



ПРАВИЛА ИГРЫ

ПРИМЕЧАНИЕ

ОПУБЛИКОВАНО ОТДЕЛОМ ДОКУМЕНТАЦИИ
«ВОЛТ-ТЕК», ЯНВАРЬ, 2077

Этот документ содержит информацию, касающуюся национальной безопасности Соединённых Штатов в соответствии с поправками в Закон о шпионаже, раздел 50, главы 31 и 32 Кодекса США. Передача документа неавторизованному лицу и огласка его содержания любым образом запрещены законом.

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в Убежище 84, новейшее строение гражданской обороны от «Волт-тек», вашего любимого производителя лучших в мире противорадиационных убежищ! Этот документ предназначен на случай мировой атомной войны. Если она произойдёт, он поможет вам выжить, а со временем и прийти к процветанию в радиоактивной пустоши, в которую превратится всё за пределами вашего убежища от «Волт-тек».

В пустоши никто вам не поможет! Каждый выживший должен сам набираться опыта, сражаться с опасными врагами, рыться в отбросах, торговать и выполнять задания, чтобы добиться успеха. В начале пути у вас не будет ничего, кроме защитного комбинезона. Но, следуя этому пособию по выживанию, вы быстро приобретёте богатство и власть и научитесь бороться за влияние с любыми группировками, контролирующими пустошь вокруг вас.

ВЫЖИВАНИЕ В ПУСТОШИ

Буклет составлен с единственной целью — помочь новым игрокам разобраться, как играть в **Fallout**. Поэтому здесь опускаются многие исключения из правил и взаимодействия карт. Если у вас возникнут вопросы во время игры, обратитесь к справочнику.

Если вы играете один, обязательно прочитайте правила одиночной игры на стр. 15 после того, как ознакомитесь с базовыми правилами.

БИБЛИОТЕКА КАРТ

Многие карты заданий и встреч помечены номером в левом верхнем углу. Эти карты входят в **БИБЛИОТЕКУ КАРТ**, их нужно сложить в отдельную



стопку при подготовке к игре. В этой стопке будут перемешаны карты всех типов и цветов. По ходу игры вам может понадобиться достать из этой стопки карту с определённым номером. Мы рекомендуем вам складывать карты в порядке номеров, чтобы было легче их находить.



СОСТАВ ИГРЫ



Справочник



21 ФРАГМЕНТ ИГРОВОГО ПОЛЯ



4 ЛИСТА СЦЕНАРИЕВ



5 ПЛАСТИКОВЫХ ФИГУРОК
5 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ
5 S.P.E.C.I.A.L.-ЖЕТОНОВ
ПЕРСОНАЖЕЙ



34 – в ПУСТОШИ



21 – в ПОСЕЛЕНИИ



20 – в УБЕЖИЩЕ



4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ
с 8 КРЕПЛЕНИЯМИ



12 УКАЗАТЕЛЕЙ



100 КАРТ ЗАДАНИЙ



3 КУБИКА V.A.T.S.



14 КАРТ ПРЕИМУЩЕСТВ



2 ЖЕТОНА МОГУЩЕСТВА



27 ЖЕТОНОВ ВРАГОВ



35 S.P.E.C.I.A.L.-ЖЕТОНОВ



54 ЖЕТОНА КРЫШЕК



12 ЖЕТОНОВ ОСОБЕННОСТЕЙ



34 КАРТЫ
ДОБЫЧИ



25 КАРТ
АКТИВОВ



11 КАРТ
УНИКАЛЬНЫХ
АКТИВОВ



23 КАРТЫ
ЗАМЫСЛОВ



10 ЖЕТОНОВ
ГРУППИРОВОК



8 ЖЕТОНОВ
ЗАДАНИЙ

ПОДГОТОВКА

- 1 ВЫБЕРИТЕ СЦЕНАРИЙ:** вместе решите, какой сценарий вы хотите пройти. Для первой игры советуем сценарий «Содружество». Возьмите лист выбранного сценария и положите его в игровую зону.

- 2 СОБЕРИТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ:** перемешайте по отдельности фрагменты игрового поля со знаками ⚠ и ⚡, а затем соберите игровое поле по схеме на обороте выбранного листа сценария. На схеме показано, в какие места положить фрагменты в открытую, а в какие — случайные фрагменты ⚠ или ⚡ в закрытую.



- 3 ОТСОРТИРУЙТЕ ЖЕТОНЫ:** разделите на кучки жетоны S.P.E.C.I.A.L., крышек, особенностей и врагов. Убедитесь, что S.P.E.C.I.A.L.-жетоны и жетоны врагов лежат в закрытую и перемешаны. Жетоны врагов после перемешивания нужно разделить на стопки по типам.

- 4 СОБЕРИТЕ КОЛОДЫ ВСТРЕЧ:** разделите начальные карты встреч (со звёздочкой в левом верхнем углу) на две колоды по рубашкам, перемешайте их по отдельности и положите в закрытую в игровую зону.



НАЧАЛЬНАЯ
ВСТРЕЧА

Оставшиеся карты встреч и карты заданий сложите в порядке номеров. Это **БИБЛИОТЕКА КАРТ** (не показана).

- 5 СОБЕРИТЕ ОСТАЛЬНЫЕ КОЛОДЫ:** уберите из колоды замыслов все карты, у которых число в левом нижнем углу больше, чем текущее количество игроков.



ВКА К ИГРЕ



ОБОРОТ ЛИСТА СЦЕНАРИЯ

«Поместить» карту — значит найти в библиотеке карту с указанным номером и положить её в игровую зону.

Затем по отдельности перемешайте колоды замыслов (👉), добычи (💰) и активов (👁️) и положите их в игровую зону в закрытую. Убедитесь, что до карт преимуществ и уникальных активов и кубиков V.A.T.S. удобно дотянуться всем игрокам.

