcję, a kiedy ją zakończysz, możesz wrócić do akcji ruchu i dokończyć także ją. Ponadto jeśli w swojej turze wykonasz dwie akcje ruchu, będziesz mógł połączyć punkty ruchu z obu akcji i wydać je razem (patrz „Przykład akcji ruchu” poniżej).

TEREN

Niektóre pola mogą zawierać teren, który wpływa na ocalałego w momencie wejścia na dane pole. Teren oznaczono granicą pola w określonym kolorze.

- ✦ **TRUDNY TEREN (CZERWIŃ):** Musisz wydać dwa punkty ruchu, aby poruszyć się na takie pole.
- ✦ **NAPROMIENIOWANY TEREN (ZIELEŃ):** Otrzymujesz jeden rad (☢), kiedy poruszasz się na takie pole (rady opisano dalej).



PRZYKŁAD AKCJI RUCHU




- 1 Mieszkaniec krypty wykonuje dwie akcje ruchu, otrzymując tym samym cztery punkty ruchu. Wydaje pierwszy punkt, aby poruszyć się na sąsiadujące pole.
- 2 Drugi i trzeci punkt ruchu wydaje, aby przesunąć się na pole zawierające trudny teren.
- 3 Czwarty i ostatni punkt ruchu Mieszkaniec krypty wydaje, aby poruszyć się na pole z napromieniowanym terenem, co oznacza, że otrzymuje on 1 rad.


AKCJA ZADANIA

Jeśli chcesz zdobyć wpływy na pustkowiach, będziesz musiał pomagać innym ludziom – czasem przypadkowo napotkanym mieszkańcom pustkowi, innym zaś razem potężnym organizacjom opisanym w scenariuszu.

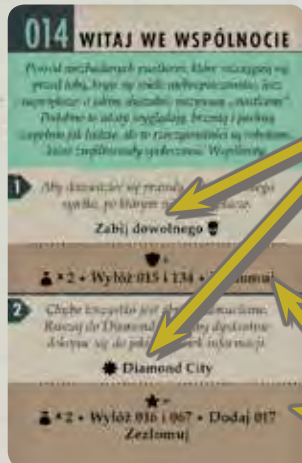
Wszelkie sposoby, jakimi możesz pomagać innym, przedstawiono w postaci zadań.

Zadania aktualnie dostępne dla ciebie i innych ocalałych są wyłożone odkryte na obszarze gry. Jedno zadanie jest wykładane w ten sposób podczas przygotowania do gry, a kolejne są dodawane w miarę postępu rozgrywki. Każde zadanie charakteryzują różne **CELE**, a każdy z nich wiąże się z odmiennymi następstwami. Ponadto każdy cel posiada własne, unikalne wymagania. Niektóre mogą wskazywać nazwę lub typ pola na mapie, gdzie musi się znaleźć twoja figurka, natomiast inne mogą zawierać w opisie listę konkretnych akcji, jakie musisz wykonać.

Część celów oznaczono symbolem , który wskazuje, że musisz wykonać akcję zadania, aby osiągnąć dany cel i tym samym wypełnić zadanie. Po tym, jak spełniłeś wymagania takiego celu, a na twoim polu nie ma żadnych wrogów, możesz wykonać akcję zadania, aby wypełnić dane zadanie.

Jeśli celu nie opatrzono symbolem , wypełniasz dane zadanie automatycznie, z chwilą spełnienia wymagań celu, który w nim opisano – nie kosztuje cię to żadnych dodatkowych akcji!

Kiedy zadanie zostaje wypełnione, rozpatrujesz wszystkie efekty wymienione na pasku następstw widocznym poniżej celu, który osiągnąłeś (patrz ramka „Następstwa kart” na prawo).



CELE

NASTĘPSTWA

KARTA ZADANIA

ZNACZNIKI ZADAŃ

Jeśli zadanie nakazuje ci, abyś umieścił znacznik zadania, wybierz parę żetonów w jednym kolorze reprezentujących znaczniki zadania. Umieść jeden na mapie zgodnie ze wskazaniami zadania, a drugi na karcie samego zadania. Kiedy dana karta zostanie zezłomowana, odrzuć oba znaczniki zadania.

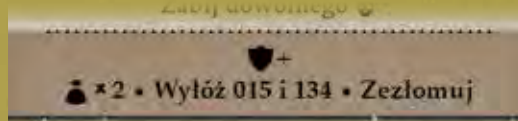


ZNACZNIKI ZADAŃ

NASTĘPSTWA KART








Kiedy zadanie zostaje wypełnione, może wywołać kilka efektów w grze. Te efekty wymieniono skrótowo na karcie, na pasku następstw znajdującym się pod celem danego zadania.



PASEK NASTĘPSTW

Rozpatrz te efekty, w kolejności od lewej do prawej strony.

