



Fallout



KOMPENDIUM ZASAD

KORZYSTANIE Z KOMPENDIUM ZASAD

Ten dokument stworzono jako odnośnik w przypadku wątpliwości dotyczących zasad gry. Zaleca się, aby gracze rozpoczęli swoją przygodę z grą planszową **FALLOUT** od przeczytania w całości broszury Zasady wprowadzające. Następnie mogą oni sięgać do tego podręcznika, jeśli w trakcie rozgrywki pojawią się jakieś pytania czy niejasności.

Kompendium zasad podzielono na następujące części:

PEŁNE PRZYGOTOWANIE DO GRY STRONA 2

Ta część opisuje pełne zasady wykorzystywane podczas przygotowywania rozgrywki w grę planszową **FALLOUT**.

SŁOWNIK TERMINÓW STRONA 3

Większą część Kompendium zasad stanowi słownik terminów zawierający wszystkie reguły gry ułożone w kolejności alfabetycznej według zagadnień.

INDEKS STRONA 15





Ta strona zawiera listę zagadnień oraz numery stron, do których mogą odnosić się gracze.

SKRÓT ZASAD STRONA 16

Na tylnej okładce Kompendium zasad opisano w przystępny sposób podstawowe zasady oraz często wykorzystywane podczas rozgrywki symbole.

PEŁNE PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed grą należy wykonać następujące kroki:

- 1 WYBÓR SCENARIUSZA:** Gracze wspólnie wybierają, który scenariusz chcą rozegrać. Należy wziąć odpowiedni arkusz scenariusza i umieścić go na obszarze gry.
- 2 UŁOŻENIE MAPY:** Należy osobno potasować kafelki mapy  oraz , a następnie ułożyć mapę w oparciu o ilustrację na rewersie wybranego arkusza scenariusza poprzez losowe umieszczanie kolejnych zakrytych kafelków  lub  na odpowiadających im miejscach.
- 3 PODZIAŁ ŻETONÓW:** Należy ułożyć stopy żetonów S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.), kapsli, cech i wrogów i utworzyć z nich pułę, 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 potasowane. Żetony wrogów należy dodatkowo podzielić na osobne stopy odpowiednio do rodzaju.
- 4 UTWORZENIE TALII SPOTKAŃ:** Należy odszukać wszystkie karty spotkań, w których górnym lewym rogu zamiast numeru widnieje gwiazdka. Następnie należy podzielić je na dwie osobne talie w oparciu o ich rewersy, potasować je i umieścić zakryte na obszarze gry.
- 5 UTWORZENIE INNYCH TALII:** Należy usunąć z talii osiągnięć wszystkie karty, w których lewym dolnym rogu widnieje cyfra wyższa niż liczba osób biorących udział w grze. Następnie



PODSTAWOWE ZASADY



Poniższe reguły obejmują podstawowe założenia gry, na których opierają się wszystkie inne zasady gry i których należy zawsze przestrzegać:

- ✦ Kompendium zasad stanowi ostateczne źródło zasad. Jeśli zapis w tym dokumencie stoi w sprzeczności z broszurą Zasady wprowadzające, pierwszeństwo ma Kompendium zasad.
- ✦ Jeśli opis zasad z karty stoi w sprzeczności z informacjami z Kompendium zasad, pierwszeństwo ma opis zasad z karty.
- ✦ Jeśli dwóch graczy stanowi dopuszczalny cel dla efektu w grze, gra w pierwszej kolejności wybiera pierwszego gracza, a potem każdego kolejnego gracza, w kolejności od pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- ✦ Słowo „możesz” i wszystkie jego odmiany oznaczają, że dany efekt jest opcjonalny.

należy osobno potasować karty osiągnięć, znalezisk oraz zasobów i umieścić je zakryte na obszarze gry. Wreszcie należy się upewnić, że każdy gracz ma łatwy dostęp do archiwum, kart unikalnych zasobów, kart profitów oraz kości V.A.T.S.

- 6 UTWORZENIE SKLEPU:** Należy dobrać i wyłożyć na stole obok mapy cztery odkryte karty zasobów. Karty należy ułożyć w linii – tworzą one sklep.
- 7 WYBÓR I USTAWIENIE OCALAŁYCH:** Należy wylosować pierwszego gracza i przesunąć talię osiągnięć tak, aby znalazła się po jego prawej stronie. Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując 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.Ł.), na którego rewersie widnieje sylwetka danej postaci. Następnie każdy gracz kolejno stawia swoją figurkę na niezajętym polu kafelka mapy opisanego jako „Obóz na rozdrożach”.
- 8 PRZYGOTOWANIE PANSZ 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.Ł.) w odpowiadającym mu okienku na planszy gracza, a następnie losowo dobiera jeden dodatkowy żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.) i umieszcza go w odpowiadającym mu okienku. Jeśli gracz ma już dany żeton, zamiast niego losowo dobiera inny żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.). W następnej kolejności każdy gracz dobiera jedną kartę osiągnięcia i zachowuje ją w tajemnicy. Na koniec każdy gracz bierze po trzy kapsle z puli.
- 9 ROZPATRZENIE EFEKTÓW POCZĄTKOWYCH:** Należy rozpatrzyć wszystkie efekty opisane na arkuszu scenariusza i innych elementach gry, których opis wskazuje, aby rozpatrzyć je na początku gry. Jeśli na ilustracji mapy widoczne są jakiegokolwiek żetony wrogów, należy umieścić jeden losowy żeton wroga wskazanego rodzaju na każdym oznaczonym polu mapy. Wreszcie należy umieścić żetony władzy  oraz  na najwyższym polu toru władzy, który znajduje się na arkuszu scenariusza.

SŁOWNIK TERMINÓW

Ta część Kompendium zasad zawiera szczegółowe informacje na temat wszystkich aspektów rozgrywki. Hasła ułożono w kolejności alfabetycznej.

AKCJA EKSPLOKACJI

Ocalały może wykonać akcję eksploracji, kiedy znajduje się na polu sąsiadującym z zakrytym kafelkiem mapy, aby odkryć dany kafelek. Następnie należy obrócić kafelek w taki sposób, aby widoczna na nim strzałka wskazywała ten sam kierunek, co strzałka na kafelku początkowym.

- ✦ Po odkryciu kafelek należy dobrać z puli losowego wroga za każdy symbol wroga na tym kafelku i umieścić go odkrytego na polu zawierającym dany symbol. Dobierany wróg musi pasować rodzajem do symbolu wroga na kafelku.
- ✦ Jeśli na kafelku znajdowali się jacyś wrogowie, kiedy leżał on zakryty, eksplorujący gracz umieszcza tych wrogów na wybranych przez siebie polach kafelek, kiedy zostanie on odkryty.

POWIĄZANE TEMATY: Akcje, Kafelki mapy, Pola, Wrogowie

AKCJA OBOZOWANIA

Kiedy ocalały wykonuje akcję obozowania, może wykonać wszystkie następujące czynności w podanej kolejności: wyleczyć trzy PW, odświeżyć wszystkie swoje wyczerpane karty, zdobyć cechę *wypoczęty* i przeprowadzić wymianę z dowolnymi innymi ocalałymi na swoim lub sąsiadującym polu.

- ✦ Kiedy ocalali przeprowadzają wymianę, mogą przekazać między sobą dowolną liczbę przedmiotów, towarzyszy, osiągnięć i kapsli. Obie strony muszą wyrazić zgodę na wymianę. Można też wymieniać się obietnicami, ale takie wymiany nie są wiążące.
 - » Innych elementów gry takich, jak cechy, żetony S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.), profity czy początkowa karta ghula, nie można wymieniać.
 - » Karty osiągnięć stanowiące część wymiany można pokazać innemu ocalałemu przed jej przeprowadzeniem.
- ✦ Ocalały nie może wykonać akcji obozowania, dopóki znajduje się na tym samym polu, co odkryty wróg.
- ✦ Wszystkie wyczerpane karty muszą zostać odświeżone.

POWIĄZANE TEMATY: Akcja obozowania, Akcje, Cechy, Kapsle, Karty osiągnięć, Karty zasobów, Tor PW, Wrogowie, Wyczerpywanie

AKCJA RUCHU

Ocalały może wykonać akcję ruchu, aby otrzymać dwa punkty ruchu. Każdy punkt może on wydać, aby poruszyć swoją figurkę na sąsiadujące pole.

- ✦ Ruch na pole zawierające trudny teren wymaga dodatkowego punktu ruchu.

- » Dwa punkty ruchu użyte do wejścia na takie pole nie muszą wynikać z wykonania tej samej akcji.

- ✦ Ocalały może wykonać inną akcję po wydaniu pierwszego punktu ruchu, ale przed wydaniem drugiego punktu ruchu.

POWIĄZANE TEMATY: Akcje, Kafelki mapy, Ocalali, Pola, Teren

AKCJA SPOTKANIA

Ocalały może wykonać akcję spotkania, kiedy znajduje się na polu oznaczonym symbolem spotkania (🏠, 🚗, ⚙️ lub ⚙️), aby rozpatrzyć kartę spotkania z talii odpowiadającej danemu symbolowi spotkania.

- ✦ Aby rozpatrzyć spotkanie, gracz siedzący na prawo od aktywnego gracza dobiera kartę spotkania i czyta jej wprowadzenie oraz wytłuszczony opis znajdujący się obok każdej opatrzonej cyfrą strzałki. Następnie aktywny gracz wybiera jedną z opcji i wykonuje wszystkie instrukcje opisane w ramach danej opcji.

- » Niektóre opcje wymagają od gracza wykonania takich czynności, jak walka czy test. Po tym, jak gracz wybierze taką opcję, próbuje wykonać wymienioną czynność. Następnie rozpatruje następstwa opisane jako „sukces”, jeśli jego test zakończył się sukcesem lub zdołał zabić wroga. W przeciwnym razie rozpatruje następstwa opisane jako „porażka”.

- » Niektóre opcje opatrzone warunkami, które należy spełniać, aby w ogóle móc wybrać daną opcję. Przykładowo opcja może wymagać od gracza, aby posiadał cechę *znieawidzony* czy *supermutant*.

- » Jeśli wytłuszczony fragment karty opatrzone słowem „PRZYMUSOWO”, a opisany dalej warunek jest spełniony, ocalały musi rozpatrzyć dany fragment karty zamiast dokonywać wyboru jakiegokolwiek innej opcji. Ponadto ocalały nie może zdecydować, że rozpatruje dany fragment karty, jeśli nie spełnia wskazanego warunku.