- 6 **Создайте рынок:** выложите в ряд 4 карты активов в открытую рядом с колодой активов — это рынок.
- 7 **Выберите и разместите выживших:** случайным образом определите первого игрока и положите колоду замыслов справа от него. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает выжившего и берёт соответствующие фигурку, карту персонажа и S.P.E.C.I.A.L.-жетон, помеченный на рубашке силуэтом этого персонажа. Затем игрок помещает фигурку в незанятый сектор на фрагменте «Лагерь на перекрёстке». Сектор — часть фрагмента поля, обведённая белыми линиями.
- 8 **Подготовьте планшеты игроков:** каждый игрок берёт планшет и ставит зелёный указатель в отверстие «0», красный — в отверстие «16», а серый — в отверстие слева от счётчика опыта. Каждый игрок кладёт свой начальный S.P.E.C.I.A.L.-жетон персонажа в ячейку с соответствующей буквой на своём планшете, затем берёт один случайный дополнительный S.P.E.C.I.A.L.-жетон и кладёт его в ячейку с соответствующей буквой на своём планшете. Если дополнительный жетон совпадает с начальным, нужно взять другой на замену дополнительному. Затем каждый игрок берёт 1 карту замысла, не показывая другим. Наконец, каждый игрок берёт 3 крышки.
- 9 **Примените начальные эффекты:** примените любые эффекты с оборота листа сценария. Затем в каждый сектор на игровом поле, где есть значок врага, положите в открытую 1 случайный жетон врага с таким значком (подробнее о врагах — позже). Наконец, положите жетоны могущества ★ и ♥ на верхнее деление счётчика могущества на листе сценария.

ПРАВИЛА ИГРЫ

5

РАУНД ИГРЫ

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Когда все сходили, враги на игровом поле активируются и атакуют. После этого начинается новый раунд. Так продолжается до тех пор, пока какой-либо игрок не наберёт достаточно влияния, чтобы объявить о победе, или пока жетон одной из группировок не достигнет последнего деления счётчика могущества.

ВЫПОЛНЯЕМ ХОД

Ваш ход — самое время блеснуть! Можете исследовать Пустошь, сразиться с опасными врагами и выполнить задания. В свой ход вы можете выполнить не более 2 действий, после чего передаёте ход следующему игроку. Одно и то же действие можно выполнять несколько раз. Вам доступны следующие действия:

- ☛ **Разведка:** переверните соседний фрагмент игрового поля, лежащий закрытым.
- ☛ **Движение:** передвиньте вашу фигурку по игровому полю.
- ☛ **Задание:** выполните одно из доступных заданий.
- ☛ **Встреча:** возьмите и разыграйте карту встречи, соответствующую вашему положению на игровом поле.
- ☛ **Бой:** попытайтесь убить врага в вашем секторе.
- ☛ **Привал:** восстановите здоровье, верните ваших спутников в исходное положение и обменяйтесь добычей с другими выжившими.

Все действия подробно описаны в следующих разделах.

ВЫ, ВЫЖИВШИЙ



В этом буклете слово «вы» подразумевает и игрока, выполняющего ход, и персонажа, которым он управляет. Выживший и игрок неразделимы. В некоторых картах и в правилах игрока также называют «активным игроком».

РАЗВЕДКА

Никто не знает точно, что ждёт его в Пустоши, но вы готовы это выяснить! Вокруг много неисследованных территорий, представленных перевёрнутыми фрагментами игрового поля, и вы можете выполнить действие «Разведка», чтобы узнать, какие тайны там скрываются.

Каждый фрагмент игрового поля делится на сектора, обведённые белыми линиями. Если вы находитесь в секторе, который граничит с закрытым фрагментом игрового поля, вы можете выполнить действие «Разведка» и перевернуть этот фрагмент. Затем расположите фрагмент так, чтобы стрелка в углу указывала в том же направлении, что и стрелка на начальном фрагменте.

Если на только что раскрытом фрагменте игрового поля есть значки врагов, возьмите случайный жетон врага указанного типа и положите его в этот сектор в открытую.



ОБИТАТЕЛЬ ПУСТОШИ РАЗВЕДЫВАЕТ ЗАКРЫТЫЙ ФРАГМЕНТ И ОБНАРУЖИВАЕТ ЗАПРАВКУ «КРАСНАЯ РАКЕТА».



ФРАГМЕНТ НУЖНО РАСПОЛОЖИТЬ В СООТВЕТСТВИИ С БЕЛОЙ СТРЕЛКОЙ. ЗАТЕМ НУЖНО ВЫЛОЖИТЬ НА ЭТОТ ФРАГМЕНТ ОДНОГО ВРАГА В ОТКРЫТУЮ.

ДВИЖЕНИЕ

Движение используют, чтобы (угадайте с трёх раз!) передвигаться по игровому полю! Но будьте осторожны. Пустошь опасна, здесь вас ждёт пересечённая местность и полным-полно радиации.

Выполняя действие «Движение», вы получаете 2 очка движения. На то, чтобы передвинуть фигурку в соседний сектор, тратится 1 очко. Можете сделать одно движение, прерваться, чтобы выполнить второе своё действие, а закончив с ним, вернуться к движению и завершить его. Кроме того, если вы дважды выполняете движение в свой ход, очки движения от обоих действий можно сложить и потратить разом (см. пример движения ниже).