- ⊕ **DODAJ #:** Wyszukaj w archiwum kartę oznaczoną #. Następnie z wierzchu talii odpowiadającej rewersem wyszukanej karty weź liczbę kart równą liczbie graczy. Na koniec potasuj razem karty z talii i wyszukaną kartę i odłóż je na wierzch odpowiedniej talii.
- ⊕ **WYŁÓŻ #:** Odnajdź w archiwum kartę oznaczoną # i umieść ją odkrytą na obszarze gry razem z innymi kartami zadań.
- ⊕ **# PD:** Zdobysz liczbę PD wskazaną przez # (opisano to nieco dalej).
- ⊕ **# KAPSLI:** Zdobysz liczbę kapsli wskazaną przez #.
- ⊕ **STAJESZ SIĘ X:** Weź żeton cechy, który odpowiada X.
- ⊕  **LUB** : Dobierz kartę z talii, na której rewersie widnieje ten sam symbol, co pokazany w opisie karty. Jeśli po symbolu następuje liczba, przykładowo:  x 2, dobierz i zachowaj wskazaną liczbę kart.
- ⊕ **ZDOBYWASZ UNIKALNY ZASÓB X:** Odnajdź w talii unikalnych zasobów kartę określoną przez X i weź ją. Jeśli dany zasób został już zabrany, dobierz jeden losowy unikalny zasób.
- ⊕ **HANDEL #:** Kup lub sprzedaj liczbę przedmiotów ze sklepu wskazaną przez # (opisano to nieco dalej).
- ⊕  + **LUB**  +: Organizacja odpowiadająca wskazanemu symbolowi zdobywa władzę równą liczbie + widocznych za danym symbolem (opisano to nieco dalej).
- ⊕ **ZEZŁOMUJ:** Odłóż tę kartę do pudełka. Jeśli zadanie nie zostało zezłomowane, należy pozostawić je na obszarze gry – można je ponownie wypełnić.

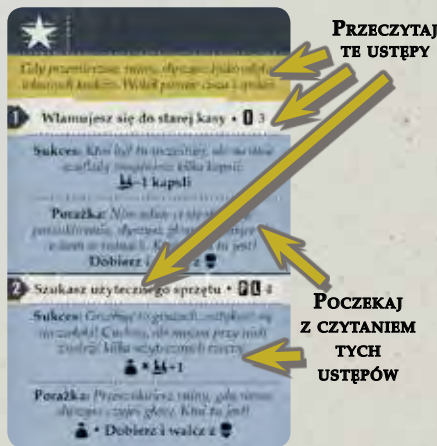
AKCJA SPOTKANIA

Od czasów wojny nie znajdziesz wokoło zbyt wiele, ale w kilku kluczowych miejscach wciąż możesz trafić na artefakty z dawnych dobrych czasów oraz skupiska ocalałych, którzy w ciągu mijających dekad założyli nowe osiedla.

W praktyce oznacza to, że możesz odbywać spotkania buszując po pustkowiach,

handlować z ludźmi zamieszkującymi osady lub badać krypty.

Jeśli znajdujesz się na polu oznaczonym symbolem spotkania (widoczne poniżej), możesz wykonać akcję spotkania, aby rozpatrzyć kartę spotkania z talii odpowiadającej danemu symbolowi spotkania. **Możesz rozpatrzyć spotkanie w każdym miejscu tylko raz na turę, a ponadto nie możesz wykonać tej akcji, jeśli znajdujesz się na jednym polu z wrogiem.**



KARTA SPOTKANIA

SYMBOLE SPOTKAŃ

Na początku rozgrywki w grze pojawiają się dwa typy symboli spotkań:



SPOTKANIE NA PUSTKOWIACH: Karty w talii pustkowi pozwalają ci przetrząsnąć konkretne miejsce w poszukiwaniu użytecznych zdobyczy lub przeze-sywać pustkowiec, licząc na ciekawe znaleziska.



SPOTKANIE W OSADZIE: Karty z talii osad pozwalają ci kupować i sprzedawać różne rzeczy dostępne w ofercie sklepowej oraz rozglądać się za znaleziskami na terenie zamieszkałych osiedli.

W grze pojawiają się również dwa symbole spotkań w krypcie: i . Jednak kart spotkań w krypcie nie dodaje się do gry do chwili wypełnienia konkretnych zadań przez ciebie i pozostałych ocalałych. Do takiego momentu nie możesz odbyć spotkania w krypcie.

POZIOM SPOTKANIA

Każdemu symbolowi spotkania na mapie odpowiada cyfra wskazująca jego poziom. Jeśli na pasku następstw zamiast liczby pojawia się symbol spotkania (lub), traktuj go tak, jakby był równy poziomowi symbolu spotkania z pola, na którym się znajdujesz.

Przykładowo jeśli rozpatrywałbyś spotkanie na Stacji Red Rocket poziomu 2, a opis spotkania brzmiałby:

„ x ”, dostałbyś dwie karty znalezisk.

ROZPATRYWANIE SPOTKAŃ

Aby rozpatrzyć spotkanie, gracz siedzący na prawo od ciebie dobiera jedną kartę spotkania i czyta na głos zapisany kursywą tekst znajdujący się w górnej części karty. Następnie odczytuje wytłuszczony opis na początku każdej z ponumerowanych opcji, w tym wszelkie testy oraz wymagania. Potem ty wybierasz, którą opcję chciałbyś rozpatrzyć, a czytający gracz informuje cię o wszelkich wymaganych działaniach i pilnuje, abyś wykonał czynności związane z podjętym wyborem. Może się to wiązać z wykonywaniem testów, walką z wrogami czy opłaceniem określonej kwoty za pomocą kapsli.

Jeśli uda ci się spełnić wszystkie wymogi, ten sam gracz odczytuje cały opis znajdujący się po nagłówku „Sukces” przypisanym do danej opcji. Z kolei jeśli nie uda ci się spełnić wszystkich wymogów, odczytuje on cały opis znajdujący się po nagłówku „Porażka” przypisanym do danej opcji. Na koniec rozpatrujesz wszystkie efekty wymienione na pasku następstw odpowiedniego rozstrzygnięcia (patrz ramka „Następstwa kart” na poprzedniej stronie). Po zakończeniu spotkania wykorzystana karta trafia na spód swojej talii.