- » Wiele następstw powoduje zełomowanie karty po ich rozpatrzeniu. Jeśli spotkanie **nie zostało** zełomowane, należy odłożyć je z powrotem na spód odpowiedniej talii.

- ✦ Ocalały może wykonać tę akcję przy każdym symbolu spotkania nie więcej niż raz na turę.

- ✦ Obok większości symboli spotkania widnieje cyfra wskazująca ich poziom. Podczas rozpatrywania spotkania w miejscu opisanym poziomem, za każdym razem, kiedy na karcie pojawia się symbol spotkania, należy traktować go jak cyfrę równą poziomowi symbolu spotkania.

- ✦ Nie można rozpatrywać spotkań na polach krypt, dopóki następstwa jakiegóż karty nie spowodują, że do gry zostanie dodana talia odpowiadająca danej krypcie.

- ✦ Ocalały nie może wykonać akcji spotkania, dopóki znajduje się na tym samym polu, co odkryty wróg.

POWIĄZANE TEMATY: Cechy, Karty spotkań, Następstwa, Pola, Symbole spotkań, Testy, Walka, Żetony S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.)

AKCJA WALKI

Ocalały może wykonać akcję walki, kiedy znajduje się na polu z aktywnym wrogiem, aby walczyć z danym wrogiem.

- ⊕ Jeśli broń, w którą jest wyposażony ocalały, posiada symbol strzału (☞), może on wykonać tę akcję, kiedy wróg znajduje się na sąsiadującym polu, aby walczyć z danym wrogiem. Jeśli dany wróg nie posiada symbolu ☞, ocalały uzyskuje jedno dodatkowe trafienie.
- ⊕ Jeśli kilku wrogów znajduje się na tym samym polu, co ocalały, wybiera on jednego wroga, z którym chce walczyć.

POWIĄZANE TEMATY: Akcje, Broń, Pola, Walka, Wrogowie

AKCJA ZADANIA

Ocalały może wykonać akcję zadania, aby podjąć próbę osiągnięcia celu danego zadania oznaczonego symbolem ✨.

- ⊕ Ocalały może podjąć próbę wypełnienia zadania tylko, jeśli spełnia wymaganie wymienione po symbolu ✨. Najczęstszym wymaganiem jest obecność ocalałego na wskazanym polu.
- ⊕ Kiedy ocalały wykonuje akcję zadania, wypełnia wszelkie instrukcje wymienione w wymaganiach danego zadania, przykładowo wykonuje test. Jeśli odniesie sukces, udaje mu się osiągnąć wskazany cel.
- ⊕ Ocalały nie może wykonać akcji zadania, dopóki znajduje się na tym samym polu, co odkryty wróg.

POWIĄZANE TEMATY: Akcje, Karty zadań, Następstwa, Wrogowie

AKCJE

Każdy ocalały wykonuje w swojej turze dwie akcje. Akcja pozwala ocalałemu na ruch, eksplorację, spotkanie, walkę, podjęcie się zadania, obozowanie i wiele innych działań opisanych na różnych kartach.

- ⊕ Ocalały może wykonać tę samą akcję więcej niż raz w swojej turze, z wyjątkiem akcji spotkania.
- ⊕ Jeśli ocalały nie może lub nie chce wykonać w swojej turze wszystkich dostępnych akcji, może pominąć jedną lub obie akcje. Pominięte akcje są tracone i nie można ich wykonać na późniejszym etapie gry. Nie przechodzą też z tury na turę.
- ⊕ Akcja ruchu jest jedyną akcją, jaka może być przerwana przez inną akcję. Każdą inną akcję należy rozpatrzyć do końca, zanim będzie można wykonać kolejną akcję.

POWIĄZANE TEMATY: Akcja eksploracji, Akcja obozowania, Akcja ruchu, Akcja spotkania, Akcja walki, Akcja zadania

AKTYWOWANIE WROGÓW

Na końcu każdej rundy dobiera się kartę osiągnięcia, aby określić, którzy wrogowie się aktywują (patrz „Rundy”). Kiedy wróg się aktywuje, należy poruszyć go o jedno pole w stronę najbliższego ocalałego. Jeśli dany wróg znajduje się już na tym samym polu co ocalały lub na polu, które sąsiaduje z ocalałym, a wróg posiada

symbol strzału (☞), walczy z danym ocalałym, zamiast się poruszać.

- ⊕ W razie remisu w odległości do najbliższego ocalałego, wróg porusza się w stronę lub atakuje najbliższego ocalałego, któremu pozostało najmniej PW.
 - » Jeśli dwóch ocalałych remisuje najmniejszą liczbą pozostałych PW, wróg porusza się w stronę remisującego ocalałego, który rozgrywa swoją turę wcześniej.
 - » Jeśli kilku wrogów miałyby zaatakować tego samego ocalałego, wybiera on kolejność rozpatrywania ataków.
 - » Jeśli wróg mógłby poruszyć się na kilka różnych pól, które o tyle samo przybliżyłyby go do ocalałego, pierwszy gracz wybiera, na które pole porusza się dany wróg.
- ⊕ Kiedy wrogowie się poruszają, robią to o jedno pole, ignorując teren.
- ⊕ Wrogowie mogą poruszać się przez zakryte kafelki mapy. Traktują każdy zakryty kafelek mapy jak pojedyncze pole.
 - » Jeśli wróg znajduje się na zakrytym kafelku mapy w chwili, kiedy zostaje on odkryty, ocalały eksplorujący dany kafelek wybiera pole na eksplorowanym kafelku i umieszcza na tym polu danego wroga.
- ⊕ Kiedy określony rodzaj wroga jest aktywowany, wszyscy nieaktywni wrogowie danego rodzaju znajdujący się na mapie zostają odkryci i stają się aktywni, jednak w ramach danej aktywacji nie poruszają się ani nie walczą.

POWIĄZANE TEMATY: Akcja eksploracji, Kafelki mapy, Pierwszy gracz, Pola, Rundy, Tor PW, Walka, Wrogowie

ARCHIWUM

Wszystkie karty oznaczone numerem w lewym górnym rogu stanowią część archiwum. Nie włącza się ich do gry, chyba że jakiś element gry będzie tego wymagać, a w jego opisie znajdują się wyrażenia „dodaj” lub „wylóż”. W związku z tym archiwum trzyma się z boku, posegregowane w kolejności numerycznej, aby łatwiej z niego korzystać.

- ⊕ Elementy gry mogą nakazywać graczom wyszukanie w archiwum kart o określonych numerach (patrz „Następstwa”). Kiedy to się dzieje, gracz odnajduje daną kartę w archiwum i wprowadza ją do gry zgodnie z instrukcją.
- ⊕ Gracze nie mogą czytać kart z archiwum, chyba że robią to na potrzeby wyszukania karty. Nawet wówczas powinni skupić się na znalezieniu wymaganego numeru i powstrzymać przed czytaniem zarówno opisu na wyszukiwanej karcie, jak i na innych kartach z archiwum.

POWIĄZANE TEMATY: Karty spotkań, Karty zadań, Następstwa

AWANSOWANIE

Ocalały awansuje (osiąga kolejny poziom), kiedy zdobędzie jakiegokolwiek PD, a jego znacznik PD będzie się znajdował na jego leżącym najbardziej na prawo żetonie S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.). Kiedy ocalały awansuje, dobiera dwa żetony S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.), a następnie zachowuje jeden z nich



i odkłada drugi z powrotem do puli. Jeśli ocalały nie ma jeszcze danego żetonu, dodaje go na swoją planszę gracza. Jeśli posiada już dany żeton, odrzuca go i zdobywa profit.

- ⊕ Aby zdobyć profit, ocalały przegląda talię profitów w poszukiwaniu profitów z zaznaczonym właściwym żetonem i wybiera jeden, który chce zachować.
 - » Jeśli w talii profitów nie ma żadnych profitów odpowiadających wybranemu żetonowi S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.), ocalały wybiera dowolny profit, na którym widnieje podświetlony żeton odpowiadający żetonowi z jego planszy gracza.
 - » Jeśli takich profitów również nie ma, ocalały nie zdobywa profitu.

POWIĄZANE TEMATY: Karty profitów, Ocalali, PD, Żetony S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.)

BRÓŃ

Broń to rodzaj przedmiotu, w który może wyposażać się ocalały, aby zyskać określone korzyści podczas walki.

- ⊕ Każdy ocalały może być wyposażony w maksymalnie jedną broń jednocześnie.
- ⊕ Broń, w którą jest wyposażony ocalały, pozwala uzyskać przerzuty podczas walki za każdy żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.) pokazany na broni, który na swoim arkuszu gracza posiada również ocalały.
- ⊕ Broń z symbolem strzału () pozwala ocalałemu, który wyposażał się w daną broń, walczyć z wrogami na sąsiadujących polach, kiedy wykonuje on akcję walki. Ponadto jeśli dany wróg nie posiada symbolu , ocalały uzyskuje jedno dodatkowe trafienie.

POWIĄZANE TEMATY: Akcja walki, Przedmioty, Walka, Wyposażanie się, Żetony S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.)

CECHY

Cechy to żetony, którymi oznacza się pewne szczegóły dotyczące ocalałego.

- ⊕ Trzy rodzaje żetonów oznaczają sześć różnych cech:



UBÓSTWIANY/ZNIENAWIDZONY: Te cechy informują, co ludzie myślą o ocalałym. Same z siebie nie wywołują żadnego efektu, ale mogą się do nich odnosić towarzysze, spotkania oraz zadania.



SYNTEK/SUPERMUTANT: Te cechy wskazują, czy dany ocalały jest syntkiem albo supermutantem. Same z siebie nie wywołują żadnego efektu, ale mogą się do nich odnosić spotkania oraz zadania.



WYPOCZĘTY/UZALEŻNIONY: Te cechy służą śledzeniu ogólnego stanu zdrowia ocalałego oraz tego, czy nie polega on za bardzo na którymś z wielu narkotyków dostępnych na pustkowiach. Jeśli ocalały jest *wypoczęty*, może on zdecydować, że traci tę cechę podczas walki lub wykonywania testu, aby uzyskać jeden przerzut.