МЕСТНОСТЬ

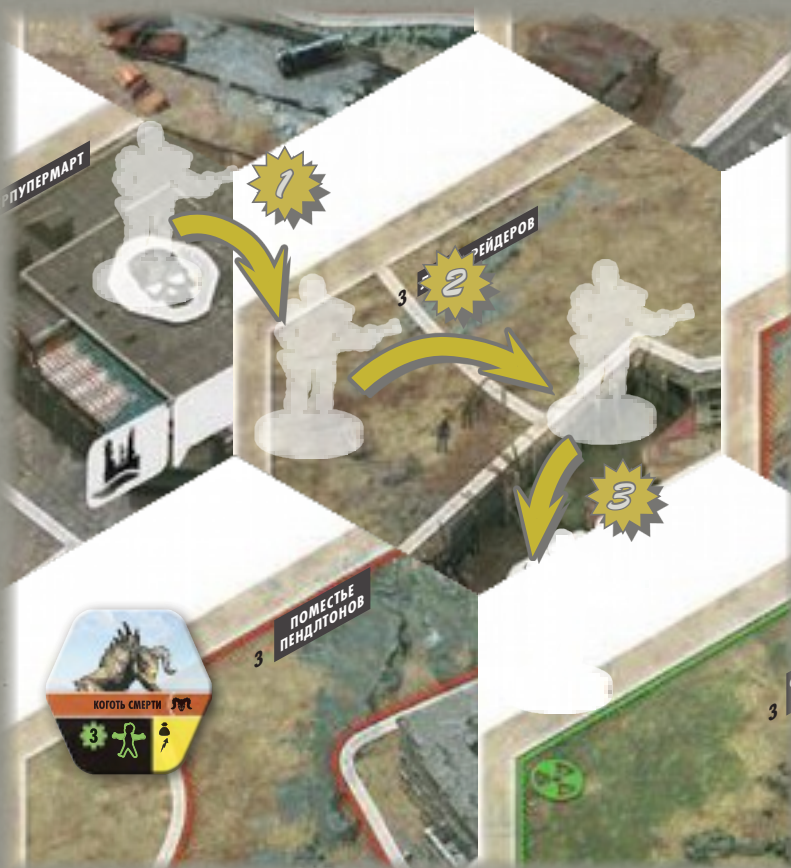
Тип местности обозначен цветом границы сектора. Тип местности сектора может влиять на выжившего, который передвигается в этот сектор.

☢ **ПЕРЕСЕЧЁННАЯ (КРАСНАЯ):**
нужно потратить 2 очка движения, чтобы передвинуться в этот сектор.

☢ **РАДИОАКТИВНАЯ (ЗЕЛЁНАЯ):**
получите заражение в 1 рад (☢), передвинувшись в этот сектор (подробнее о радиации далее).



ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ



- 1 Выходец из убежища выполняет 2 действия «Движение» и получает 4 очка движения. Первое он тратит, чтобы передвинуться в соседний сектор.
- 2 Второе и третье очки он тратит, чтобы передвинуться в сектор с пересечённой местностью.
- 3 Последнее, четвёртое очко он тратит, чтобы передвинуться в сектор с радиоактивной местностью, и получает 1 рад.

ЗАДАНИЕ

Чтобы завоевать влияние в Пустоши, надо помогать другим людям, будь то случайные обитатели Пустоши или одна из могущественных группировок, указанных в сценарии. Все способы, какими вы можете помочь людям, представлены в виде заданий.

014 ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СОДРУЖЕСТВО

В этой новой части Пустоши много опасностей, но чаще всего вы слышали про жутких «синтов». Они выглядят, говорят и даже пахнут как люди, но на самом деле это роботы, которые внедрились в Содружество как шпионы.

Цели

1 Убить предполагаемого робота. Убить любого.

2 Поместите 015 и 014 в мусорку.

3 Похоже на раздутый шарик. Поищите в Даймонд-Сити секретную информацию.

4 Даймонд-Сити

Результаты

Убить предполагаемого робота. Убить любого.

2 Поместите 015 и 014 в мусорку.

3 Похоже на раздутый шарик. Поищите в Даймонд-Сити секретную информацию.

4 Даймонд-Сити

Карта задания

Задания, которые можно выполнить, помещены в открытую в игровую зону. Одно задание помещают при подготовке, а затем остальные — по ходу игры. В каждом задании есть несколько целей, каждая со своими результатами. У каждой цели есть свои требования. В одних может быть указано название или тип сектора, где должна находиться ваша фигурка, в других — перечислены конкретные действия, которые вам надо выполнить.

Некоторые цели помечены значком — это значит, что вы должны выполнить действие «Задание», чтобы эта цель была выполнена. Если выполняются требования такой цели и если в вашем секторе нет врагов, можете выполнить действие «Задание», чтобы это задание было завершено.

Если цель не помечена значком , задание завершается автоматически, когда выполнены требования цели; никакое действие не требуется!

Когда задание завершено, вы применяете все эффекты, перечисленные в строке результатов ниже цели, которую вы выполнили (см. врезку «Результаты на картах» справа).

ЖЕТОНЫ ЗАДАНИЙ

Если карта предписывает вам положить жетон задания, выберите пару жетонов задания одного цвета. Положите один на игровое поле, как указано в задании, а другой — на саму карту задания. Когда вам будет сказано отправить эту карту «в мусорку», уберите оба жетона заданий.



Жетоны заданий

РЕЗУЛЬТАТЫ НА КАРТАХ



Когда задание выполнено, это оказывает ряд эффектов на игру. Эти эффекты кратко перечислены в строке результатов на карте задания ниже строки цели.

Применяйте эти эффекты слева направо, как указано.

2 Поместите 015 и 134 в мусорку

Строка результатов

- ДОБАВЬТЕ #:** найдите в библиотеке карту с номером #. Посмотрите, какая рубашка у этой карты. Возьмите с верха колоды с той же рубашкой столько карт, каково число игроков в партии. Замешайте их вместе с найденной картой и положите вскрытую наверх той же колоды.
- ПОМЕСТИТЕ #:** найдите в библиотеке карту с номером # и выложите в открытую в игровую зону рядом с остальными заданиями.
- # ОПЫТА:** получите # количество опыта (XP).
- # КРЫШЕК:** получите # количество крышек.
- СТАНЬТЕ X:** возьмите жетон особенности X.
- или** : возьмите карту из колоды с соответствующим значком на рубашке. Если значок сопровождается числом, например * 2, возьмите указанное количество карт.
- ПОЛУЧИТЕ УНИКАЛЬНЫЙ АКТИВ X:** найдите в колоде уникальных активов карту X и возьмите себе. Если этот актив уже забрали, возьмите случайный уникальный актив.
- ТОРГУЙТЕ # РАЗ:** купите или продайте на рынке указанное (#) количество активов (будет объяснено позже).
- ★ + или ♠ +:** группировка, соответствующая значку, приобретает количество влияния, равное количеству знаков «+» после значка (об этом тоже позже).
- В МУСОРКУ:** уберите эту карту в коробку. Если задание не отправляют «в мусорку», его карта остаётся в игровой зоне и его можно будет выполнить снова.

