

# Fallout Shelter



**GRA PLANSZOWA**

## W PRZYPADKU ŚMIERCI NADZORCY

Jeśli to czytacie, nadzorca nie żyje. Vault-tec chciałoby przekazać wam wyrazy najgłębszego współczucia – ale to nie czas na lamenty! Na was, jako na urzędnikach krypty, spoczywa odpowiedzialność (zaraz po sprawieniu godnego pochówku według Załącznika 7C) poprowadzenia mieszkańców w niepewną przyszłość.

Po stosownym okresie żałoby zostaną przeprowadzone wybory. Mieszkańcy waszej krypty wybiorą jednego z was na nowego nadzorcę! Na następnych stronach znajdują się instrukcje dotyczące zarządzania kryptą w trakcie tego okresu. Będziecie musieli przydzielać mieszkańcom zadania, zarządzać zasobami krypty i chronić wszystkich przed zagrożeniami. Mieście na uwadze, że ten z was, który najbardziej poruszy serca i umysły mieszkańców, wygra nadchodzące wybory!



30 pomieszczeń



5 wind



31 przedmiotów



18 zagrożeń



2 kości



4 mierniki zasobów



72 kostki zasobów



28 mieszkańców



42 żetony zadowolenia



znacznik pierwszego gracza

# PRZYGOTOWANIE DO GRY

## KROK 1. BUDOWA KRYPTY

Winda i 6 pomieszczeń z czerwonymi rewersami należy umieścić na stole w wskazany sposób.

## KROK 2. WYBRANIE KOLORÓW

Każdy z graczy wybiera dla siebie kolor i dokłada windę w tym kolorze do krypty, tworząc kolumnę wind (w dowolnej kolejności). Następnie każdy z graczy pobiera miernik zasobów i 2 mieszkańców w tym samym kolorze. Pozostałych mieszkańców należy odłożyć na razie do pudełka.

*Uwaga! Mieszkańców znajdujących się przed tobą nazywa się twoimi „dostępnymi” mieszkańcami.*





### KROK 3. STWORZENIE WSPÓLNEJ PULI

Należy osobno potasować talie kart przedmiotów, zagrożeń i pomieszczeń, a następnie umieścić je ponad kryptą, tak jak pokazano to na ilustracji. Kostki zasobów, żetony jednostek zadowolenia i kości należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.

### KROK 4. STWORZENIE TORÓW

Należy dobrać 3 przedmioty i umieścić je odkryte po lewej stronie talii przedmiotów. To tor przedmiotów.

Należy dobrać 3 pomieszczenia i umieścić je odkryte po prawej stronie talii pomieszczeń. To tor pomieszczeń.

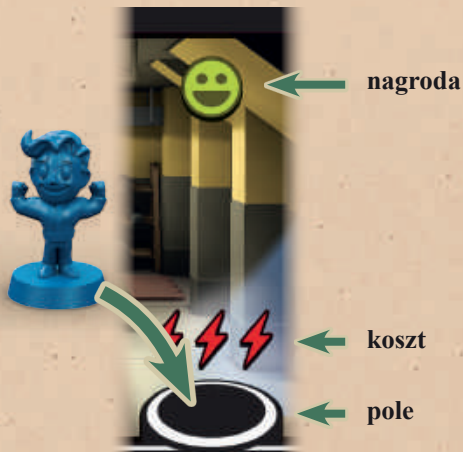
### KROK 5. PIERWSZY GRACZ

Gracz, który ostatnio znajdował się pod ziemią, bierze znacznik pierwszego gracza. Jesteście gotowi do gry!

# ROZGRYWKA

W *Fallout Shelter* gracze wcielają się w urzędników krypty rywalizujących o stanowisko nadzorey. Ta osoba, która na koniec rozgrywki wygeneruje najwięcej jednostek zadowolonia, **wygrwa!** Gra składa się z serii rund, a każda runda z 3 faz:

1. **Pojawianie się zagrożeń.** Karty zagrożeń pojawiają się w krypcie. Tę fazę pomija się podczas pierwszej rundy, dlatego zostanie opisana w dalszej części instrukcji, w akapicie „Zagrożenia” (zob. str. 9).
2. **Umieszczanie mieszkańców.** Począwszy od pierwszego gracza, gracze po kolei umieszczają po jednym mieszkańcu na dowolnym niezajętym polu krypty. Gracze postępują w ten sposób, dopóki nie skończą im się dostępni mieszkańcy albo wszyscy nie spasują.
3. **Zbieranie mieszkańców.** Gracze zbierają wszystkich swoich mieszkańców – usuwają ich z krypty i kładą przed sobą. Następnie rozpoczyna się kolejna runda.