- ⊕ Każdy ocalały może mieć tylko jedną kopię danego żetonu cechy, co oznacza, że nigdy nie może jednocześnie posiadać cech opisanych na przeciwnych stronach tego samego żetonu.
- ⊕ Kiedy ocalały otrzymuje cechę, bierze odpowiadający jej żeton i umieszcza go w jednym z trzech okienek znajdujących się w prawym górnym rogu swojej planszy gracza. Jeśli ocalały posiada już dany żeton, tyle że leży on na drugiej stronie, należy go odwrócić – ocalały traci tym samym cechę opisaną na drugiej stronie danego żetonu.
- ⊕ Jeśli na odkrytej stronie żetonu cechy widnieje symbol zamka, takiego żetonu nie można odwrócić na drugą stronę. Jeśli ocalały miałby otrzymać cechę na drugiej stronie takiego żetonu, nie otrzymuje jej.
- ⊕ Jeśli ocalały traci cechę, odrzuca jej żeton. Ocalały może stracić cechę, nawet jeśli widnieje na niej symbol zamka.

POWIĄZANE TEMATY: Karty spotkań, Karty zadań, Następstwa, Ocalali



EKWIPUNEK



Przedmioty i towarzysze, których posiada ocalały, ale którzy nie stanowią części jego wyposażenia, trafiają do jego ekwipunku. Ocalały może mieć w swoim ekwipunku maksymalnie trzy karty jednocześnie. Te karty można umieścić w postaci stosu pod „okienkiem” umieszczonym najbardziej na prawo, w dolnej części planszy gracza. Karty, w które jest wyposażony ocalały, nie liczą się do limitu ekwipunku.

- ⊕ Jeśli gracz zdobędzie więcej kart, niż posiada okienek w ekwipunku, musi on wybierać i odrzucać karty, aż pozostaną mu jedynie trzy.
- ⊕ Karty w ekwipunku ocalałego są jawne dla wszystkich graczy.

POWIĄZANE TEMATY: Broń, Karty unikalnych zasobów, Karty zasobów, Karty znalezisk, Przedmioty, Towarzysze, Ubiór, Wyposażanie się

KAFELKI MAPY

Każdy kafelek mapy zawiera określoną liczbę pól i może być niebezpieczny () , śmiertelny () lub dwustronny, zależnie od tego, co znajduje się na jego rewersie.

- ⊕ Kafelki mapy umieszcza się na stole w taki sposób, aby utworzyć z nich mapę pokazaną na rewersie arkusza scenariusza. Kafelki pokazane jako odkryte umieszcza się właśnie w taki sposób, natomiast te, które pokazano jako zakryte, tasuje się zależnie od rodzaju ( i ) i losowo umieszcza zakryte na stole.
- ⊕ Wszystkie kafelki należy obrócić w taki sposób, aby widoczne na nich strzałki wskazywały ten sam kierunek, co strzałka na kafelku początkowym.

POWIĄZANE TEMATY: Pola, Przygotowanie do gry, Scenariusz

KAPSLE

Kapsle stanowią walutę pustkowi. Ocalali wydają kapsle, aby kupować przedmioty podczas zakupów oraz by używać pewnych zdolności kart.

- ⊕ Nie ma ograniczenia liczby kapsli, jakie może posiadać ocalały.
- ⊕ Żeton kapsli o wartości „5” odpowiada pięciu żetonom kapsli o wartości „1”. Ocalali mogą swobodnie i w dowolnej chwili rozmieniać swoje żetony kapsli.
- ⊕ Kiedy ocalały zdobywa kapsle, bierze je z puli, natomiast kiedy wydaje kapsle, odkłada je z powrotem do puli.

POWIĄZANE TEMATY: Akcja spotkania, Ograniczenie liczby elementów gry, Sklep, Zakupy

KARTY OSIĄGNIĘĆ

Karty osiągnięć zapewniają graczom wpływy (👤), których potrzebują oni do odniesienia zwycięstwa w grze. Każde osiągnięcie przynosi jeden wpływ oraz określa warunki, które umożliwiają ocalałemu zdobycie dodatkowych wpływów.

Na końcu każdej rundy dobiera się kartę osiągnięcia, aby określić, którzy wrogowie aktywują się. Następnie daną kartę należy odrzucić.

- ⊕ Podczas przygotowania do gry każdy ocalały dobiera jedną kartę osiągnięcia, natomiast talię osiągnięć umieszcza się na obszarze gry pierwszego gracza.
- ⊕ W lewym dolnym rogu każdej karty osiągnięcia widnieje cyfra wykorzystywana podczas przygotowania do gry, aby określić, czy danej karty używa się podczas rozgrywki zależnie od liczby graczy.
- ⊕ Każdy ocalały może mieć maksymalnie cztery karty osiągnięć. Jeśli zdobędzie ich więcej, wybiera i odrzuca karty osiągnięć do chwili, kiedy będzie ich mieć cztery.
- ⊕ Liczba kart osiągnięć posiadanych przez gracza jest jawna.
- ⊕ Informacje zawarte na kartach osiągnięć na ręce gracza są tajne. Gracze mogą dobrowolnie dzielić się nimi z pozostałymi uczestnikami rozgrywki, ale nie mogą ujawniać swoich kart, chyba że chcą ogłosić lojalność.
- ⊕ W chwili dobrania ostatniej karty osiągnięcia wszystkie odrzucone karty osiągnięć należy potasować i utworzyć z nich nową talię osiągnięć, którą przekazuje się do gracza siedzącego na prawo od obecnego pierwszego gracza. Dany gracz staje się od tej chwili pierwszym graczem. Następnie żeton władzy każdej organizacji należy przesunąć o jedno pole.

POWIĄZANE TEMATY: Aktywowanie wrogów, Lojalność, Organizacje, Pierwszy gracz, Przygotowanie do gry, Rundy, Wpływy

KARTY POSTACI

Podczas przygotowania do gry każdy ocalały otrzymuje kartę unikalną dla postaci, którą wybrał. Mogą to być przedmioty, towarzysze lub specjalne zdolności, które reprezentują wyjątkowe atuty danej postaci.

- ⊕ Kiedy ocalały zdobywa kartę postaci reprezentującą przedmiot lub towarzysza, może się w nią, wyposażyć lub umieścić w swoim ekwipunku.
- ⊕ Kiedy ocalały otrzymuje kartę postaci, która nie jest przedmiotem, ani towarzyszem, umieszcza ją obok swojej planszy gracza. Dany ocalały musi podporządkować się wszystkim zasadom opisanym na danej karcie. Tych kart nie można wymienić, ani odrzucić.

POWIĄZANE TEMATY: Ekwipunek, Przedmioty, Towarzysze, Wyposażanie się

KARTY PROFITÓW

Karty profitów to potężne, jednorazowe zdolności. Ocalały zdobywa kartę profitu, kiedy awansuje i wybiera żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.), który już posiada. Aby użyć karty profitu, ocalały odrzuca ją w swojej turze celem skorzystania z efektów opisanych na danej karcie.

- ⊕ Profitów można używać wyłącznie w turze ocalałego, ale nie można ich użyć, jeśli ocalały wykonuje własnie akcje niebędącą akcją ruchu (chyba że zaznaczono inaczej).
- ⊕ Wszystkie karty profitów w talii profitów oraz karty profitów w posiadaniu ocalałych są jawne.
- ⊕ Kiedy ocalały odrzuca kartę profitu, jest ona odkładana z powrotem do talii profitów.

POWIĄZANE TEMATY: Akcje, Awansowanie, Ocalali, PD, Tury, Żetony S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.)

KARTY SPOTKAŃ

Karty spotkań zawierają krótki opis fabularny oraz wybory czytane ocalałemu, kiedy rozpatruje on akcję spotkania. W grze pojawiają się cztery talie spotkań:

- » **SPOTKANIA NA PUSTKOWIACH** 🏰: Te spotkania reprezentują przygody w ruinach i na opuszczonych obszarach, gdzie ocalali mogą poszukiwać użytecznych przedmiotów. Tę talię tworzy się podczas przygotowania do gry.
- » **SPOTKANIA W OSADACH** 🏠: Te spotkania reprezentują odwiedziny w centrach ludzkiej aktywności, gdzie ocalali mogą kupować i sprzedawać rzeczy w sklepie. Tę talię tworzy się podczas przygotowania do gry.
- » **SPOTKANIA W KRYPTACH** 🗝️ 🛡️: Te spotkania reprezentują wydarzenia dziejące się w kryptach firmy Vault-Tec, które mogą eksplorować ocalali. W grze pojawiają się dwie talie krypt. Żadna z nich nie znajduje się w grze od początku. Dodaje się je podczas rozgrywki. Jeśli w momencie dodawania kart w grze nie ma żadnych kart tego rodzaju, należy utworzyć z nich nową talię.

- ⊕ Spotkania, których karty opatrzone gwiazdką w lewym górnym rogu, umieszcza się na obszarze gry podczas przygotowania do gry.

POWIĄZANE TEMATY: Akcja spotkania, Archiwum, Następstwa, Symbole spotkań, Testy, Walka

KARTY UNIKALNYCH ZASOBÓW

Karty unikalnych zasobów reprezentują wyjątkowo potężne przedmioty i postacie, na jakie mogą trafić ocalali w ramach zadań oraz spotkań. Karty unikalnych zasobów mogą być przedmiotami lub towarzyszami.

- ⊕ Kiedy ocalały zdobywa kartę unikalnego zasobu, odnajduje w talii kartę o odpowiednim tytule i wyposaża się w nią lub dodaje ją do swojego ekwipunku.
 - » Jeśli wskazany unikalny zasób nie jest dostępny, zamiast niego ocalały zdobywa losowy unikalny zasób.
- ⊕ Kiedy ocalały odrzuca kartę unikalnego zasobu, umieszcza ją obok talii unikalnych zasobów.
- ⊕ Dobrym pomysłem może być alfabetyczne ułożenie talii unikalnych zasobów, aby ułatwić korzystanie z niej podczas rozgrywki.

POWIĄZANE TEMATY: Ekwipunek, Karty spotkań, Karty zadań, Przedmioty, Towarzysze

KARTY ZADAŃ

Zadania stawiają przed graczami cele, które mogą oni wypełniać, aby zdobywać nagrody – najczęściej karty osiągnięć lub władzę dla jednej z organizacji.