ВСТРЕЧА

После войны мало что осталось, но в ключевых местах всё ещё сохранились довоенные артефакты и собираются выжившие. За прошедшие годы в Пустоши выросли целые города. С помощью действия «Встреча»

вы сможете охотиться в Пустоши, обмениваться нажитым добром с людьми в поселениях и исследовать убежища.

Если вы в секторе, помеченном значком встречи (см. ниже), вы можете выполнить действие «Встреча», чтобы разыграть карту из колоды со значком, соответствующим этой встрече. В каждой локации можно разыграть только одну встречу за ход, и нельзя выполнять это действие, если в одном секторе с вами находится враг.

ЗНАЧКИ ВСТРЕЧ

В начале игры есть два значка встречи:



Встреча в Пустоши: карты в этой колоде позволяют вам поискать что-нибудь полезное в Пустоши.



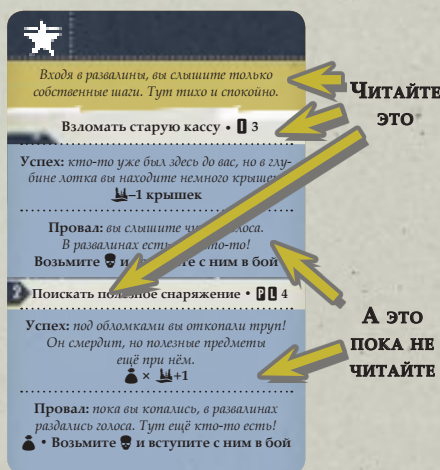
Встреча в поселении: карты в колоде поселений позволяют вам покупать и продавать вещи на рынке, а также искать предметы в поселениях.

Есть ещё два значка встреч в убежищах: и . Но карты встреч в убежищах нельзя добавить в игру, пока вы не выполните особые задания. Пока карты встреч в убежищах не будут добавлены в игру, нельзя разыграть встречу в локации убежища.

УРОВЕНЬ ВСТРЕЧИ

Каждый значок встречи на игровом поле помечен числом, указывающим её уровень. Если в строке результатов указан значок встречи (или) вместо числа, считайте, что число равно уровню вашей встречи.

К примеру, если вы разыгрываете встречу уровня 2 на заправке «Красная ракета» и результат гласит « * », возьмите две карты добычи.



КАРТА ВСТРЕЧИ

КАК РАЗЫГРЫВАТЬ ВСТРЕЧИ

Чтобы разыграть встречу, игрок справа от вас берёт одну карту встречи и вслух зачитывает текст, написанный курсивом вверху карты. Затем он зачитывает вслух полужирный текст в начале каждого пронумерованного варианта, в том числе все проверки и требования. Затем вы выбираете, какой вариант хотите разыграть, и игрок, зачитавший карту, предлагает вам выполнить перечисленные требования этого варианта: например, пройти проверку, сразиться с врагами или заплатить крышками.

Если вы сумели выполнить все требования выбранного варианта, игрок справа от вас зачитывает текст после заголовка «Успех» под этим вариантом. Иначе он зачитывает текст после заголовка «Провал» под этим вариантом. Наконец, вы применяете все эффекты, перечисленные в строке результатов для соответствующего исхода (см. врезку «Результаты на картах» слева). Завершив встречу, положите её карту под низ соответствующей колоды.

ПРОХОЖДЕНИЕ ПРОВЕРОК



Многие встречи и задания требуют от вас пройти проверку. Для каждой проверки указаны один или несколько S.P.E.C.I.A.L.-жетонов и уровень сложности, например 4. Чтобы провести проверку, бросьте 3 кубика V.A.T.S. и посчитайте количество значков попаданий (), выпавших на верхних гранях кубиков. Если оно больше или равно уровню сложности проверки, вы достигли успеха!

Если у вас есть S.P.E.C.I.A.L.-жетоны, которые совпадают с теми, что используются в проверке, вы можете перебросить любое число кубиков, прежде чем разыграть окончательные результаты проверки. Можно перебросить кубики по разу за каждый используемый в проверке S.P.E.C.I.A.L.-жетон.

ПРИМЕР ПРОВЕРКИ

- 1 Изгой Братства должен пройти проверку 4. Он бросает кубики V.A.T.S. и получает 3 значка . Маловато для успеха.
- 2 У него есть жетон , так что он может перебросить любое количество кубиков. Он решает перебросить только один кубик, на котором не выпало . Новый бросок даёт ему необходимое для успеха количество !



РЫНОК: ПОКУПАЕМ И ПРОДАЁМ

Когда вы разыгрываете встречи в поселениях, у вас часто будет возникать возможность продать или купить предметы или завербовать спутников на рынке. В таком случае вы должны взять 1 карту с верха колоды активов (♣️) и положить её слева от рынка. В тексте встречи указано число; это максимальное количество активов, которые вы можете купить или продать. Например, если в тексте встречи указано «торгуйте два раза», вы можете купить два актива, или купить один актив и продать один, или продать два актива.

Чтобы купить актив, потратьте столько крышек, сколько указано на ценнике в правом верхнем углу карты актива.

На некоторых картах, например на картах спутников, вместо цены указан жетон или особенность. Такие карты можно брать, только если у вас есть указанный жетон или особенность.

Чтобы продать актив, сбросьте его из вашего инвентаря в соответствующую стопку сброса и возьмите на одну крышку меньше, чем цена этого актива.



ЦЕНА ПРЕДМЕТА

КРЫШКИ!



Крышки — общепринятая валюта в Пустоши. Их можно добыть мародёрством и продажей вещей.