WYKONYWANIE TESTÓW



Wiele spotkań i zadań wymaga, abyś wykonał test. W opisie każdego testu pojawia się co najmniej jeden żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.), po którym jest wymieniony poziom trudności, przykładowo: **GA** 4. Aby wykonać test, rzucasz trzema kośćmi V.A.T.S. i sumujesz liczbę symboli trafienia (●) widocznych na kościach. Jeśli ich liczba jest równa lub wyższa niż trudność testu, odnosisz sukces!

Jeśli posiadasz jakiegokolwiek żetony S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.) odpowiadające żetonom wykorzystywanym w teście, możesz przerzucić dowolną liczbę kości przed rozpatrzeniem ostatecznych wyników wykonywanego testu. Możesz wykonać jeden taki przerzut za każdy żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.), który odpowiada jednemu z żetonów wykorzystywanych w teście.

PRZYKŁAD TESTU

- 1 Wygnaniec z Bractwa ma wykonać test **SE** 4. Rzuca kośćmi V.A.T.S. i uzyskuje trzy symbole ●. To za mało, aby odnieść sukces.
- 2 Posiada żeton **S**, więc może wybrać i przerzucić dowolną liczbę kości. W tym wypadku przerzuca wyłącznie kość bez symbolu ●. W jego wyniku uzyskuje czwarty symbol ●, którego potrzebował, by odnieść sukces!



SKLEP: KUPNO I SPRZEDAŻ

Kiedy przeprowadzasz spotkanie w osadzie, często masz okazję do sprzedaży lub kupna przedmiotów oraz zjednania sobie towarzyszy dostępnych w sklepie. Kiedy to się dzieje, dobierasz jedną kartę z wierzchu talii zasobów (♣) i dodajesz ją po lewej stronie sklepu. Spotkanie określa pewną liczbę – to maksymalna liczba przedmiotów, którą możesz kupić i/lub sprzedać. Przykładowo jeśli treść danego spotkania brzmi: „Handel 2”, mógłbyś kupić dwa zasoby albo kupić jeden zasób i sprzedać jeden zasób albo sprzedać dwa zasoby.

Aby kupić zasób, musisz wydać liczbę kapsli równą kosztowi widocznemu w prawym górnym rogu karty danego zasobu. Na niektórych kartach, przykładowo na towarzyszach, w tym rogu zamiast kosztu pojawia się jakiś żeton lub cecha. Możesz wziąć taką kartę tylko, jeśli posiadasz wskazany żeton lub cechę.



KOSZT PRZEDMIOTU

Aby sprzedać przedmiot, odrzucasz go ze swojego ekwipunku na odpowiedni stos odrzuconych kart i zdobywasz liczbę kapsli równą kosztowi danego przedmiotu minus jeden.

KAPSLE!



Kapsle stanowią powszechnie stosowaną walutę na pustkowiach i można je zdobyć poprzez szabrowanie oraz sprzedaż przedmiotów znalezionych w różnych miejscach pustkowi. Każdy gracz śledzi swój osobisty zapas kapsli za pomocą żetonów kapsli. Kiedy zdobywasz kapsle, bierzesz wskazaną liczbę z puli, natomiast kiedy wydajesz kapsle, odkładasz odpowiednią liczbę z powrotem do puli. W grze dostępne są żetony kapsli o wartości „1” i „5”. Rozmieniaj je, kiedy tylko chcesz (i potrzebujesz)!



Kiedy skończysz kupować i sprzedawać, odrzucasz lub dobierasz nowe karty zasobów, aż w sklepie znajdą się znowu cztery karty. Jeśli musisz odrzucić jakieś karty, odrzucaj je z prawej strony wystawy sklepowej (tzn. linii ułożonej z kart sklepu). Jeśli masz dodać nowe karty, dobieraj je z talii zasobów i dodawaj odkryte z lewej strony wystawy.

EKWIPUNEK I WYPOSAŻENIE



Kiedy pozyskujesz przedmiot lub towarzysza, umieszczasz go na swoim obszarze gry – od tej chwili znajduje się on w twoim ekwipunku. Możesz mieć w swoim ekwipunku maksymalnie trzy karty zasobów jednocześnie. Jeśli pozyskasz do ekwipunku więcej niż trzy karty, musisz wybierać i odrzucać karty, aż pozostaną ci jedynie trzy.



WYPOSAŻENIE

EKWIPUNEK



Ponadto możesz być wyposażony w maksymalnie trzy karty jednocześnie – jeden ubiór (👔), jedną broń (🔪) oraz jednego towarzysza (👤), co zostało oznaczone okienkami na twojej planszy gracza. Karty, w które jesteś wyposażony, nie liczą się do twojego ekwipunku. Możesz wymieniać karty, w które jesteś wyposażony, kiedy pozyskujesz nową kartę, na początku swojej tury lub kiedy wykonujesz akcję obozowania.

AKCJA WALKI

Nie ma sensu owijać w bawełnę: na pustkowiach jest piekielnie niebezpiecznie. Spotkasz tam zmutowane stwory, bandytów i wiele znacznie gorszych istot tylko czekających, aż wpadnie im w łapy taki rozentuzjzmowany ocalały jak ty. Dlatego musisz być gotów stawić czoła wszystkim wrogom w brutalnej walce. Możesz wykonać akcję walki, aby wybrać jednego wroga z twojego pola i stoczyć z nim walkę.




Kiedy walczysz z wrogiem, starasz się wyrzucić liczbę trafień równą lub wyższą niż jego poziom, a jednocześnie samemu uniknąć trafienia. Możesz trafiać wroga w głowę, ręce, nogi lub korpus, ale liczą się wyłącznie trafienia w te obszary, które u danego wroga są wrażliwe!