- ⊕ Każde zadanie wymienia co najmniej jeden cel, który mogą osiągnąć ocalali, aby wypełnić dane zadanie. Cel może być przedstawiony na dwa sposoby: jako aktywowany lub jako akcja zadania.
 - » Aktywowane cele stawiają przed ocalałymi wyzwanie, jakiemu można sprościć w grze, np. „zabij wroga ☠”, czy „eksploruj kafelek ❶”. W chwili, kiedy ocalały sprosta wskazanemu wyzwaniu, osiąga dany cel.
 - » Cele będące akcjami zadania oznaczono symbolem ✨ i mogą się z nimi wiązać określone warunki lub instrukcje. W przypadku takich celów ocalały musi spełniać wszystkie warunki opisane w białej części danego celu, a następnie wykonać akcję zadania. Najczęstszym wymaganiem jest obecność ocalałego na wskazanym polu. Będzie to opisane po symbolu 📍. Po wykonaniu akcji zadania ocalały może dokonać próby rozpatrzenia instrukcji celu, które zwykle wymagają od niego wykonania testu lub walki z wrogiem. Ocalały musi rozpatrzyć te instrukcje w kolejności od lewej do prawej strony. Jeśli odniesie sukces podczas wypełniania instrukcji, udaje mu się osiągnąć dany cel.
- ⊕ Jeśli zadanie wymaga od ocalałego umieszczenia znacznika zadania, wybiera on parę żetonów w jednym kolorze reprezentujących znaczniki zadania, a następnie umieszcza jeden na mapie zgodnie ze wskazaniem z karty, a drugi na karcie samego zadania. Kiedy dana karta zostaje ześlomowana, oba znaczniki zadania należy odrzucić.
- ⊕ Po tym, jak ocalały wypełni zadanie, wprowadza do gry jego wszystkie następstwa wypisane na pasku następstw pod wypełnionym zadaniem, rozpatrując je od lewej do prawej strony.

- ⊕ Zadania aktualnie dostępne dla wszystkich ocalałych leżą na obszarze gry. Co najmniej jedno zadanie jest wykładane na obszar gry podczas przygotowania do gry, a kolejne są wykładane w trakcie rozgrywki.
 - » Kiedy zadanie zostaje wyłożone na obszar gry, należy wprowadzić do gry wszystkie instrukcje opisane w górnej części karty.

POWIĄZANE TEMATY: Akcja zadania, Archiwum, Kafelki mapy, Karty osiągnięć, Następstwa, Przygotowanie do gry, Testy, Tor władzy organizacji, Walka, Wrogowie

KARTY ZASOBÓW

Karty zasobów reprezentują przedmioty na sprzedaż oraz towarzyszy, których można zwerbować w osadach.

- ⊕ Za pomocą kart zasobów tworzy się sklep.
- ⊕ Kiedy ocalały zdobywa kartę zasobu, dodaje ją do swojego ekwipunku lub umieszcza w odpowiednim okienku wyposażenia.
- ⊕ Kiedy ocalały odrzuca kartę zasobu, jest ona umieszczana na stosie odrzuconych kart zasobów.
- ⊕ W chwili dobrania ostatniej karty z talii zasobów, gracze tasują stos odrzuconych kart i tworzą nową talię zasobów.

POWIĄZANE TEMATY: Ekwipunek, Przedmioty, Sklep, Towarzysze, Wyposażenie się

KARTY ZNALEZISK

Karty znalezisk reprezentują różne przedmioty, towarzyszy oraz wydarzenia, na jakie ocalali mogą natrafić na pustkowiach.

- ⊕ Kiedy ocalały zdobywa kartę znaleziska i jest to przedmiot lub towarzysz, wyposaża się w nią lub dodaje ją do swojego ekwipunku. Jeśli ta karta znaleziska to jednorazowe wydarzenie, ocalały wypełnia instrukcje z karty, a następnie odrzuca ją.
- ⊕ Kiedy ocalały odrzuca kartę znaleziska, jest ona umieszczana na stosie odrzuconych kart znalezisk.
- ⊕ Jeśli ocalały ma dobrać więcej kart znalezisk, niż może zmieścić w swoim ekwipunku, dobiera karty, a następnie odrzuca, dopóki nie pozostanie mu tyle kart, by nie przekraczały dopuszczonej pojemności ekwipunku (zwykle oznacza to trzy karty).

POWIĄZANE TEMATY: Broń, Ekwipunek, Następstwa, Przedmioty, Towarzysze, Ubiór, Zdolności wrogów

KOŚCI V.A.T.S.

Trzy kości V.A.T.S. wykorzystuje się do rozstrzygania walk oraz testów. Każda ścianka kości zawiera wykres V.A.T.S. i może być na niej pokazana pewna liczba symboli ●.

- ⊕ Każdy wykres V.A.T.S. ukazuje cztery obszary: głowę, korpus, ręce oraz nogi. Każdy z tych obszarów może być wypełniony (zielony) lub pusty (czarny).

POWIĄZANE TEMATY: Testy, Walka

LOJALNOŚĆ



Na początku swojej tury ocalały może ujawnić kartę osiągnięcia oznaczoną ★ lub ♥ i umieścić ją odkrytą przed sobą, aby okazywać lojalność wobec danej organizacji tak długo, jak długo dana karta pozostaje ujawniona.

- ✦ Okazywanie lojalności wobec organizacji wiąże się dla ocalałego z trzema rzeczami:
 - » Wrogowie reprezentowani żetonami danej organizacji nie powstrzymują ocalałego przed wykonywaniem akcji.
 - » Kiedy wrogowie z danej organizacji aktywują się, nie biorą pod uwagę ocalałych lojalnych wobec ich organizacji – poruszają się w stronę i walczą wyłącznie z ocalałymi, którzy nie są lojalni wobec ich organizacji.
 - » Ocalały nie może walczyć z wrogami należącymi do organizacji, wobec której pozostaje lojalny.
- ✦ Każdy ocalały może w ten sposób ujawnić tylko jedną kartę osiągnięcia. Jeśli ocalały ujawni na potrzeby lojalności nową kartę osiągnięcia, wcześniej ujawnioną kartę odwraca się i ponownie ukrywa.
- ✦ Na początku swojej tury ocalały może wymówić lojalność wobec organizacji poprzez ukrycie ujawnionej karty osiągnięcia.
- ✦ Osiągnięcia ujawnione na potrzeby lojalności wciąż liczą się do limitu kart osiągnięć ocalałego i przynoszą mu wpływy zgodnie z normalnymi zasadami.
- ✦ Jeśli ocalały zdobędzie piątą kartę osiągnięcia, może odrzucić ujawnione osiągnięcie.





POWIĄZANE TEMATY: Akcja walki, Akcje, Aktywowanie wrogów, Karty osiągnięć, Ocalali, Organizacje, Tury, Wpływy, Wrogowie

NASTĘPSTWA

Kiedy ocalały osiągnie cel opisany w zadaniu lub wyborze ze spotkania, dane zadanie lub spotkanie wymieniają szereg określonych następstw.

Jeśli w opisie następstw pojawia się symbol  lub , należy traktować go jak cyfrę równą poziomowi symbolu spotkania, w którym wziął udział ocalały. Ta cyfra może być powiększona lub pomniejszona o „+” lub „-” następujące po symbolu. Poniżej opisano wszystkie możliwe następstwa:

- ✦ **DODAJ #:** Ocalały wyszukuje w archiwum kartę oznaczoną #. Następnie z talii odpowiadającej rewersem wyszukanej karcie bierze liczbę kart (bez oglądania) równą liczbie graczy. Na koniec tasuje razem karty z talii i wyszukaną kartę i umieszcza je na wierzchu odpowiedniej talii.
 - » Jeśli w grze nie ma jeszcze talii odpowiadającej rodzajem wyszukanej karcie, należy utworzyć nową talię.
- ✦ **WYŁÓŻ #:** Ocalały wyszukuje w archiwum kartę oznaczoną # i umieszcza ją odkrytą na obszarze gry.
- ✦ **STAJESZ SIĘ X:** Ocalały otrzymuje żeton cechy, który odpowiada X.
- ✦ **# PD:** Ocalały zdobywa liczbę PD wskazaną przez #.

- ✦ **# KAPSLI:** Ocalały zdobywa liczbę kapsli wskazaną przez #.
- ✦ ,  **LUB** : Ocalały dobiera kartę, która odpowiada pokazanemu symbolowi. Jeśli po symbolu następuje cyfra, przykładowo:  x 2, ocalały dobiera i zachowuje wskazaną liczbę kart.
- ✦ **HANDEL #:** Ocalały może kupić i/lub sprzedać liczbę kart z oferty sklepowej wskazaną przez #.
- ✦ **ZDOBYWASZ UNIKALNY ZASÓB X:** Ocalały odnajduje w talii unikalnych zasobów kartę określoną przez X i bierze ją. Jeśli danego zasobu nie ma w talii, zamiast tego ocalały bierze losowy unikalny zasób.
- ✦ **★+ LUB ♥+:** Organizacja odpowiadająca pokazanemu symbolowi zdobywa władzę równą liczbie symboli + widocznych za pokazanym symbolem.
- ✦ **ZEZŁOMUJ:** Ocalały odkłada tę kartę do pudełka.

POWIĄZANE TEMATY: Archiwum, Cechy, Kapsle, Karty osiągnięć, Karty spotkań, Karty unikalnych zasobów, Karty zadań, Karty zasobów, Karty znalezisk, PD, Tor władzy organizacji, Zakupy

OBRAŻENIA

Patrz „Tor PW” na stronie 11.

OCALALI

Słowo „ocalały” to zbiorczy termin odnoszący się do postaci, kart danej postaci, jej żetonów S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.), cech, figurki oraz gracza kontrolującego daną postać.

- ✦ Każdy ocalały dysponuje planszą gracza, która służy do śledzenia jego PW, radów, PD, żetonów S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.) oraz cech. Wzdłuż dolnej krawędzi każdej planszy znajdują się również opisy informujące, gdzie umieszczać ekwipunek oraz karty, w które jest wyposażony ocalały.

POWIĄZANE TEMATY: Cechy, PD, Tor PW, Tury, Żetony S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.)

OGRANICZENIE LICZBY ELEMENTÓW GRY

Liczba elementów gry może być ograniczona lub nie, zależnie od typu. Opisano to szczegółowo poniżej:

- ✦ Ocalałych nie ogranicza liczba żetonów kapsli ani żetonów organizacji. Jeśli nie pozostały żadne żetony tego typu, gracze mogą użyć dowolnych zamienników.
- ✦ Ocalałych ogranicza liczba kart profitów.
- ✦ Kiedy talia znalezisk, talia osiągnięć lub stos żetonów wrogów któregoś rodzaju wyczerpie się, gracze tasują stos odrzuconych kart lub żetonów odpowiadający danej talii lub stosowi żetonów i tworzą w ten sposób nową zakrytą talię lub stos.