Каждый игрок сам отслеживает свой личный запас с помощью жетонов крышек. Когда вы получаете крышки, берите нужное количество жетонов из общего запаса, а когда тратите — возвращайте в общий запас. Есть жетоны крышек номиналом «1» и «5». Свободно разменивайте их, когда вам надо!



Закончив продавать и покупать, сбросьте с рынка или добавьте на рынок карты активов, чтобы на рынке оказалось ровно 4 карты. Если карты нужно сбросить, сбрасывайте их, начиная с правой стороны счётчика. Если карты нужно добавить, берите их из колоды активов и кладите в открытую, начиная с левой стороны счётчика.

ИНВЕНТАРЬ И ЭКИПИРОВКА



Получив предмет или спутника, кладите его в вашу игровую зону; теперь он в вашем инвентаре. Вы можете держать в инвентаре не больше 3 карт активов одновременно. Если в вашем инвентаре уже есть 3 карты, а вы получаете ещё, вы должны выбрать и сбросить карты, чтобы осталось не больше 3.



ЭКИПИРОВКА

ИНВЕНТАРЬ

Кроме того, у вас может быть не больше 3 экипированных карт одновременно — одна одежда (👕), одно оружие (🔪) и один спутник (👤). Для каждой карты предназначена своя ячейка на вашем планшете игрока. Экипированные карты считаются отдельно от инвентаря. Вы можете менять экипировку, когда приобретаете новую карту, либо в начале вашего хода, либо когда выполняете действие «Привал».

БОЙ

Не будем скрывать: снаружи очень опасно. Полчища мутантов, рейдеров и тварей похуже поджидают, когда выживший пройдёт мимо, наивно хлопая глазами. Вам надо подготовиться к бою с этими врагами.

Вы можете выполнить действие «Бой», чтобы сразиться с одним врагом в вашем секторе.



ЖЕТОН ВРАГА

Сражаясь с врагом, попытайтесь нанести ему количество попаданий, которое больше или равно его уровню, а также избежать ответного попадания. Вы можете поразить голову, руки, ноги или туловище врага, но считаются только попадания туда, где враг уязвим!

Чтобы сразиться с врагом, бросьте все три кубика V.A.T.S. Некоторые виды оружия (о них позже) позволяют вам перебросить кубики. Если после окончательного броска на кубиках выпали значки , враг наносит вам попадания! За каждый значок  получите количество урона, равное уровню врага.

ЗДОРОВЬЕ И РАДИАЦИЯ



Получив урон, переместите красный указатель на планшете игрока влево на столько отверстий, сколько урона получили. Аналогично, получив радиационное заражение (, переместите зелёный указатель на планшете игрока вправо на столько отверстий, сколько радиации получили. Если красный и зелёный указатели оказались на одном отверстии (или красный ушёл левее зелёного), вы убиты!

Если вас убили, поставьте вашу фигурку в любой сектор фрагмента «Лагерь на перекрёстке», сбросьте все карты из вашего инвентаря (но сохраните все экипированные карты) и полностью восстановите здоровье, переставив красный указатель на высшее значение счётчика. Радиацию вы после смерти не восстанавливаете. Если после восстановления здоровья вы всё равно умираете, потому что значение радиации на максимуме, вы проигрываете и выбываете из игры.



Теперь ваша очередь наносить попадания! Вы наносите попадания в те части тела, которые закрашены зелёным на верхних гранях кубиков. Но считаются попадания только в те части тела, которые у врага уязвимы. За каждый кубик, на котором закрашена зелёным уязвимая часть врага, вы наносите 1 попадание. Каждый кубик может нанести попадание только одной части тела. Если количество попаданий больше или равно уровню врага, вы его убили!

Убив врага, вы получаете опыт, равный его уровню, и сбрасываете врага с игрового поля. Затем возьмите случайного врага того же типа из запаса и положите его **взакрытую** на ближайший такой же значок на игровом поле, на котором ещё нет жетона врага. Когда враг лежит взакрытую, он неактивен.

Если вы не убили врага в бою, он остаётся в том же секторе. Нанесённые ему попадания не переносятся на следующий бой. Следующий выживший будет сражаться с выздоровевшим врагом.

НЕАКТИВНЫЕ ВРАГИ



Неактивные враги лежат взакрытую на игровом поле. Вы не можете сражаться или применять ваши свойства против неактивного врага, зато они не мешают вам выполнять действия в своих секторах. Когда в конце раунда активируются враги определённого типа (об этом позже), всех неактивных врагов того же типа нужно перевернуть лицевой стороной вверх — они становятся активными.

ОРУЖИЕ И ОДЕЖДА

На карте каждого оружия указаны один или несколько S.P.E.C.I.A.L.-жетонов. За каждый такой жетон (но только если он у вас есть) вы можете перебросить любое количество кубиков, прежде чем применить итоговые результаты броска. Вы можете перебросить кубики по разу за каждый имеющийся у вас S.P.E.C.I.A.L.-жетон, который указан на вашем экипированном оружии.



ДАННЫЕ ОБ ОРУЖИИ

Кроме того, если у оружия есть значок «дальнобойное» (, он позволит вам сразиться с врагом, который находится не в вашем секторе, а в соседнем. Если у врага в соседнем секторе нет значка , вы автоматически наносите одно дополнительное попадание в бою.

Экипированная одежда может дать вам брону, значение которой указано на значке . В бою вы отменяете количество значков  на кубиках, равное значению вашей экипированной брони.



Броня

СВОЙСТВА ВРАГОВ

У врагов бывают свойства, влияющие на ход боя. Они помечены значками на жетонах.



АГРЕССИВНЫЙ: когда этот враг передвигается в ваш сектор или вы передвигаетесь в его сектор, вы немедленно вступаете в бой; такой бой не считается отдельным действием.



БРОНЯ: требуется одно дополнительное попадание, чтобы убить этого врага.



ДОБЫЧА: убив этого врага, возьмите одну карту добычи.



РАДИОАКТИВНЫЙ: если этот враг попаданием наносит вам любое количество урона, получите заражение радиацией в количестве, равном уровню врага.