Aby walczyć z wrogiem, rzucasz wszystkimi trzema kośćmi V.A.T.S. Część broni – jak to opisano nieco dalej – pozwala ci przerzucać kości V.A.T.S. Jeśli po ostatnim rzucie na kościach V.A.T.S. widnieją jakiegokolwiek symbole , wróg cię trafia! Za każdy symbol  otrzymujesz liczbę obrażeń równą poziomowi twojego wroga.

PW I RADY



Kiedy otrzymasz obrażenia, przesuwasz czerwony znacznik na swoim arkuszu gracza w dół toru o liczbę otworów równą liczbie otrzymanych obrażeń. Na podobnej zasadzie, kiedy otrzymujesz rady () przesuwasz zielony znacznik w górę toru o liczbę otworów równą liczbie otrzymanych radów. Jeśli czerwony znacznik kiedykolwiek znajdzie się w niższym lub tym samym otworze co zielony znacznik, zostajesz zabity!

Kiedy zostaniesz zabity, ustawiasz swoją figurkę na dowolnym polu kafelka mapy opisanego jako „Obóz na rozdrożach”, odrzucasz ze swojego ekwipunku wszystkie karty, lecz pozostawiasz te, w które jesteś wyposażony i leczysz wszystkie PW poprzez przesunięcie czerwonego znacznika z powrotem na najwyższej numerowany otwór toru. Kiedy zostaniesz zabity, nie leczysz radów. Jeśli nawet po wyleczeniu PW wciąż pozostajesz zabity, ponieważ twoje rady znajdują się w najwyższej numerowanym otworze, przegrywasz grę i zostajesz wyeliminowany.



Następnie to ty możesz uzyskać trafienia! Każdy wypełniony obszar na kościach wskazuje część ciała wroga, jaką możesz potencjalnie trafić. Uzyskujesz jedno trafienie za każdą kość, na której widnieje obszar odpowiadający co najmniej jednemu wrażliwemu obszarowi wroga. Każda kość może trafić tylko jeden obszar. Jeśli liczba trafień jest równa lub wyższa niż poziom wroga, zabijasz go!

Kiedy zabijesz wroga, zdobywasz PD (opisano je dalej) równego jego poziomowi i odrzucasz danego wroga z mapy – wraca on do puli. Następnie z puli dobierasz losowego wroga tego samego rodzaju i umieszczasz go **zakrytego** na najbliższym symbolu na mapie, który odpowiada danemu wrogowi i na którym nie leży jeszcze wróg danego rodzaju. Dopóki wróg jest zakryty, uważa się go za nieaktywnego.

Jeśli nie uda ci się zabić wroga podczas walki, pozostaje on na swoim polu. Trafienia, które przeciw niemu uzyskałeś, nie przenoszą się z walki na walkę. Oznacza to, że kiedy następnym razem jeden z ocalałych wda się w walkę z tym konkretnym wrogiem, będzie musiał zacząć od początku.

NIEAKTYWNI WROGOWIE







Nieaktywni wrogowie leżą na mapie zakryci. Nie możesz walczyć z nieaktywnymi wrogami ani używać zdolności wskazujących ich jako cel, ale jednocześnie nie powstrzymują cię oni przed wykonywaniem akcji na ich polu. Kiedy określony rodzaj wroga aktywuje się na końcu rundy (opisano to nieco dalej), wszyscy nieaktywni wrogowie danego rodzaju zostają odkryci i stają się aktywni.

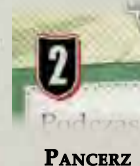
BRONŃ I UBIÓR

Podczas walki może ci pomóc broń oraz ubiór, w które jesteś wyposażony.

Na każdej karcie broni widnieją co najmniej jeden żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.). Za każdy z takich żetonów odpowiadających żetonom S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.), które posiadasz na swojej planszy gracza, przed rozpatrzeniem ostatecznych wyników walki możesz przetrzucić dowolną liczbę kości. Możesz wykonać jeden taki przetrzut za każdy żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.) odpowiadający jednemu symbolowi na broni, w którą jesteś wyposażony.

Ponadto broń może być oznaczona symbolem strzału () co pozwala ci walczyć z wrogami znajdującymi się na polach, które z tobą sąsiadują. Kiedy walczysz z wrogiem znajdującym się na sąsiadującym polu, a dany wróg nie posiada symbolu , w momencie rozstrzygnięcia walki automatycznie uzyskujesz trafienie przeciwko danemu wrogowi.

Ubiór, w który jesteś wyposażony, może zapewnić ci pancerz, co pokazano jako określoną wartość wpisaną w symbol pancerza () . Podczas rozpatrywania walki anulujesz liczbę symboli  z kości równą wartości pancerza, w który jesteś wyposażony.



ZDOLNOŚCI WROGÓW

Wrogowie dysponują zdolnościami wpływającymi na walkę. Zostały one oznaczone na ich żetonach za pomocą symboli:



AGRESJA: Kiedy taki wróg poruszy się na twoje pole lub ty poruszysz się na jego pole, musisz natychmiast z nim walczyć. Ta walka nie wymaga wydania akcji.



PANCERZ: Aby zabić takiego wroga, musisz uzyskać dodatkowe trafienie.





ŁUPY: Kiedy zabijesz takiego wroga, dobierasz jedną kartę znaleziska.



PROMIENIOWANIE: Kiedy taki wróg cię trafi i zada ci dowolną liczbę obrażeń, otrzymujesz liczbę radów równą poziomowi tego wroga.



STRZAŁ: Kiedy taki wróg aktywuje się (opisano to nieco dalej), może z tobą walczyć z sąsiadującego pola. Jeśli do tego dojdzie, a ty nie posiadasz broni , dodajesz jedno  do wyników rzutu.