POWIĄZANE TEMATY: Kapsle, Karty osiągnięć, Karty profitów, Karty zasobów, Karty znalezisk, Żetony organizacji

ORGANIZACJE

W każdym scenariuszu dwie organizacje walczą o władzę nad pustkowiami. Organizacje różnią się zależnie od scenariusza, ale zawsze reprezentują je symbole ★ oraz ♣. Zakres władzy każdej organizacji śledzi się na torze władzy organizacji, a ponadto każda organizacja może dysponować żetonami organizacji umieszczanymi na mapie. Ocalali mogą pomagać obu organizacjom poprzez wykonywanie zadań.

Na początku swojej tury gracz może ujawnić ze swojej ręki kartę osiągnięcia oznaczoną ★ lub ♣, aby ogłosić lojalność wobec danej organizacji.

POWIĄZANE TEMATY: Karty osiągnięć, Karty zadań, Lojalność, Tor władzy organizacji, Żetony organizacji

PD

PD reprezentują doświadczenie, które ocalały zdobył podczas swoich podróży po pustkowiach. Służy ono do śledzenia, kiedy ocalały awansuje (osiąga kolejny poziom). PD oznacza się za pomocą szarego plastikowego znacznika PD umieszczonego obok żetonów S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.) ocalałego.

⊕ Znacznik PD rozpoczyna wsunięty w znajdujący się najbardziej na lewo otwór toru PD. Za każdy PD zdobyty przez ocalałego, przesuwa on znacznik PD w prawo wzdłuż toru PD w taki sposób, aby znalazł się poniżej następnego żetonu S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.) posiadanego przez ocalałego. Jeśli znacznik PD znajdzie się w otworze pod żetonem S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.) ocalałego leżącym najbardziej na prawo, a ten ocalały zdobędzie kolejny PD, znacznik należy przesunąć z powrotem na otwór toru znajdujący się najbardziej na lewo. W ten sposób ocalały awansuje!

» Jeśli ocalały zdobędzie kilka PD, przesuwa znacznik za wszystkie zdobyte PD, a następnie wykonuje wszystkie kroki awansowania za każdy poziom osiągnięty podczas tego procesu.

⊕ Kiedy ocalały zabije wroga, zdobywa liczbę PD równą poziomowi zabitego wroga.

POWIĄZANE TEMATY: Awansowanie, Ocalali, Walka, Wrogowie, Żetony S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.)

PIERWSZY GRACZ

Pierwszy gracz jest losowo określany na początku gry i przechowuje on talię osiągnięć na swoim obszarze gry.

⊕ Kiedy talia osiągnięć zostaje przekazana innemu graczowi, staje się on nowym pierwszym graczem. Zmiana pierwszego gracza nie ma wpływu na to, czyja jest obecna tura ani jaka jest kolejność tur – pozostają one niezmienione.

POWIĄZANE TEMATY: Karty osiągnięć, Ocalali, Przygotowanie do gry, Rundy

POLA

Każde pole to obszar kafelka mapy oddzielony od innych pól białymi granicami.

⊕ Ocalali i wrogowie zajmują pola. To samo pole może zajmować dowolna liczba ocalałych i wrogów. Pola mogą zawierać teren, który wpływa na ocalałych w momencie wejścia na dane pole. Pola, które reprezentują istotne miejsca, opatrzone symbolem spotkania oraz nazwą.

⊕ Dwa pola uważa się za sąsiadujące, jeśli współdzielą granicę.

POWIĄZANE TEMATY: Akcja ruchu, Kafelki mapy, Ocalali, Symbole spotkań, Teren, Wrogowie

PRZEDMIOTY

Przedmiot to rodzaj karty, w którą może wyposażać się ocalały lub którą umieszcza w swoim ekwipunku.

⊕ Przedmioty, w które można się wyposażać (ubiór i broń), muszą znajdować się w wyposażeniu ocalałego, aby przynosiły mu korzyści.

⊕ Przedmioty, w które ocalały nie może się wyposażać (wsparcie, narkotyki i czasopisma), mogą być używane, pozostając w ekwipunku ocalałego.


POWIĄZANE TEMATY: Broń, Ekwipunek, Karty unikalnych zasobów, Karty znalezisk, Ubiór, Zakupy

RADY

Patrz „Tor PW” na stronie 11.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Podczas rozgrywki w grę planszową **FALLOUT**, w której bierze udział jedna osoba, obowiązują wszystkie standardowe zasady gry, z opisanymi poniżej wyjątkami:

⊕ Kiedy zadanie wymaga od gracza, aby znajdował się na tym samym polu z innym ocalałym, zamiast tego musi znajdować się na polu . Jeśli wymaga ono od innego ocalałego wykonania testu, zakłada się, że dany ocalały uzyskał wynik „3”.

⊕ Podczas rozpatrywania karty spotkania ocalały zapoznaje się z kartą, starając się przeczytać wyłącznie tekst, który normalnie byłby przeczytany na głos, a następnie podejmuje decyzję przed przeczytaniem opisu wybranego rozwiązania z karty.

⊕ Kiedy talia osiągnięć wyczerpie się, należy przesunąć żeton władzy jedynie tej organizacji, która aktualnie posiada mniejszą władzę. W razie remisu znaczniki obu organizacji należy przesunąć według normalnych zasad.

POWIĄZANE TEMATY: Akcja spotkania, Karty osiągnięć, Karty zadań, Rundy, Symbole spotkań, Testy, Tor władzy organizacji

RUNDY

Rozgrywka toczy się jako seria rund. Podczas każdej rundy każdy gracz podejmuje jedną turę, zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Na końcu każdej rundy, ale przed tym, zanim pierwszy gracz podejmie swoją następną turę, pierwszy gracz ujawnia wierzchnią kartę z talii osiągnięć i aktywuje każdego wroga, który odpowiada rodzajem symbolowi widocznemu u dołu karty. Następnie każdy nieaktywny wróg wskazanego rodzaju zostaje odkryty – od tej pory wszyscy wrogowie danego rodzaju stają się aktywni. Kartę osiągnięcia należy odrzucić.

- ⊕ Wrogów poszczególnych rodzajów aktywuje się w kolejności od lewej do prawej strony i należy aktywować wszystkich wrogów jednego rodzaju, zanim zostanie aktywowany następny rodzaj wrogów.
- ⊕ Jeśli kolejność aktywowania wrogów tego samego rodzaju ma znaczenie, decyduje o niej pierwszy gracz.

POWIĄZANE TEMATY: Aktywowanie wrogów, Karty osiągnięć, Pierwszy gracz, Tury, Wrogowie

SCENARIUSZ

Podczas przygotowania do gry gracze wybierają jeden scenariusz, który chcą rozegrać. Każdy scenariusz jest reprezentowany dwustronnym arkuszem scenariusza. Strona A zawiera wszystkie instrukcje odnoszące się do przygotowania do gry, w tym jak ułożyć mapę oraz jakie zadania rozpoczynają wyłożone na torze zadań. Strona B zawiera wszelkie informacje scenariuszowe wykorzystywane podczas rozgrywki, wliczając w to wrogów reprezentowanych przez żetony organizacji oraz tor władzy organizacji.

POWIĄZANE TEMATY: Kafelki mapy, Karty zadań, Przygotowanie do gry, Tor władzy organizacji, Żetony organizacji

SKLEP

Sklep to rząd czterech kart zasobów dostępnych do kupienia dla wszystkich ocalałych.

- ⊕ Kiedy do sklepu jest dodawana karta, umieszcza się ją po lewej stronie rzędu.
- ⊕ Kiedy karta jest odrzucana ze sklepu, należy usunąć krawcową prawą kartę w rzędzie.
- ⊕ Jeśli sklep zawiera więcej lub mniej niż cztery karty po akcji ocalałego (np. kiedy ocalały kupi kartę), należy odpowiednio odrzucić lub dobrać karty zasobów, aby przywrócić sklep do pierwotnego stanu czterech kart.

POWIĄZANE TEMATY: Karty zasobów, Przygotowanie do gry, Zakupy

SYMBOLE SPOTKAŃ

Niektóre pola opatrzone symbolami spotkań (🏰, 🚂, ⚙️ lub 🛠️). Ponadto przy niektórych widnieje cyfra wskazująca poziom danego symbolu. Ocalały mogą wykonać akcje spotkania na takim

polu, aby dobrać i rozpatrzyć kartę spotkania odpowiadającą pokazanemu symbolowi.

- ⊕ Jeśli w grze nie ma talii kart spotkań z odpowiednim symbolem, ocalali nie mogą wykonać akcji spotkania na danym polu.
- ⊕ W grze mogą pojawić się dwie różne talie spotkań w kryptach: jedna z numerem „84” i druga z numerem „109”. Takie karty spotkań można dobrać wyłącznie w kryptcie o numerze odpowiadającym kartom.

POWIĄZANE TEMATY: Akcja spotkania, Karty spotkań, Pola

ŚMIERĆ

Patrz „Zabity” na stronie 13.

TEREN

Niektóre pola na kafelkach mapy zawierają teren oznaczony symbolem oraz otaczającą je granicą w określonym kolorze. Teren znajdujący się na polu może wpłynąć na ocalałych próbujących wejść na dane pole.

- ⊕ **TRUDNY TEREN (CZERWONA GRANICA):** Aby poruszyć się na pole zawierające trudny teren, ocalały musi wydać jeden dodatkowy punkt ruchu. Jeśli ocalały nie dysponuje dodatkowym punktem ruchu, nie może poruszyć się na dane pole.
- ⊕ **NAPROMIENIOWANY TEREN (ZIELONA GRANICA):** Ocalały musi otrzymać jeden rad, kiedy wchodzi na pole zawierające napromieniowany teren.

POWIĄZANE TEMATY: Akcja ruchu, Kafelki mapy, Pola, Rady

TESTY

Każdy test posiada określony poziom trudności oraz pewną liczbę powiązanych symboli S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.) (np. 🎯 4). Kiedy ocalały ma wykonać test, rozpatruje następujące kroki:

- 1 RZUT KOŚCI:** Wykonuje rzut trzema kośćmi V.A.T.S.
 - 2 PRZERZUT KOŚCI:** Za każdy symbol S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.) wymieniony w teście, który odpowiada żetonowi posiadanemu przez ocalałego, uzyskuje on jeden przerzut. Następnie ocalały może wydać każdy dostępny przerzut jeden po drugim, aby przerzucić dowolną liczbę spośród trzech kości V.A.T.S.
 - 3 ROZPATRZENIE WYNIKÓW:** Należy zsumować liczbę trafień (●) widocznych na kościach. Jeśli ta suma jest równa lub wyższa niż trudność testu, ocalały odnosi sukces. W przeciwnym razie ponosi porażkę. Należy rozpatrzyć odpowiednie następstwa wymienione po opisie testu.
- ⊕ Bez względu na sukces czy porażkę ocalałego, jeśli po opisie testu brakuje jakichkolwiek następstw, nic się nie dzieje.
 - ⊕ Obszary V.A.T.S. widoczne na kościach nie mają żadnego efektu podczas testów.