ДАЛЬНОВОЛЬНЫЙ: когда этот враг активируется (об этом позже), он может атаковать вас из соседнего сектора. Если он так делает, а у вас нет оружия, добавьте один к результатам броска кубиков.



БЕГСТВО: если вам не удалось убить этого врага в бою, он становится неактивным. Переверните его лицевой стороной вниз.

ПРИВАЛ

Вы ещё не устали от всего этого? Когда Пустошь выжимает вас до капли, найдите безопасное место, чтобы отдохнуть, восстановить силы и поторговать с другими выжившими. Выполняя действие «Привал», вы восстанавливаете 3 пункта здоровья и возвращаете в подготовленное положение все свои повернутые карты. Затем вы получаете особенность «Бодрый»: возьмите жетон особенности «Бодрый» и положите его на ваш планшет игрока (об особенностях поговорим позже). Наконец, вы можете обменяться с любыми выжившими, находящимися в вашем или в соседнем секторе.

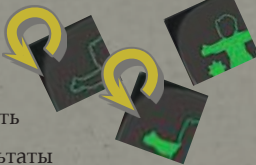
Нельзя выполнить это действие, если в вашем секторе враг.

ПРИМЕР БОЯ

- 1 Выживший вступает в бой с рейдером-психом в своём секторе. Он бросает 3 кубика.



- 2 У выжившего экипирован «Потрошитель», и, поскольку у него есть А, он решает перебросить 2 кубика. Отличный выбор! Результаты после второго броска куда лучше.



ПОДГОТОВЛЕННЫЕ И ПОВЕРНУТЫЕ КАРТЫ



Некоторые карты нужно повернуть, чтобы применить их свойство. Для этого карта кладётся набок (поворачивается на 90 градусов по часовой). Повернутую карту нельзя повернуть снова. Когда правила требуют вернуть карту в подготовленное положение, поверните её на 90 градусов против часовой, чтобы она снова лежала вертикально. Возвращая спутника в подготовленное положение, проверьте требования, перечисленные внизу его карты. Если они не удовлетворяются, сбросьте этого спутника.



Подготовленная карта



Повернутая карта

ОБМЕН С ВЫЖИВШИМИ

Выжившие могут обмениваться активами, добычей, замыслами и крышками. Остановившись на привал, вы можете выбрать другого выжившего, находящегося в вашем или соседнем секторе, и обменяться любым количеством активов, добычи, замыслов и крышек. Обе стороны должны быть согласны на обмен. Можете также обменивать ваше добро на обещания, но будут ли эти обещания сдержаны, зависит только от игроков.

КОНЕЦ РАУНДА

В Пустоши много опасностей, в том числе жуткие враги и могущественные группировки, стремящиеся добиться своих целей. Пока что всё веселье доставалось выжившим, но в конце раунда эти силы получают возможность действовать.

Когда все игроки сделали ходы, активируются враги. Раскройте верхнюю карту из колоды замыслов и разыграйте значки врагов, указанные внизу карты, а затем сбросьте её. Во время активации врага весь текст на картах замыслов игнорируется — этот текст используют, только если игрок взял эту карту (об этом позже).



КАРТА ЗАМЫСЛА

АКТИВАЦИЯ ВРАГОВ

Врагов активируют по типам, в порядке значков, указанных внизу карты, слева направо. Когда тип врага активируется, переместите каждого врага этого типа на 1 сектор в сторону ближайшего выжившего. Если перед движением враг находился в одном секторе с выжившим, вместо движения этот враг вступает с выжившим в бой.



ВРАГИ, КОТОРЫЕ АКТИВИРУЮТСЯ В ЭТОМ РАУНДЕ

Также враг вместо движения вступает в бой, если у него есть значок и в соседнем секторе находится выживший. Когда все враги одного типа активировались, переверните всех неактивных врагов того же типа лицевой стороной вверх.

Когда враг атакует выжившего, бой разыгрывается так же, как если бы выживший выполнял действие «Бой». Если несколько выживших находятся на равном расстоянии от врага, он движется в сторону того из них (или атакует того из них), у кого меньше разность между указателем здоровья и указателем радиации. Если у двух претендентов эта разность одинакова, выбирают того из этих игроков, кто раньше ходит в следующем раунде.

ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ КАРТЫ ЗАМЫСЛОВ

Когда взята последняя карта замысла, перемешайте стопку сброса, чтобы собрать из неё новую колоду замыслов. Затем передайте колоду игроку справа от первого — теперь он первый игрок. Очередность последующих ходов не меняется.

Наконец, продвиньте жетоны обеих группировок на 1 деление вниз по счётчику на листе сценария, чтобы показать, как их могущество растёт со временем.

Игру продолжает следующий игрок по порядку хода. Перед началом следующего хода нового первого игрока раунд закончится и будет раскрыта следующая карта замысла.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Выполняя задания по ходу игры, вы можете получить в награду карты замыслов. Эти карты отмечают ваши достижения в Пустоши. Свои карты замыслов надо держать в тайне от остальных выживших. Каждая карта замысла автоматически даёт вам +1 влияние () и может дать вам дополнительное влияние, если вы выполните требования, описанные на карте. Вам нужно достичь определённого уровня влияния раньше других игроков. На руке можно иметь не более 4 карт замыслов; если вы взяли пятую, выберите ненужную вам карту и замешайте её в колоду замыслов.

Количество влияния, необходимого для победы, зависит от количества участников партии:

- ☼ 1 ИГРОК: 11 ВЛИЯНИЯ
- ☼ 2 ИГРОКА: 10 ВЛИЯНИЯ
- ☼ 3 ИГРОКА: 9 ВЛИЯНИЯ
- ☼ 4 ИГРОКА: 8 ВЛИЯНИЯ

Как только суммарное значение влияния на ваших картах замыслов достигнет указанного количества или превысит его, игра заканчивается вашей победой! Покажите ваши карты замыслов другим игрокам. В этот момент остальные выжившие, которые также достигли указанного количества влияния или превосшли его, тоже могут показать карты и объявить о совместной с вами победе.