UCIECZKA: Jeśli podczas walki nie uda ci się zabić takiego wroga, staje się on nieaktywny i należy go zakryć.





PRZYKŁAD WALKI

- 1 Ocalała walczy na swoim polu z Bandytą psycholem. Rzuca trzema kośćmi V.A.T.S.



- 2 Ocalała jest wyposażona w Rozpruwacza, a ponieważ posiada żeton , decyduje się przerzucić dwie ze swoich kości. Dobry wybór! Po przerzucie dysponuje lepszymi wynikami.



- 3 Na kościach widnieją , więc Bandyta psychol ją trafia! Ocalała jest wyposażona w Wyblakły prochowiec, więc jej pancerz anuluje jedno z trafień. Następnie ocalała otrzymuje cztery obrażenia – po dwa za każde z dwóch nieanulowanych trafień.
- 4 Ocalała trafia Bandytę psychologa. Uzyskuje dwa trafienia, po jednym za każdą kość odpowiadającą wrażliwym obszarom tego wroga –  i . Ponieważ uzyskała liczbę trafień równą poziomowi Bandyty psychologa, zostaje on zabity.
- 5 Ocalała zdobywa dwa PD i dobiera kartę znaleziska dzięki symbolowi  na żetonie Bandyty psychologa.

WYCZERPYWANIE I ODŚWIEŻANIE



Niektóre karty muszą zostać wyczerpane, by można było użyć ich zdolności. W tym celu obróć kartę o 90 stopni na bok. Wyczerpanej karty nie można ponownie wyczerpać. Kiedy karta ma zostać odświeżona, obróć ją ponownie o 90 stopni, przywracając ją do pozycji pionowej.

Kiedy towarzysz ma zostać odświeżony, sprawdź warunek wymieniony w dolnej części jego karty. Jeśli nie spełniasz opisanego warunku, musisz odrzucić danego towarzysza.



NIEWYCZERPANA



WYCZERPANA

AKCJA OBOZOWANIA

Już jesteś skonany? Kiedy pustkowiec wydadzą ci się nie do zniesienia, znajdź sobie jakieś bezpieczne miejsce na odpoczynek, podlec z się i powymieniaj szpejem z innymi ocalałymi.

Kiedy wykonujesz akcję obozowania, leczysz 3 PW i odświeżasz wszystkie swoje wyczerpane karty. Następnie otrzymujesz cechę *wypoczęty*, oznaczając to poprzez wzięcie żetonu cechy *wypoczęty* i umieszczenie go na swojej planszy gracza (cechy opisano nieco dalej). Na zakończenie tej akcji możesz przeprowadzić wymianę z innymi ocalałymi w odległości maksymalnie jednego pola od ciebie.

Nie możesz wykonać tej akcji, jeśli znajdujesz się na jednym polu z wrogiem.

WYMIANA POMIĘDZY OCALAŁYMI

Ocalali mogą wymieniać zasoby, znaleziska, osiągnięcia oraz kapsle. Kiedy wykonujesz akcję obozowania, możesz wybrać innego ocalałego oddalonego maksymalnie o jedno pole od ciebie i wymienić z nim dowolną liczbę zasobów, znalezisk, osiągnięć i kapsli. Obaj musicie zgodzić się na wymianę. Możesz też wymieniać się obietnicami związanymi z tym, co zrobisz w przyszłości, ale tylko od ciebie zależy, czy faktycznie ich dotrzymasz.

KONIEC RUNDY

Na pustkowiach czyha wiele zagrożeń, między innymi przerażający wrogowie oraz potężne organizacje realizujące własne cele. Do tej pory to ocalali świetnie się bawili, ale pod koniec rundy inicjatywę przejmują właśnie te tajemnicze siły.


Kiedy wszyscy gracze wykonają swoje tury, aktywują się wrogowie. Odkrywasz wierzchnią kartę z talii osiągnięć i rozpatrujesz symbole wrogów przedstawione wzdłuż dolnego brzegu tej karty, a następnie odrzucasz ją. Podczas aktywacji wrogów należy zignorować cały tekst znajdujący się na kartach osiągnięć – wykorzystuje się go wyłącznie, jeśli to gracz dobrał kartę i zostało to opisane w dalszej części broszury.



KARTA OSIĄGNIĘCIA

AKTYWACJA WROGÓW

Kolejne rodzaje wrogów widoczne w dolnej części dobranej karty aktywują się, w kolejności od lewej do prawej strony karty, zgodnie z pokazanymi symbolami wrogów.

Kiedy wrogowie określonego rodzaju aktywują się, poruszasz każdego wroga danego rodzaju o jedno pole w stronę najbliższego ocalałego. Jeśli przed ruchem dany wróg znajduje się już na tym samym polu co ocalały, lub na polu, które sąsiaduje z ocalałym, a posiada on symbol , walczy z danym ocalałym, zamiast poruszyć się. Po tym, jak aktywują się wszyscy wrogowie określonego rodzaju, odkrywasz wszystkich nieaktywnych wrogów danego rodzaju.

Kiedy wróg walczy z ocalałym, dany ocalały oraz wróg rozpatrują walkę tak, jakby dany ocalały wykonał akcję walki. W razie remisu w odległości do najbliższego ocalałego, wróg porusza się w stronę lub atakuje najbliższego ocalałego, który posiada najniższą wartość PW. Jeśli dwóch ocalałych remisuje w najniższej wartości PW, wróg wybiera ocalałego, który rozgrywa swoją turę wcześniej.