POWIĄZANE TEMATY: Karty spotkań, Karty zadań, Kości V.A.T.S., Następstwa, Ocalali, Żetony S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.)

TOR PW

Każdy ocalały posiada na swojej planszy gracza tor PW pokazujący aktualne wartości jego PW oraz radów.

- ⊕ Aktualne PW ocalałego wskazuje pozycja czerwonego znacznika. Ten znacznik na początku umieszcza się najbardziej na prawo.
- ⊕ Kiedy ocalały otrzymuje obrażenia, obniża swoje aktualne PW o wskazaną liczbę.
- ⊕ Aktualne rady ocalałego wskazuje pozycja zielonego znacznika. Ten znacznik na początku umieszcza się na pozycji „0”.
- ⊕ Kiedy ocalały otrzymuje rady, podnosi swoje aktualne rady o wskazaną liczbę.
- ⊕ Jeśli w którymkolwiek momencie gry PW ocalałego są równe lub niższe niż jego rady, dany ocalały zostaje zabity.
- ⊕ Ani PW, ani rady nie mogą wzrosnąć powyżej maksymalnej ani spaść poniżej minimalnej wartości na torze.
- ⊕ Pozostałe PW ocalałego są równe różnicy pomiędzy pozycją jego znacznika PW a pozycją jego znacznika radów. Oznacza to przykładowo, że ocalałemu z 12 PW i 3 radami pozostałoby 9 PW.

POWIĄZANE TEMATY: Ocalali, Rady, Zabity

TOR WŁADZY ORGANIZACJI

Tor władzy organizacji znajduje się po lewej stronie arkusza scenariusza i pokazuje, jak wielką władzą dysponuje aktualnie każda z organizacji. Żetony obu organizacji zaczynają od najwyższego pola toru i są przesuwane podczas rozgrywki, kiedy ocalali wypełnią określone zadania oraz kiedy wyczerpie się talia osiągnąć.

- ⊕ Aktualna pozycja organizacji na torze może wpływać na wytrzymałość należącego do niej wroga. Jeśli na ilustracji wroga widnieje wartość reprezentowana literą, np. „X”, jest ona determinowana przez aktualną pozycję organizacji na torze władzy.
- ⊕ Jeśli żeton dowolnej organizacji dotrze na lub przekroczy ostatnie pole toru władzy, dana organizacja zdobywa dość władzy, aby przejąć kontrolę nad pustkowiami, a gra dobiega końca!
 - » Jeśli przesunięcie danego żetonu zapewniło któremukolwiek ocalałemu dość wpływów, aby wygrać grę, może on ogłosić swoje zwycięstwo i pierwszy zakończyć grę. Jeśli żaden ocalały nie osiągnął wymaganej liczby wpływów, wszyscy ocalali przegrywają.
 - » Jeśli żeton organizacji miałby zostać przesunięty poza ostatnie pole toru, należy policzyć te nadmiarowe pola w momencie sumowania liczby pól, o jakie jedna organizacja prześcignęła drugą, na potrzeby określania łącznej wartości wpływów każdego z graczy.

POWIĄZANE TEMATY: Karty osiągnąć, Karty zadań, Organizacje, Wpływy, Żetony organizacji

TOWARZYSZE

Towarzysz to rodzaj karty, w którą może wyposażać się ocalały, aby zyskać określone korzyści.

- ⊕ Każdy ocalały może być wyposażony w maksymalnie jednego towarzysza jednocześnie.
- ⊕ Towarzysz, w którego wyposażony jest ocalały, zapewnia mu zdolność, której ocalały może użyć podczas swojej tury poprzez wyczerpanie tego towarzysza.
- ⊕ Wyczerpani towarzysze, w których jest wyposażony ocalały lub którzy znajdują się w jego ekwipunku, zostają odświeżeni, kiedy ocalały wykonuje akcję obozowania. Jednak w dolnej części karty każdego towarzysza znajduje się warunek. Jeśli nie jest on spełniony w chwili odświeżania danego towarzysza, ocalały musi odrzucić jego kartę.

POWIĄZANE TEMATY: Akcja obozowania, Ekwipunek, Karty zasobów, Karty znalezisk, Wyczerpywanie, Wyposażanie się, Zakupy

TURY

Na turę ocalałego składają się dwie akcje, które może on wykonać. Po tym, jak ocalały skończy wykonywać te akcje, a także używać dowolnych przedmiotów, profitów czy innych efektów w grze opisanych wyrażeniem „podczas twojej/swojej tury”, gra postępuje – swoją turę może przeprowadzić następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

POWIĄZANE TEMATY: Akcje, Karty profitów, Pierwszy gracz, Rundy

UBIÓR

Ubiór to rodzaj przedmiotu, w który może wyposażać się ocalały, aby zyskać określone korzyści podczas walki.

- ⊕ Każdy ocalały może być wyposażony w maksymalnie jeden ubiór jednocześnie.
- ⊕ Podczas walki ubiór, w który jest wyposażony ocalały, anuluje liczbę trafień wroga równą wartości swojego pancerza.

POWIĄZANE TEMATY: Przedmioty, Walka, Wyposażanie się

WALKA

Do walki dochodzi pomiędzy ocalałym a wrogiem. Kiedy ocalały walczy z wrogiem, rozpatruje następujące kroki:

- 1 RZUT KOŚCMI:** Wykonuje rzut trzema kośćmi V.A.T.S.
- 2 PRZERZUT KOŚCI:** Za każdy żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.) na broni ocalałego, który odpowiada posiadanemu przez niego żetonowi, uzyskuje on jeden przerzut. Następnie ocalały może wydać każdy dostępny przerzut jeden po drugim, aby przerzucić dowolną liczbę spośród trzech kości V.A.T.S.
- 3 ROZPATRZENIE TRAFIEŃ WROGA:** Za każde trafienie (●) widoczne na kości ocalały otrzymuje liczbę obrażeń równą poziomowi wroga. Przed otrzymaniem obrażeń należy zmniejszyć łączną

liczbę o wartość pancerza z całości pancerza, w który jest wyposażony ocalały.

4 ROZPATRZENIE TRAFIEŃ OCALAŁEGO: Ocalały wydaje wyniki kości, aby uzyskać trafienia. Ocalały uzyskuje trafienie za każdy wynik kości, na którym widnieje co najmniej jeden wypełniony (zielony) obszar odpowiadający wypełnionemu (zielonemu) obszarowi na wrogu. Jeśli ocalały uzyska liczbę trafień równą lub większą niż poziom wroga, ten wróg zostaje zabity.

5 ZDOBYCIE PD: Jeśli ocalały zabił wroga, zdobywa liczbę PD równą poziomowi zabitego wroga.

» Bez względu na to, czy ocalały zabije wroga czy nie, walka dobiega końca.

⊕ Kiedy ocalały ma „dobrać i walczyć z” wrogiem, dobiera z puli wroga wskazanego rodzaju, rozpatruje wszystkie kroki walki z danym wrogiem, a następnie odrzuca jego żeton.

» Jeśli stanowi to część celu zadania lub opcji spotkania, ocalały odnosi sukces tylko wtedy, kiedy uda mu się zabić wroga.

⊕ Zdolności opisane wyrażeniem „podczas walki” mogą zostać użyte w dowolnym kroku walki.

⊕ Zdolności opisane wyrażeniem „przed walką” muszą zostać użyte przed rzutem kośćmi V.A.T.S.

⊕ Każdy żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.) na broni, w której jest wyposażony ocalały, na potrzeby zdolności kart liczy się jako żeton „użyte podczas walki”.

⊕ Niektóre karty oferują dodatkowe zastosowania dla przerzutów. O ile nie zaznaczono inaczej, takie zdolności muszą zostać użyte w kroku walki „Przerzut kości”.

⊕ Jeśli ocalały zostanie zabity, a wróg nie, dany wróg pozostaje aktywny i na tym samym polu. Trafień uzyskanych przeciwko wrogowi nie przenosi się z walki na walkę.

POWIĄZANE TEMATY: Akcja walki, Broń, Kości V.A.T.S., PD, Ubiór, Wrogowie, Zabity, Zdolności wrogów, Żetony S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.)

WPŁYWY

Ocalali muszą zdobywać wpływy, aby zwyciężyć w grze. Wpływy są zapewniane przez karty osiągnięć danego ocalałego. Kiedy ocalały zdobędzie wymaganą liczbę wpływów, oświadcza, że zwyciężył i ujawnia swoje karty osiągnięć. Tym samym dany ocalały zostaje zwycięzcą w grze.

⊕ Liczba wpływów potrzebna do zwycięstwa zależy od liczby graczy:

» **1 GRACZ:** 11 wpływów

» **2 GRACZY:** 10 wpływów

» **3 GRACZY:** 9 wpływów

» **4 GRACZY:** 8 wpływów

⊕ Jeśli kilku ocalałych zdobędzie wymaganą liczbę wpływów, dzielą się zwycięstwem!

» Zwycięstwem dzielą się wszyscy ocalali, który zdobyli wymaganą liczbę wpływów, nawet jeśli jeden z nich ma więcej wpływów.

POWIĄZANE TEMATY: Karty osiągnięć, Ocalali, Tor władzy organizacji

WROGOWIE

Żetony wrogów reprezentują niebezpieczne istoty oraz ludzi zamieszkujących pustkowia.

⊕ Każdego wroga charakteryzuje rodzaj, nazwa, poziom, wrażliwość na ataki w systemie V.A.T.S. oraz maksymalnie dwa symbole reprezentujące zdolności.

⊕ Kiedy wróg zostaje zabity, jego żeton należy odrzucić. Następnie z puli należy dobrać nowy żeton wroga tego samego rodzaju i umieścić go zakrytego na polu z odpowiadającym mu symbolem wroga, znajdującym się najbliżej pola, z którego odrzucono zabitego wroga.

» Jeśli w takiej samej odległości od pola, które zawierało odrzucony żeton, znajduje się więcej niż jedno pole z odpowiednim rodzajem wroga, pierwszy gracz wybiera pole, gdzie pojawi się nowy wróg.