ПРИМЕР АКТИВАЦИИ ВРАГОВ



Все враги и активируются. Неактивный переверните лицевой стороной вверх — это мародёр! Затем активируются , и крокодил атакует обитателя пустоши в своём секторе!



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вам стоит узнать кое-что ещё, прежде чем отправиться в Пустошь! В следующих главах будет рассказано, как копить опыт и приобретать особенности и с какими группировками вы столкнётесь в своих приключениях.

ОПЫТ И РОСТ УРОВНЯ

Убивая врагов, разыгрывая встречи и выполняя задания, вы приобретаете опыт (XP) и становитесь более могущественным... и более S.P.E.C.I.A.L.-ным! Каждый раз, когда вы убиваете врага, вы получаете опыт, равный уровню убитого. Прочие игровые эффекты, дающие опыт, конкретно указывают, сколько опыта вы должны получить.

Опыт отмечается серым указателем. Впервые получив опыт, переставьте указатель в отверстие ниже вашего крайнего левого S.P.E.C.I.A.L.-жетона. Каждый раз, когда вы получаете опыт, перемещайте указатель под следующий S.P.E.C.I.A.L.-жетон на вашем планшете игрока. Количество перемещений указателя равно количеству опыта, который вы получили. Если указатель опыта выходит за последний S.P.E.C.I.A.L.-жетон, вы растёте в уровне! Переставьте указатель опыта обратно в крайнее левое отверстие и затем продолжайте переставлять его в новые отверстия, если вам полагается ещё какой-то опыт.



Счётчик опыта

После того как вы выросли в уровне, возьмите два случайных S.P.E.C.I.A.L.-жетона и выберите один, который оставите себе. Если у вас ещё не было такого жетона, добавьте его на ваш планшет игрока. Если у вас такой жетон уже есть, вместо него вы получаете преимущество! Верните жетон в запас и найдите в колоде преимуществ карты, соответствующие этому жетону. Выберите, какую из этих карт преимуществ взять себе.

КАРТЫ ПРЕИМУЩЕСТВ

Карты преимуществ дают мощные, но одноразовые свойства. Чтобы использовать карту преимущества, сбросьте её в свой ход и примените эффекты, описанные на карте. Нельзя сбросить карту, если вы в данный момент выполняете какое-либо действие (если это не «Движение»).

ОСОБЕННОСТИ

Решения, принятые вами в ходе встреч и при выполнении заданий, могут серьёзно повлиять на вас и вашу репутацию в Пустоши. Эти детали сюжета отмечаются с помощью жетонов особенностей.

Есть 6 особенностей, отмечаемых тремя типами жетонов. Если вы получили жетон особенности, вы не можете одновременно иметь особенность, изображённую на его обратной стороне.



Кумир/Презренный: эти особенности указывают, что о вас думают жители Пустоши. Если вас считают кумиром, люди вас обожают. Если же вы «презренный»... ну, и так понятно.



Синт/Супермутант: эти особенности указывают, что вы синт или супермутант.



Бодрый/Зависимый: эти особенности указывают ваше физическое состояние или зависимость от одного из препаратов, распространённых в Пустоши.

Получив особенность, возьмите соответствующий жетон и положите в одну из ячеек в правом верхнем углу вашего планшета. Если у вас уже есть такой жетон, повернутый другой стороной, просто переверните его. Так вы потеряете особенность, указанную на одной стороне, и приобретёте ту, что на другой. Но если на жетоне, лежащем в открытую, нарисован значок замка, его нельзя перевернуть и получить особенность с обратной стороны.



Значок замка

Если в какой-то момент вам предписано потерять особенность, сбросьте этот жетон. Вы теряете особенность, даже если на ней значок замка.

БОДРЫЙ

Большинство особенностей не имеют дополнительных правил, они просто отмечают данные о вашем персонаже и указывают, какие варианты вы можете выбирать и каких спутников завербовать. Но особенность «Бодрый» можно использовать во благо себе.

Проходя проверку или вступив в бой с врагом, вы можете при желании перестать быть *бодрым* и получить право на один переброс любого числа кубиков.

ГРУППИРОВКИ

В Пустоши орудуют могущественные группировки, и каждая старается добиться своих целей. Выжившие вправе выбирать, когда и какой группировке помогать или мешать, но группировки продолжают бороться за свои интересы в любом случае.

Лист сценария указывает две группировки, которые участвуют в выбранном вами сценарии, и отражает их текущее могущество на счётчике. На листе также указан враг, соответствующий каждой группировке. Жетоны группировок на игровом поле обозначают врагов, указанных на листе сценария.



Жетоны группировок

Если значок группировки указан внизу карты замысла, раскрытой для активации врагов, жетоны врагов, относящихся к этой группировке, активируются по тем же правилам, что и обычные враги.

Если у врага на листе сценария указано значение «Х» или «У», оно определяется положением жетона могущества этой группировки на счётчике. Значения «Х» и «У» указаны справа от счётчика могущества.

МОГУЩЕСТВО ГРУППИРОВКИ

Положение жетона группировки на счётчике в левой части листа сценария отражает текущее могущество этой группировки. Жетон может продвигаться по счётчику по мере того, как выжившие выполняют задания и пустеет колода замыслов. Положение жетона влияет на значения некоторых карт замыслов и может влиять на силу жетонов врагов, соответствующих этой группировке.



Счётчик могущества

Выжившие могут продвигать жетоны группировок, выполняя некоторые задания. Все задания, в чьей строке результатов указаны значки ★ или ♣, продвигают соответствующий жетон группировки по счётчику на число делений, равное количеству знаков + после значка. Кроме того, когда колода замыслов опустела, обе группировки продвигаются на 1 деление на счётчике.

Когда жетон группировки достигает последнего деления счётчика, эта группировка получает достаточно могущества, чтобы захватить всю Пустошь, и игра закончена! Если продвижение этого жетона даёт кому-то из выживших достаточно влияния, чтобы выиграть игру, он может объявить о своей победе. Если же ни один выживший не достиг требуемого влияния, побеждает та группировка, что первой дошла до конца, а все выжившие проигрывают.