DOBRANIE OSTATNIEJ KARTY OSIĄGNIĘCIA

W momencie dobrania ostatniej karty osiągnięcia tasujesz stos odrzuconych kart osiągnięć, aby utworzyć z niego nową talię osiągnięć. Następnie przekazujesz talię graczowi siedzącemu na prawo od pierwszego gracza – od tego momentu staje się on pierwszym graczem. Zmiana pierwszego gracza nie ma wpływu na to, czyja jest obecna tura ani jaka jest kolejność tur – pozostają one niezmienione.

Na koniec przesuwasz oba żetony organizacji o jedno pole w dół toru pokazanego na arkuszu scenariusza, aby uwidocznili stopniowe zdobywanie władzy na pustkowiach.

Gra toczy się dalej, a swoją turę wykonuje następny gracz w kolejności. Runda dobiegnie końca, a następna karta osiągnięcia zostanie dobrana przed rozpoczęciem następnej tury nowego pierwszego gracza.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Wypełnianie zadań w trakcie gry może przynosić ci karty osiągnięć. Służą one śledzeniu twoich dokonań na pustkowiach. Każda karta osiągnięcia jest trzymana w tajemnicy przed pozostałymi ocalałymi. Karta osiągnięcia automatycznie przynosi ci jeden wpływ () i potencjalnie może przynieść więcej, jeśli spełnisz warunek wskazany na karcie. Twoim celem jest zdobycie określonych wpływów, nim uda się to innym graczom. Na ręce możesz mieć maksymalnie cztery karty. Jeśli dobierzesz piątą, wybierasz jedną kartę i wtasowujesz ją z powrotem do talii osiągnięć.

Ilość wpływów, jakiej potrzebujesz do zwycięstwa, zależy od liczby osób biorących udział w grze:

✚ 1 GRACZ: 11 wpływów

✚ 2 GRACZY: 10 wpływów

✚ 3 GRACZY: 9 wpływów

✚ 4 GRACZY: 8 wpływów





W chwili, kiedy łączna wartość twoich kart osiągnięć przyniesie ci co najmniej tyle wpływów, ile opisano powyżej, gra natychmiast dobiega końca i odnosisz zwycięstwo! Ujawnij swoje karty osiągnięć innym graczom. W tym momencie wszyscy pozostali ocalali, którzy także zdobyli lub przekroczyli wymaganą ilość wpływów, mogą ujawnić swoje karty i cieszyć się wspólnym zwycięstwem wraz z tobą.



WROGOWIE, KTÓRZY AKTYWUJĄ SIĘ W TEJ RUNDZIE

PRZYKŁAD AKTYWACJI WROGA



Aktywują się wszyscy wrogowie  i . Nieaktywny  zostaje odkryty i okazuje się, że to Szabrownik! Następnie aktywuje się , więc Kretoszczur na polu Mieszkańca pustkowi atakuje postać!

DODATKOWE ZASADY

Nim wyruszysz na pustkowie, musisz się jeszcze dowiedzieć o kilku drobnych sprawach! Kilka kolejnych podrozdziałów zawiera informacje na temat zdobywania PD, otrzymywania cech oraz organizacji, którym stawisz czoła podczas swoich przygód.

PD I AWANSOWANIE

Kiedy zabijasz wrogów, odbywasz spotkania i wypełniasz zadania, zdobywasz PD, stając się potężniejszy... tym samym robiąc z siebie S.P.E.C.J.A.Ł.! Za każdym razem, kiedy zabijasz wroga, zdobywasz liczbę PD równą poziomowi danego wroga. Inne efekty w grze przynoszące PD określają liczbę zdobytych PD.

PD liczy się za pomocą plastikowego znacznika PD (szarego). Kiedy zdobędziesz swój pierwszy PD, umieszczasz znacznik PD w otworze pod posiadanym przez siebie żetonem S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.) znajdującym się najbardziej na lewo. Za każdym razem, kiedy zdobywasz PD, przesuwasz swój znacznik PD do kolejnego żetonu S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.) znajdującego się na twoim arkuszu gracza. Znacznik przesuwa się zawsze tyle razy, ile wynosi zdobyta przez siebie liczba PD. Jeśli znacznik PD przesunie się za twój ostatni żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.), awansujesz! Ponownie umieszczasz swój znacznik PD w otworze znajdującym się najbardziej na lewo i rozpoczynasz całą proces od nowa, o ile pozostały ci jakieś PD do rozliczenia.



TOR PD

Kiedy awansujesz (czyli podnosisz swój poziom), dobierasz 2 losowe żetony S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.), wybierasz jeden i zachowujesz go. Jeśli nie masz jeszcze danego żetonu, dodajesz go na swoją planszę gracza. Jeśli go już masz, zamiast tego otrzymujesz kartę profitu! W takim wypadku zdobyty żeton odkładasz do puli i przeszukujesz talię profitów odpowiadającą danemu żetonowi, a następnie wybierasz jeden profit i zachowujesz go.

KARTY PROFITÓW

Karty profitów reprezentują potężne, jednorazowe zdolności. Aby użyć karty profitu, odrzucasz ją w swojej turze i korzystasz z opisanych na niej efektów. Nie możesz odrzucić takiej karty, jeśli jesteś w trakcie wykonywania akcji, chyba że to akcja ruchu.

CECHY

Wybory, które podejmujesz w trakcie spotkań i wypełniania zadań, mają długotrwały wpływ na ciebie lub twoją reputację na pustkowiach. Do śledzenia właśnie tych szczegółów mających znaczenie dla fabuły służą żetony cech.

Trzy rodzaje żetonów oznaczają sześć różnych cech. Kiedy posiadasz żeton jakiejś cechy, nie możesz jednocześnie posiadać cechy pokazanej na przeciwnej stronie danego żetonu.