⊕ Żetony wrogów, które leżą zakryte, są nieaktywne. Jeśli żeton wroga jest nieaktywny, ocalali nie mogą oglądać jego awersu, walczyć z wrogiem, którego reprezentuje, ani wskazywać danego wroga jako celu zdolności wskazujących wroga jako cel. Nieaktywny wróg jest odkrywany i staje się aktywny, kiedy aktywują się wrogowie tego samego rodzaju, co on.

» Nieaktywni wrogowie nie powstrzymują ocalałych przed wykonywaniem na ich polu akcji eksploracji, obozowania ani zadania.

» Jeśli wróg został umieszczony zakryty podczas aktywacji wrogów tego samego rodzaju, w ramach danej aktywacji już się go nie odkrywa.

⊕ Kiedy karta nakazuje graczowi, aby „dobrać i walczyć z” jakimś rodzajem wroga, dany gracz dobiera z puli wroga wskazanego rodzaju, aby stoczyć z nim walkę.

» Takiego wroga zawsze odrzuca się bez względu na wynik walki. Na mapie nie umieszcza się nowego żetonu wroga.

POWIĄZANE TEMATY: Aktywowanie wrogów, Pierwszy gracz, Pola, Walka, Zdolności wrogów

WYCZERPYWANIE

Niektóre zdolności kart wyczerpują kartę w chwili użycia danej zdolności. Kiedy karta ma zostać wyczerpana, obraca się ją o 90 stopni.

⊕ Wyczerpanej karty nie można ponownie wyczerpać, dopóki nie zostanie ona odświeżona – zwykle w chwili, kiedy ocalały wykona akcję obozowania.

⊕ Wyczerpane karty mogą znajdować się w wyposażeniu ocalałego lub w jego ekwipunku. Można się w nie wyposażać, usuwać z wyposażenia, wymieniać się nimi i je sprzedawać.

- » Jeśli gracz wymieni wyczerpaną kartę z innym graczem podczas akcji obozowania, dana karta pozostaje wyczerpana.
- ⊕ Wyczerpane karty ocalałego są odświeżane, kiedy wykonuje on akcję obozowania lub kiedy jakiś efekt w grze nakazuje, aby je odświeżyć.
- » Jeśli odświeżenie karty wymaga opłacenia jakiegoś kosztu, ocalały musi go opłacić w momencie, kiedy karta ma zostać odświeżona. W przeciwnym razie pozostaje ona wyczerpana.

POWIĄZANE TEMATY: Akcja obozowania, Ekwipunek, Sklep, Towarzysze, Wymiana, Wyposażanie się

WYMIANA

Patrz „Akcja obozowania” na stronie 3.

WYPOSAŻANIE SIĘ

Ocalali mogą wyposażać się w trzy rodzaje kart: przedmioty – broń (🔪), przedmioty – ubiór (👕) oraz towarzyszy (👤). Aby ocalały mógł czerpać korzyści z wymienionych kart, musi się w nie wyposażać. Ocalały może być wyposażony w jedną kartę każdego rodzaju.

- ⊕ Aby oznaczyć, w które karty jest wyposażony ocalały, umieszcza je on w trzech okienkach znajdujących się w dolnej części jego planszy gracza.
- ⊕ Kiedy ocalały zdobywa kartę, w którą można się wyposażać, może to zrobić natychmiast po jej zdobyciu. Jeśli w danym okienku znajduje się już inna karta, może ją przenieść do swojego ekwipunku.
- ⊕ Na początku swojej tury ocalały może wyposażać się w przedmioty ze swojego ekwipunku lub wymienić dowolne karty, w które jest wyposażony, z kartami ze swojego ekwipunku.
- ⊕ Kart, w które jest wyposażony ocalały, nie wlicza się do jego ekwipunku.
- ⊕ Karty, w które wyposażył się ocalały, są jawne.
- ⊕ Opisy broni, ubioru oraz towarzyszy, w które ocalały nie jest wyposażony, nie mają efektu w grze.
 - » Kiedy gracz odświeża towarzyszy ze swojego ekwipunku, wciąż należy ich odrzucić, jeśli warunek odświeżenia danego towarzysza nie jest spełniony.

POWIĄZANE TEMATY: Broń, Ekwipunek, Karty zasobów, Karty znalezisk, Ocalali, Towarzysze, Tury, Ubiór

ZABITY

Ocalali i wrogowie mogą zostać zabici. Ocalały zostaje zabity, kiedy jego PW są równe lub niższe niż jego rady. Wróg zostaje zabity, jeśli podczas walki ocalały uzyska przeciwko niemu liczbę trafień równą lub wyższą niż jego poziom.

- ⊕ Kiedy ocalały zostaje zabity, jego figurkę należy usunąć z mapy. Następnie gracz umieszcza tę figurkę na wybranym

przez siebie polu kafelka początkowego. Potem dany ocalały odrzuca wszystkie karty ze swojego ekwipunku (zachowując jednak wszystkie karty, w które jest wyposażony) i przywraca maksymalną wartość swoich PW (lecz nie zmienia wartości swoich radów).


- » Jeśli ocalały został zabity podczas walki, dobiega ona końca i nie rozpatruje się żadnych dodatkowych kroków.
- » Jeśli ocalały został zabity podczas swojej tury, natychmiast dobiega ona końca. Nie może on wykonać żadnych kolejnych akcji ani użyć profitów.
- » Jeśli ocalały pozostaje zabity nawet po wyleczeniu PW, co wynika z faktu, że osiągnął maksymalną wartość radów, dany ocalały zostaje wyeliminowany z gry i przegrywa. Należy odrzucić figurkę i karty tego ocalałego, jak również wszystkie posiadane przez niego kapsle i inne żetony. Jeśli ten ocalały był pierwszym graczem, talia osiągnięć zostaje przekazana ocalałemu po jego prawej stronie – staje się on nowym pierwszym graczem.

- ⊕ Kiedy wróg zostaje zabity, jego żeton należy odłożyć z powrotem do puli. Następnie należy dobrać nowy żeton wroga tego samego rodzaju i umieścić go zakrytego na polu z odpowiednim symbolem wroga, znajdującym się najbliżej pola, z którego odrzucono zabitego wroga.

- » Jeśli w takiej samej odległości od tego pola znajduje się więcej niż jedno pole z odpowiednim rodzajem wroga, pierwszy gracz wybiera, gdzie umieścić nowego wroga.
- » Jeśli zabitego wroga reprezentował żeton organizacji lub walka stanowiła część instrukcji „dobierz i walcz z”, nie dobiera się nowego wroga.
- » Nawet jeśli ocalały zabije wroga poza walką, wciąż otrzymuje PD należne za to zabójstwo.

POWIĄZANE TEMATY: Ekwipunek, Kafelki mapy, Karty osiągnięć, Ocalali, PD, Pierwszy gracz, Pola, Rady, Tor PW, Tury, Walka, Wrogowie

ZAKUPY (HANDEL)

Niektóre karty spotkań, głównie z miejsc , pozwalają ocalałym odwiedzić sklep i dokonać zakupu określonej liczby kart. Kiedy na karcie pojawia się termin Handel, ocalały najpierw dobiera jedną kartę zasobu i dodaje ją po lewej stronie sklepu. Następnie może wykonać dowolne z opisanych poniżej działań. Liczba działań jest równa wartości wskazanej przez spotkanie.

- ⊕ **KUPNO:** Ocalały wydaje liczbę kapsli równą kosztowi karty w sklepie, aby zabrać tę kartę i umieścić ją w swoim ekwipunku lub odpowiednim okienku wyposażenia.
- ⊕ **SPRZEDAŻ:** Ocalały odrzuca kartę, w którą jest wyposażony, lub kartę ze swojego ekwipunku, aby zdobyć liczbę kapsli równą wartości karty minus jeden.
- ⊕ **WERBOWANIE:** Bohater bierze ze sklepu towarzysza i umieszcza go w swoim ekwipunku lub odpowiednim okienku wyposażenia. Ocalały może wziąć towarzysza tylko wtedy, gdy posiada cechę lub żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.) widoczne











w prawym górnym rogu karty danego towarzysza. Jeśli w prawym górnym rogu nie ma żadnej cechy, danego towarzysza może zwerbować dowolny ocalały.

- ⊕ Jeśli po akcji ocalałego sklep zawiera mniej lub więcej niż cztery karty, należy odpowiednio odrzucić lub dobrać karty zasobów, aby przywrócić ofertę sklepową do pierwotnego stanu czterech kart.

POWIĄZANE TEMATY: Cechy, Kapsle, Karty spotkań, Karty zasobów, Następstwa, Przedmioty, Sklep, Symbole spotkań, Towarzysze, Żetony S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.)

ZDOLNOŚCI WROGÓW

Każdy wróg może mieć maksymalnie dwie zdolności zmieniające zasady, które go obowiązują. Każda zdolność jest reprezentowana przez symbol na żetonie wroga:

- ⊕ **AGRESJA** : Kiedy taki wróg poruszy się na pole ocalałego lub ocalały poruszy się na pole takiego wroga, ocalały musi natychmiast walczyć z takim wrogiem.
 - » Jeśli wróg z tą zdolnością porusza się na pole z więcej niż jednym ocalałym, walczy z ocalałym, któremu pozostało najmniej PW.
 - » Jeśli ocalały porusza się na pole z więcej niż jednym wrogiem z tą zdolnością, wybiera kolejność, w jakiej walczy z wrogami.
 - » Wróg z tą zdolnością, który zostaje umieszczony lub który staje się aktywny na tym samym polu, co ocalały, nie wywołuje walki.
 - ⊕ **PANCERZ** : Aby zabić takiego wroga, należy uzyskać dodatkowe trafienie.
 - ⊕ **PROMIENIOWANIE** : Po tym, jak podczas walki taki wróg zada ocalałemu co najmniej jedno obrażenie, dany ocalały otrzymuje liczbę radów równą poziomowi tego wroga.
 - ⊕ **STRZAŁ** : Kiedy taki wróg aktywuje się, a na sąsiadującym polu znajduje się ocalały, taki wróg walczy z danym ocalałym, zamiast się poruszyć. Jeśli ocalały na sąsiadującym polu nie posiada broni , ten wróg uzyskuje jedno dodatkowe .
 - » Jeśli kilku ocalałych znajduje się zarówno na polu wroga, jak i na polu sąsiadującym z wrogiem, wróg wskazuje jako cel ocalałego, któremu pozostało najmniej PW.
 - » Jeśli ocalały, który posiada broń , walczy z wrogiem, który posiada symbol , żaden z nich nie uzyskuje dodatkowych trafień.
- ⊕ **ŁUPY** : Po tym, jak ocalały zabije takiego wroga, dany ocalały dobiera jedną kartę znaleziska.
 - ⊕ **UCIECZKA** : Jeśli podczas walki ocalałemu nie uda się zabić takiego wroga, wróg staje się nieaktywny na swoim obecnym polu.