## UMIESZCZANIE MIESZKAŃCÓW

Podczas swojej tury gracz bierze 1 ze swoich dostępnych mieszkańców i umieszcza go na polu krypty. Gracz nie może umieścić mieszkańca na polu, na którym znajduje się już inny mieszkaniec, ani na polu pomieszczenia znajdującego się na torze pomieszczeń.

Aby umieścić mieszkańca, gracz **musi najpierw zapłacić koszt w zasobach zaznaczony tuż nad polem (kolorem czerwonym)**. Następnie otrzymuje wszystkie nagrody uwidocznione nad polem (kolor zielony), od lewej do prawej.

Koszty i nagrody zostaną opisane na następnych stronach, symbol po symbolu. Każdej nagrodzie i kosztowi został poświęcony odrębny akapit z zasadami. Wszystkie symbole zostały też w skrócie opisane na ostatniej stronie instrukcji.


## PASOWANIE

Jeśli gracz nie może (lub nie chce) umieszczać mieszkańca, może spasuwać. Gdy gracz spsuje, nie może już umieszczać mieszkańców podczas aktualnej fazy.

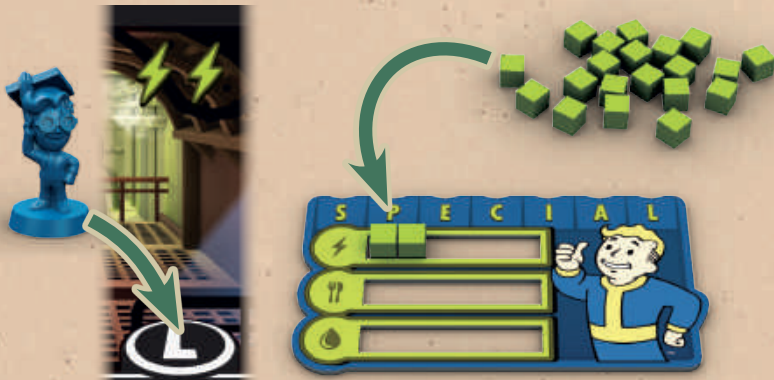
## ZASOBY

Za każdy z tych symboli nad polem gracz otrzyma 1 kostkę odpowiedniego zasobu. Gracz pobiera kostkę ze wspólnej puli i umieszcza ją na odpowiednim torze zasobów. Jeśli na torze zasobów gracza nie ma już miejsca (mieści się na nim maksymalnie 6 kostek), gracz nie może otrzymać już tego zasobu i kostka przepada.

Gdy gracz musi zapłacić za coś zasobami (nad polem znajdują się ich czerwone symbole), odkłada odpowiednią liczbę kostek ze swojego toru do wspólnej puli.

Symbol  oznacza dowolny, wybrany przez gracza zasób.

*Uwaga! Jednostki zadowolenia nie są zasobem.*



## Wymiana

Jeśli nad polem znajduje się ten symbol, gracz nie otrzyma wskazanych zasobów. Zamiast tego może wydać zasoby wskazane po jednej stronie symbolu, aby otrzymać zasoby wskazane po jego drugiej stronie. Gracz może dokonać takiej wymiany dowolną liczbę razy w turze.



## ZADOWOLENIE

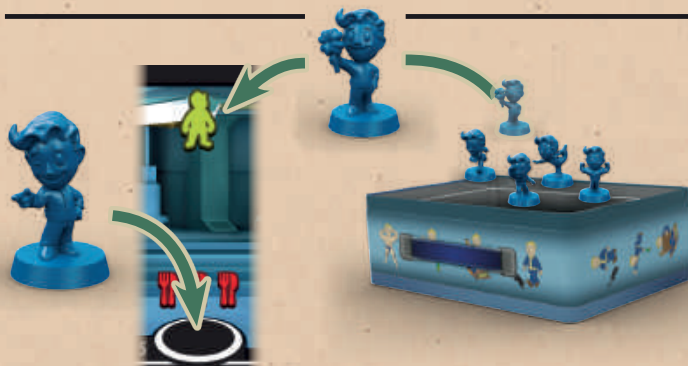
Za każdy z tych symboli nad polem gracz otrzyma 1 jednostkę zadowolenia. Gracz pobiera jednostkę zadowolenia ze wspólnej puli i umieszcza ją przed sobą. Gracz, który pod koniec rozgrywki będzie posiadał najwięcej jednostek zadowolenia, zostanie wybrany nowym nadzorcą krypty i tym samym zwycięży!