ВЕРНОСТЬ

Некоторые карты замыслов указывают, что вы завоевали доверие одной из группировок. Эти карты замыслов можно использовать, чтобы обезопасить себя от агентов этой группировки. В начале вашего хода вы можете раскрыть карту замысла ★ или ♣ с руки и положить её рядом с собой на стол — так вы объявите о своей верности данной группировке. Верность сохраняется, пока эта карта лежит в открытую рядом с вами.



Значок группировки

Объявив о верности группировке, вы получаете 3 эффекта:

- ❖ Враги, принадлежащие к этой группировке, в вашем секторе не мешают вам выполнять действия.
- ❖ Когда враги, принадлежащие к этой группировке, активируются, они не рассматривают вас как мишень и двигаются только в сторону выживших, которые не верны их группировке.
- ❖ Вы не можете атаковать врагов, принадлежащих к этой группировке.

Вы можете держать открытой только одну карту замысла. Если вы открываете другую карту замысла, чтобы объявить о верности, предыдущую карту нужно вернуть на руку. Также вы можете в начале вашего хода забрать выложенную карту замысла, чтобы разорвать клятву верности.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА



Играя в **Fallout** в одиночку, следуйте стандартным правилам игры со следующими изменениями.

- ❖ Когда в задании требуется, чтобы вы находились в одном секторе с другим выжившим, вы должны вместо этого находиться в секторе 🚪. Если задание требует от другого выжившего пройти проверку, он по умолчанию получает результат «3».
- ❖ Разыгрывая карты встреч, зачитывайте их сами. Читайте только ту часть текста, которую обычно читают вслух, а затем принимайте решения до того, как прочитаете о последствиях.
- ❖ Когда колода замыслов опустеет, продвиньте жетон могущества только той группировки, у которой на данный момент меньше могущества. Если у двух группировок равное количество могущества, продвиньте оба жетона, как обычно.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

FANTASY FLIGHT GAMES

РАЗРАБОТКА ИГРЫ: Эндрю Фишер и Нейтан Хайек

ПРОДЮСЕР: Молли Гловер

РЕДАКТУРА И КОРРЕКТУРА: Адам Бейкер, Отем Кольер и Дэвид Хансен

МЕНЕДЖЕР РАЗРАБОТКИ: Джеймс Книффен

ДИЗАЙНЕРЫ: Моника Хелланд, Эван Симоне и Брайан Шомбург

ИЛЛЮСТРАЦИИ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ: Бен Цвайфель

АРТ-ДИРЕКТОРЫ: Энди Кристенсен и Мелисса Шелтер

СКУЛЬПТОРЫ: Бексли Андраджак, Роб Брантсег, Кори Девор, Никлас Норман и Гэри Сторкемп

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА: Зак Тевалтомас

ГЛАВНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Джон Франц-Вихлаш

ГЛАВНЫЙ МЕНЕДЖЕР ПО РАЗВИТИЮ: Крис Гербер

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР: Эндрю Наваро

ASMODEE NORTH AMERICA

КООРДИНАТОР ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ: Шерри Аниси

МЕНЕДЖЕР ПО ЛИЦЕНЗИРОВАНИЮ: Симон Эллиотт

МЕНЕДЖЕРЫ ПРОИЗВОДСТВА: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

ИЗДАТЕЛЬ: Кристиан Т. Петерсен

BETHESDA SOFTWARES

РАЗРАБОТЧИКИ BETHESDA: Мэтт Дэниелс, Джон Пол Дюваль и Алан Нейнс

ОТВЕТСТВЕННЫЙ ЗА ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ В BETHESDA SOFTWARES: Майк Кочис

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Эндрю Аарестад, Брэд Андрес, Джоно Барель, Дж. Ф. Бодуан, Мартин Борегаар, Дейн Белтрами, Майкл Бернабо, Райан Биллингтон, Форрест Бауэр, Макс Брук, Фрэнк Брукс, Кристофер Браун, Дональд Баббинс, Лукас Кэррингтон, Дэниел Ловат Кларк, Стив Корнетт, Тим Кокс, Мэтт Дэниелс, Сидни Делп, Себастьян Дюбэ, Джон Пол Дюваль, Эмерик Двайер, Рич Эдвардс, Шейн Фернандес, Джошуа Фаунтин, Пол Граймс, Брендан Хейнс, Мэтт Харкрейдер, Пит Хайнс, Бетси Марнро Джеффри, Клинтон Джеффри, Эрик Йохансен, Джефф Ли Джонсон, Майк Кочис, Курт Кульманн, Майкл Латтанция, Ю-Тинь Лян, Нета Мейнор, Мария Морфин, Люк Майолл, Алан Нейнс, Джо Олсен, Клифф Орм, Брендон Пардю, Кейти Пикотт, Карл Робинсон, Себастьян Руссо,

Рико Сауседо, Доминик Шелтон, Фил Спир, Том Соренсон, Сэм Стюарт, Дэниел Стайлс, Брендон Стилмен, Джессика Стилмен, Тим Стилмен, Чед Стоун, Гэри Сторкемп, Рикки Суарес, Пол Воллворк, Джессика Вильямс, Бен Вилсон, Дэвид Витингтон, Джей Вудвард, Крис Вайатт, Галит Зайерман и Идан Зайерман. Огромное спасибо нашим бета-тестерам!

© 2018 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Fallout, Bethesda and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. and/or its affiliates in the U.S. and/or other countries. Fantasy Flight Supply and the FFG logo are TMs of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is a ® of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Александр Киселев

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ПЕРЕВОДЧИК: Александр Гагинский

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховей

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Антон Русин

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР: Николай Пегасов

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

ПРАВИЛА
ИГРЫ

16

**РАДИУС
ВЗРЫВА**
ВЕСЕЛЬЕ ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ





This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at
<http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>