POWIĄZANE TEMATY: Akcja ruchu, Broń, Karty znalezisk, Pola, Rady, Tor PW, Walka, Zabity

ZEZŁOMUJ

Patrz „Następstwa” na stronie 8.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Patrz „Wpływy” na stronie 12.

ŻETONY ORGANIZACJI

Żetony organizacji (★ i ♥) posiadają różne efekty w każdym scenariuszu i są one każdorazowo określone przez arkusz scenariusza. Najczęściej reprezentują one żetony wrogów.

- ⊕ Jeśli żeton organizacji reprezentuje wroga, obowiązują go wszystkie zasady wrogów. Jednak gdyby taki wróg w którymkolwiek momencie gry miał stać się nieaktywny, zamiast tego reprezentujący go żeton organizacji należy odrzucić.
- ⊕ Kiedy żeton organizacji zostaje zabity, odrzuca się go zamiast zastępować innym nieaktywnym żetonem tego samego rodzaju.

POWIĄZANE TEMATY: Organizacje, Tor władzy organizacji, Wrogowie, Zabity


ŻETONY S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.)

Ocalali mogą posiadać maksymalnie siedem unikalnych żetonów reprezentujących ich możliwości. Te siedem żetonów jest reprezentowanych literami.

- ⊕ Ocalały może posiadać dany żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.) lub nie. Ponadto może posiadać tylko jedną kopię każdego żetonu S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.)
- ⊕ Kiedy ocalały zdobywa żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.), umieszcza go w okienku swojej planszy gracza przedstawiającym odpowiadającą mu literę.
- ⊕ Za każdy posiadany przez ocalałego żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.Ł.), który odpowiada symbolowi powiązanemu z testem lub bronią, w którą ocalały jest wyposażony w walce, dany ocalały zapewnia sobie jeden przerzut odpowiednio podczas danego testu lub walki.

POWIĄZANE TEMATY: Awansowanie, Broń, Ocalali, Testy, Walka

INDEKS

A	ogłaszanie lojalności.....8	test.....10	U
agresja 14	początkowe.....2	poziom	ubiór 11
akcja eksploracji.....3	karty postaci.....6	spotkanie.....3	wyposażanie się.....13
wrogowie na kafelku (patrz	karty profitów.....6	wrogowie.....12	ucieczka 14
aktywowanie wrogów).....4	zdobywanie za awans.....4	promieniowanie 14	W
akcja obozowania.....3	karty zasobów.....7	przedmioty.....9	walka.....11
akcja ruchu.....3	sklep.....10	przegrana w grze.....11	akcja.....4
akcje.....4	karty unikalnych zasobów.....7	przerzut	zabity.....13
eksploracja.....3	zdobywanie	w teście.....10	werbowanie (patrz zakupy).....13
obozowanie.....3	(patrz następstwa).....8	w walce.....11	wplywy.....12
ruch.....3	karty znalezisk.....7	przygotowanie do gry.....2	karty osiągnięć.....6
spotkanie.....3	koniec każdej rundy.....10	PRZYMUSOWO	wrogowie.....12
walka.....4	kości V.A.T.S.....7	(patrz akcja spotkania).....3	aktywowanie.....4
zadanie.....4	w walce.....11	R	zabity.....13
aktywny ocalały.....8	kupno (patrz zakupy).....13	radę (patrz tor PW).....11	zdolności.....14
aktywowane cele	L	rozgrywka jednoosobowa.....9	żetony organizacji.....14
(patrz zadania).....7	lojalność.....8	rundy.....10	wsparcie (patrz przedmioty).....9
aktywowanie wrogów.....4	Ł	S	wyczerpywanie.....12
archiwum.....4	łupy  (zdolność wroga).....14	sasiadujący (patrz pola).....9	wydarzenia
awansowanie.....4	N	scenariusze.....10	(patrz karty znalezisk).....7
PD.....9	narkotyki (patrz przedmioty).....9	wybieranie podczas	wykładanie
B	napromieniowany teren.....10	przygotowania do gry.....2	(patrz następstwa).....8
broń 5	następstwa.....8	sklep.....10	z archiwum.....4
wyposażanie się.....13	następstwa kart.....8	tworzenie podczas	wymiana
w walce.....11	nieaktywni wrogowie.....12	przygotowania do gry.....2	(patrz akcja obozowania).....3
C	aktywowanie.....4	spotkania	wyposażenie.....13
cecha ubóstwiany.....5	niebezpieczne kafelki	akcja.....3	broń 5
cecha supermutant.....5	mapy 5	karty.....6	towarzysze 11
cecha syntetyk.....5	O	następstwa.....8	ubiór 11
cecha uzależniony.....5	obrażenia (patrz tor PW).....11	symbole.....10	X
cecha wyczępły.....5	ocalali.....8	początkowe.....2	X (patrz tor
zdobywanie za	wybieranie.....2	w grze jednoosobowej.....9	władzy organizacji).....11
akcję obozowania.....3	zabity.....13	spotkanie na pustkowiach 6	Y
cecha znenawidzony.....5	odświeżanie.....12	spotkanie w krypcie.....6	Y (patrz tor
cechy.....5	akcja obozowania.....3	spotkanie w osadzie 6	władzy organizacji).....11
stawanie się	ograniczenie liczby	sprzedaż (patrz zakupy).....13	Z
(patrz następstwa).....8	elementów gry.....8	strzał 5, 14	zabity.....13
cele (patrz zadania).....7	organizacje.....9	sukces	zadania
czasopisma	tor władzy.....11	spotkanie.....3	akcja.....4
(patrz przedmioty).....9	żetony.....14	test.....10	karty.....7
D	P	Ś	następstwa.....8
dobierz i walc z.....12	pancerz 14	śmiercionośne kafelki	zajmowanie pól.....9
dodaj (patrz następstwa).....8	w walce.....11-12	mapy 5	zakupy (handel).....13
z archiwum.....4	PD.....9	T	złomowanie
E	awansowanie.....4	teren.....10	(patrz następstwa).....8
ekwipunek.....5	zdobywanie	testy.....10	zwycięstwo w grze.....12
H	(patrz następstwa).....8	tor PW.....11	Ż
handel (patrz następstwa).....8	zdobywanie za walkę.....11	zabity.....13	żetony S.P.E.C.I.A.L.14
handel (patrz zakupy).....13	pierwszy gracz.....9	tor władzy.....11	zdobywanie za awans.....4
K	talia kart osiągnięć.....6	przesunięcie (patrz	
kafelki mapy.....5	plansze graczy (patrz ocalali).....8	następstwa).....8	
eksploracja.....3	przygotowywanie podczas	towarzysze 11	
układanie mapy.....2	przygotowania do gry.....2	wyposażanie się.....13	
kapsle.....6	pola.....9	trafienia (patrz walka).....11-12	
karty osiągnięć.....6	pomijanie akcji.....4	trudny teren.....10	
aktywowanie wrogów.....4	porażka	tury.....11	
	spotkanie.....3		

SKRÓT ZASAD


WPŁYWY WYMAGANE DO ZWYCIĘSTWA W GRZE

- ✦ 1 GRACZ: 11
- ✦ 2 GRACZY: 10
- ✦ 3 GRACZY: 9
- ✦ 4 GRACZY: 8



RUNDA

- 1 Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz rozgrywa turę, wykonując podczas jej trwania dwie akcje.
- 2 Należy dobrać kartę osiągnięcia i aktywować wszystkich wrogów takich rodzajów, jakie widnieją wzdłuż dolnej części karty. Następnie kartę osiągnięcia należy odrzucić.

AKCJE

- ✦ **RUCH:** Otrzymujesz 2 punkty ruchu, aby przesunąć swoją figurkę.
- ✦ **EKSPLORACJA:** Odkrywasz sąsiadujący zakryty kafelek mapy.
- ✦ **WALKA:** Toczysz walkę, próbując zabić wroga na twoim polu.
- ✦ **SPOTKANIE:** Raz na turę dobierasz i rozpatrujesz kartę spotkania odpowiadającą symbolowi na twoim polu, jeśli nie zajmuje go żaden wróg.
- ✦ **ZADANIE:** Wypełniasz jeden cel zadania , jeśli twojego pola nie zajmuje żaden wróg.
- ✦ **OBOZOWANIE:** Leczysz 3 PW, odświeżasz karty, stajesz się *wypoczęty* i przeprowadzasz wymianę z innymi ocalałymi, jeśli twojego pola nie zajmuje żaden wróg.

WALKA

- 1 **RZUT KOŚCMI:** Wykonujesz rzut trzema kośćmi V.A.T.S.
- 2 **PRZERZUT KOŚCI:** Uzyskujesz jeden przerzut za każdy posiadany przez siebie żeton S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.), który jest również widoczny na twojej broni. Możesz wydać każdy przerzut, aby przerzucić dowolne spośród trzech kości V.A.T.S.
- 3 **ROZPATRZENIE TRAFIEŃ WROGA:** Otrzymujesz liczbę obrażeń równą poziomowi wroga za każde  nieanulowane przez .
- 4 **ROZPATRZENIE TRAFIEŃ OCALAŁEGO:** Uzyskujesz jedno trafienie przeciwko wrogowi za każde trafiony wrażliwy obszar widoczny na kościach V.A.T.S. Jeśli liczba trafień jest równa lub wyższa niż poziom wroga, zostaje on zabity!
- 5 **ZDOBYCIE PD:** Jeśli wróg został zabity, zdobywasz PD w liczbie równej jego poziomowi.

SYMBOLE



WPŁYWY / KARTA OSIĄGNIĘCIA



ORGANIZACJE



UBIÓR



BROŃ



TOWARZYSZ



OSADA



PUSTKOWIA



KRYPTY



ZWIERZE



CZŁOWIEK



ROBOT



SUPERMUTANT



POTWÓR

ZDOLNOŚCI WROGÓW



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 wykonania akcji).




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





ŁUPY: Kiedy zabijesz takiego wroga, dobierasz jedną kartę .



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



STRZAŁ: Kiedy taki wróg aktywuje się, może z tobą walczyć z sąsiadującego pola. Jeśli do tego dojdzie, a ty nie posiadasz broni , wróg uzyskuje dodatkowe .



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