## NOWI MIESZKAŃCY

Za każdy z tych symboli nad polem gracz otrzyma 1 nowego mieszkańca. Gracz pobiera mieszkańca w swoim kolorze z pudełka i umieszcza go na tym symbolu. Gdy gracz będzie zbierał swoich mieszkańców w fazie 3, zbierze również tego mieszkańca. W kolejnych rundach będzie mógł go normalnie używać.

*Uwaga! Gracz nie może posiadać więcej niż siedmiu mieszkańców.*



## PIERWSZY GRACZ

Jeśli nad polem znajduje się ten symbol, gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza. Podczas następnej rundy taki gracz rozegra swoją turę jako pierwszy.



## PRZEDMIOTY

Za każdy z tych symboli nad polem gracz otrzyma 1 wybrany przedmiot z toru przedmiotów. Gracz umieszcza wybrany przedmiot przed sobą, a następnie dobiera z talii nowy przedmiot i umieszcza go na torze przedmiotów.

Każdy przedmiot zapewnia graczowi jakąś premię albo zdolność, z której, póki karta leży przed nim, może korzystać w dowolnym momencie (albo w momencie wskazanym przez samą kartę).



## Wyczerpywanie kart

Większość przedmiotów zapewnia zdolności, które wymagają „wyczerpania” przedmiotu, aby z niego skorzystać. Żeby to zrobić, gracz obraca kartę o 90 stopni w prawo (do pozycji poziomej). Wyczerpany przedmiot nie może być ponownie wyczerpany. Pod koniec rundy gracz „przygotowuje” wszystkie wyczerpane przedmioty, obracając je o 90 stopni w lewo (do pozycji pionowej).



przygotowana



wyczerpana



## BUDOWANIE POMIESZCZEŃ

Za każdy z tych symboli nad polem gracz wybiera pomieszczenie z toru pomieszczeń i buduje je na swoim poziomie krypty. Poziom krypty to rząd pomieszczeń znajdujących się po obu stronach windy. Karta windy w kolorze danego gracza wskazuje, który poziom krypty należy do niego. Tylko on może umieścić mieszkańca w windzie swojego koloru.


Aby zbudować pomieszczenie, gracz bierze jego kartę z toru pomieszczeń, opłaca jej koszt i umieszcza ją na swoim poziomie krypty. Następnie dobiera nowe pomieszczenie z talii i umieszcza je na torze pomieszczeń. Gracz musi umieścić pomieszczenie na swoim poziomie, bezpośrednio przy windzie albo obok innego, już zbudowanego pomieszczenia. Po każdej stronie windy gracz może posiadać maksymalnie 3 pomieszczenia.

## PRZYCHÓD

Gdy gracz umieści mieszkańca na polu pomieszczenia na poziomie krypty innego gracza, gracz, do którego należy ten poziom, może otrzymać wybraną kostkę zasobów ze wspólnej puli. Gracz nie otrzyma tego przychodu, jeśli mieszkaniec zostanie umieszczony na jego poziomie, ale na polu karty zagrożenia (zob. str. 9).



Ten symbol oznacza, że zbudowanie pomieszczenia wymaga od gracza zapłacenia kosztu znajdującego się w prawym dolnym rogu karty.



tor pomieszczeń



koszt w zasobach



## TRENING

W momencie umieszczenia mieszkańca na polu z tym symbolem, nie zapewnia on żadnej nagrody. Zamiast tego, gdy gracz zbierze mieszkańca na koniec rundy, ten mieszkaniec zostanie przeszkolony w jednej ze statystyk (liter) z zestawu S.P.E.C.I.A.L. Gracz umieszcza tego mieszkańca nad wybraną literą swojego miernika zasobów. Jeśli na symbolu szkolenia widnieje litera, gracz musi umieścić mieszkańca nad odpowiednią literą miernika.

W przyszłości gracz będzie mógł normalnie umieszczać tego mieszkańca, ale jeśli umieści go na polu z odpowiednią literą, otrzyma premię.