UBÓSTWIANY/ZNIENAWIDZONY: Te cechy informują, co myślą o tobie mieszkańcy pustkowi. Jeśli jesteś ubóstwiany, ludzie cię lubią. Jeśli jesteś znienawidzony... no cóż, chyba łapiesz, o co chodzi.



SYNTEK/SUPERMUTANT: Te cechy wskazują, czy jesteś syntkiem albo supermutantem.



WYPOCZĘTY/UZALEŻNIONY: Te cechy służą śledzeniu twojego ogólnego dobrostanu oraz tego, czy nie polegasz za bardzo na którymś z wielu narkotyków dostępnych na pustkowiach.

Kiedy otrzymujesz cechę, bierzesz odpowiadający jej żeton i umieszczasz go w jednym z trzech okienek znajdujących się w prawym górnym rogu twojej planszy gracza. Jeśli masz już dany żeton, ale leży on drugą stroną do góry, odwróć go. Tym samym tracisz cechę pokazaną na drugiej stronie danego żetonu. Jednak jeśli na odkrytej stronie żetonu cechy widnieje symbol zamka, takiego żetonu nie możesz odwrócić na drugą stronę, a co za tym idzie, nie możesz otrzymać opisanej tam cechy.



SYMBOL ZAMKA

Jeśli w którymś momencie gry zostaniesz zmuszony do utraty cechy, musisz odrzucić odpowiedni żeton. Możesz stracić cechę, nawet jeśli widnieje na niej symbol zamka.

WYPOCZĘTY

Z większością cech nie wiążą się żadne specjalne zasady – zwyczajnie służą one śledzeniu różnych szczegółów związanych z twoją postacią i zmieniają opcje, do jakich masz dostęp, oraz wpływają na towarzyszy, którzy za tobą pójdą. Wyjątkiem jest cecha *wypoczęty*, z którą wiąże się dodatkowa korzyść:

Podczas wykonywania testu lub walki z wrogiem możesz dobrowolnie stracić cechę *wypoczęty*, aby uzyskać jeden przerzut pozwalający ci przerzucić dowolną liczbę kości.

ORGANIZACJE

Na pustkowiach działają potężne organizacje, a każda z nich ma własne cele i motywacje. Ocalali mogą zdecydować, gdzie i kiedy chcą wesprzeć lub zaszkodzić tym organizacjom, ale niezależnie od ich decyzji organizacje nieustannie pracują nad osiągnięciem własnych celów.

Arkusze scenariusza opisuje dwie organizacje z wybranego scenariusza i za pomocą toru informuje, jak wielką mają aktualnie władzę. Ponadto na arkuszu widnieją po jednym wrogu z każdej organizacji. Żetony organizacji na mapie reprezentują wroga pokazanego obok opisu danej organizacji na arkuszu scenariusza.



ŻETONY ORGANIZACJI

Jeśli u dołu karty osiągnięcia dobranej na potrzeby aktywacji wrogów widnieje symbol którejś organizacji, żeton wrogów należący do danej organizacji aktywują się na tych samych zasadach, co zwykli wrogowie.

Jeśli na ilustracji wroga pokazanej na arkuszu scenariusza w miejscu wartości widnieją „X” lub „Y”, dana wartość zależy od pozycji żetonu władzy organizacji, do której należy dany wróg. Wartości dla „X” i „Y” można znaleźć na prawo od toru władzy.

WŁADZA ORGANIZACJI

Obecny zakres władzy każdej organizacji określa pozycja jej żetonu na torze biegnącym wzdłuż lewej strony arkusza scenariusza. Żeton władzy może być przesuwany w dół toru przez ocalałych wypełniających określone zadania oraz za każdym razem, kiedy wyczerpie się talia osiągnięć. Jego pozycja wpływa na wartość niektórych kart osiągnięć i może mieć znaczenie dla siły żetonów wrogów należących do odpowiedniej organizacji.



TOR WŁADZY

Żeton organizacji może być przesuwany przez ocalałych wypełniających konkretne zadania. Wszystkie zadania, które w opisie konsekwencji zawierają symbole ★ lub ♡, powodują przesunięcie żetonu jednej z organizacji w dół toru władzy o liczbę pól równą liczbie symboli + pokazanych po symbolu organizacji. Ponadto w chwili wyczerpania się talii osiągnięć żeton władzy obu organizacji należy przesunąć o jedno pole w dół toru władzy.

Jeśli żeton dowolnej organizacji dotrze na ostatnie pole toru władzy, dana organizacja zdobywa dość władzy, aby przejąć kontrolę nad pustkowią, a gra dobiega końca! Jeśli przesunięcie danego żetonu zapewniło któremuś z ocalałych dość wpływów, aby wygrać grę, może on ogłosić swoje zwycięstwo i pierwszy zakończyć grę. Jeśli żaden ocalały nie osiągnął wymaganej ilości wpływów, w grze zwycięża organizacja, której żeton dotarł do końca toru, natomiast wszyscy ocalali przegrywają.

LOJALNOŚĆ

Niektóre karty osiągnięć wskazują, że zyskałeś przychylność jednej z organizacji. Możesz je wykorzystywać, aby chronić się przed jej wysłannikami. Na początku swojej tury możesz ujawnić ze swojej ręki kartę osiągnięcia oznaczoną ★ lub ♡ i umieścić ją odkrytą na swoim obszarze gry, aby ogłosić lojalność wobec danej organizacji i wspierać ją tak długo, jak długo dana karta pozostaje odkryta na twoim obszarze gry.



SYMBOL ORGANIZACJI

Ogłoszenie lojalności wobec organizacji wiąże się z trzema rzeczami:

- ⊕ Wrogowie z danej organizacji znajdujący się na twoim polu nie powstrzymują cię przed wykonywaniem akcji.
- ⊕ Kiedy wrogowie z danej organizacji aktywują się, nie biorą cię pod uwagę – poruszają się w stronę i walczą wyłącznie z ocalałymi, którzy nie są lojalni wobec ich organizacji.
- ⊕ Nie możesz atakować wrogów z organizacji, wobec której ogłosiłeś lojalność.

Możesz w ten sposób ujawnić tylko jedną kartę osiągnięcia. Jeśli ujawnisz na potrzeby lojalności nową kartę osiągnięcia, musisz zabrać na swoją rękę wcześniej ujawnioną kartę. Na początku swojej tury możesz również podnieść ze stołu swoją ujawnioną kartę osiągnięcia, aby wypowiedzieć lojalność danej organizacji.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA



Podczas rozgrywki jednoosobowej w grę planszową **FALLOUT** obowiązują wszystkie standardowe zasady, z opisanymi poniżej wyjątkami:

- ⊕ Kiedy zadanie wymaga, abyś znalazł się na tym samym polu z innym ocalałym, zamiast tego musisz znaleźć się na polu . Jeśli wymaga ono od innego ocalałego wykonania testu, zakłada się, że uzyskał on wynik „3”.
- ⊕ Kiedy rozpatrujesz karty spotkań, musisz je przeczytać sam. Powinieneś starać się przeczytać wyłącznie tekst, który normalnie byłby przeczytany na głos, a następnie podejmujesz decyzję przed przeczytaniem opisu wybranego rozwiązania z karty.
- ⊕ Kiedy talia osiągnięć wyczerpie się, przesuwasz żeton władzy jedynie tej organizacji, która aktualnie posiada mniejszą władzę. W razie remisu znaczniki obu organizacji przesuwać się według normalnych zasad.

OPRACOWANIE

FANTASY FLIGHT GAMES

PROJEKT I OPRACOWANIE GRY: Andrew Fischer i Nathan Hajek

PRODUCENT: Molly Glover

REDAKCJA I KOREKTA:

Adam Baker, Autumn Collier i David Hansen

KIEROWNIK DZIAŁU GIER PLANSZOWYCH: James Kniffen

PROJEKT GRAFICZNY: Monica Helland i Evan Simonet

KIEROWNIK PROJEKTU GRAFICZNEGO: Brian Schomburg

ILUSTRACJE KAFELKÓW MAPY: Ben Zweifel

GŁÓWNY KIEROWNIK ARTYSTYCZNY: Andy Christensen

PROJEKT FIGUREK: Bexley Andrajack, Rob Brantseg, Cory DeVore, Niklas Norman i Gary Storkamp

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM GRAFICZNYM: Melissa Shetler

KOORDYNATOR KONTROLI JAKOŚCI: Zach Tewalthomas

STARSZY KIEROWNIK PROJEKTU: John Franz-Wichlacz

STARSZY KIEROWNIK DS. ROZWOJU PRODUKTU: Chris Gerber

DYREKTOR KREATYWNY: Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

KOORDYNATOR LICENCJI: Sherry Anisi

ZARZĄDZANIE LICENCJĄ: Simone Elliot

ZARZĄDZANIE PRODUKCJĄ: Jason Beaudoin i Megan Duehn

WYDAWCA: Christian T. Petersen

BETHESDA SOFTWARES

OPRACOWANIE GRY PO STRONIE FIRMY BETHESDA:

Matt Daniels, Jon Paul Duvall i Alan Nanes

AKCEPTACJA LICENCJI PRZEZ BETHESDA SOFTWARES:

Mike Kochis

GALAKTA

TEŁMACZENIE: Marek Mydel

KOREKTA WERSJI POLSKIEJ: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

LOKALIZACJA ELEMENTÓW GRAFICZNYCH: Mateusz Szupik

KONSULTACJA MERYTORYCZNA: Paweł „Wolv” Awdejuk

TESTERZY

Andrew Aarestad, Brad Andres, Jono Barel, J-F Beaudoin, Martin Beaugard, Dane Beltrami, Michael Bernabo, Ryan Billington, Forrest Bower, Max Brooke, Frank Brooks, Christopher Brown, Donald Bubbins, Lucas Carrington, Daniel Lovat Clark, Steve Cornett, Tim Cox, Matt Daniels, Sydney Delp, Sébastien Dubé, Jon Paul Duvall, Emeric Dwyer, Rich Edwards, Shane Fernandes, Joshua Fountain, Paul Grimes, Brandan Haines, Matt Harkrader, Pete Hines, Betsy Munro Jeffrey, Clinton Jeffrey, Eric Johansen, Jeff Lee Johnson, Mike Kochis, Kurt Kuhlmann, Michael Lattanzia, Yuting Lian, Neta Manor, Maria Morphin, Luke Myall, Alan Nanes, Joe Olsen, Cliff Orme, Brandon Perdue, Katie Picotte, Carl Robison, Sébastien Rousseau, Rico Saucedo, Dominic Shelton, Phil Speer, Tom Sorenson, Sam Stewart, Daniel Stiles, Brandon Stillman, Jessica Stillman, Tim Stillman, Chad Stone, Gary Storkamp, Ricky Suarez, Paul Wallwork, Jessica Williams, Ben Wilson, David Withington, Jay Woodward, Curtis Wyatt, Galit Zeierman i Idan Zeierman

Specjalne podziękowania dla naszych beta testerów!

© 2018 Bethesda Softworks LLC, firma należąca do ZeniMax Media. Fallout, Bethesda oraz powiązane z nimi logotypy są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi ZeniMax Media Inc. i/lub ich filii w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są TM Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games jest © Fantasy Flight Games. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