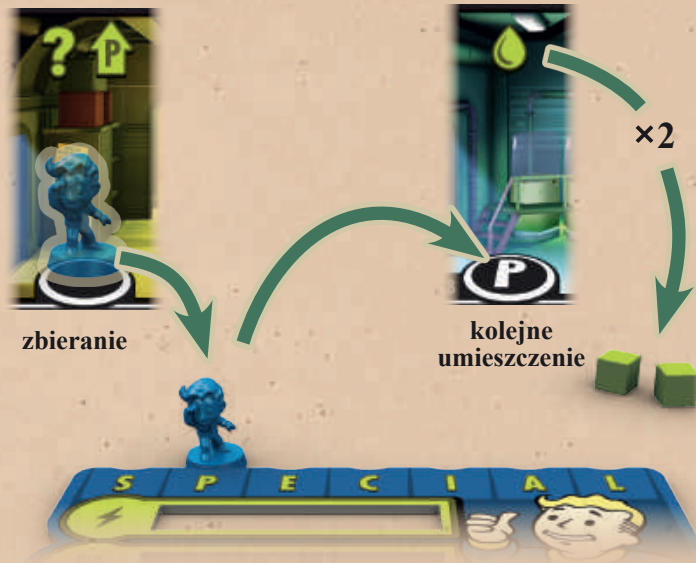
*Uwaga! Trening mieszkańca dotyczy tylko następnego umieszczenia. W danym momencie gracz może posiadać tylko 1 mieszkańca przeszkolonego w danej literze.*



## POLA S.P.E.C.I.A.L.

Niektóre pola zostały oznaczone literami. Jeśli gracz umieści przeszkolonego w danej literze mieszkańca na polu zawierającym odpowiadającą mu literę, otrzyma nagrodę z tego pola **dwukrotnie!**

*Uwaga! Litery na polach nie wywierają żadnego innego efektu. Na takich polach można umieścić każdego mieszkańca. Przeszkoleni mieszkańcy po prostu otrzymują premię.*



## Połączone pola

Pola składające się z 2 połączonych okręgów wymagają jednoczesnego umieszczenia na nich 2 mieszkańców zamiast 1. Za skorzystanie z takiego pola gracz płaci koszt i otrzymuje nagrody zgodnie z normalnymi zasadami.





## ZAGROŻENIA

Na początku każdej rundy (oprócz pierwszej) w losowych miejscach krypty pojawiają się zagrożenia. Gracze rzucają obiema kośćmi **za każdy poziom krypty** (rozpoczynając od górnego). Suma wyników kości wskazuje, w którym miejscu tego poziomu pojawia się zagrożenie.

Każda kolumna została oznaczona numerem (można go znaleźć na kartach górnego poziomu, obok pól). Gracze dobierają wierzchnią kartę z talii zagrożeń i umieszczają ją na polu w kolumnie odpowiadającej sumie wyników kości. Jeśli w tej kolumnie nie ma pomieszczenia, na danym polu znajduje się już zagrożenie albo gracz wyrzucił „7” podczas tej rundy, na danym poziomie nie pojawia się żadne zagrożenie.

Karta zagrożenia znajdująca się na polu zastępuje to pole (oraz jego koszt i nagrodę) do chwili, gdy nie zostanie usunięta.



jeden rzut  
na poziom



X



2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12





## WALKA

Zagrożenia z tym symbolem zmuszają mieszkańca gracza do walki. Gdy gracz umieszcza mieszkańca na takim polu, rzuca obiema kośćmi i sumuje wyniki. Jeśli suma jest wyższa lub równa liczbie widniejącej na symbolu, mieszkaniiec wygra! Gracz otrzymuje wskazaną na karcie zagrożenia nagrodę. Jeśli suma jest niższa od liczby widniejącej na symbolu, mieszkaniiec przegrał. Gracz nie otrzymuje nagrody i przewraca figurkę mieszkańca na bok, aby zaznaczyć, że został ranny.

Na koniec rundy, gdy gracze zbierają swoich mieszkańców, należy odrzucić każde zagrożenie, z którego został zabrany mieszkaniiec, który nie został ranny – te zagrożenia zostały pokonane. Zagrożenia, na których znajdowali się ranni mieszkańcy, należy pozostawić. Należy również pozostawić zagrożenia, na których nie stał żaden mieszkaniiec.



## RANNI MIESZKAŃCY

Jeśli nad polem znajduje się ten symbol, umieszczony na polu mieszkaniiec zostaje ranny. Gdy mieszkaniiec zostaje ranny, należy przewrócić jego figurkę na bok (pozostanie ranny, dopóki nie zostanie wyleczony). Rannych mieszkańców nie można umieszczać na normalnych polach.



Gdy gracz zbierze rannego mieszkańca, w kolejnych rundach może go umieszczać tylko na polach oznaczonych tym symbolem. Na tych polach nie można umieszczać zdrowych mieszkańców.



## LECZENIE

Jeśli nad polem znajduje się ten symbol, można na nim wyleczyć mieszkańca. Figurkę wyleczonego mieszkańca należy ustawić pionowo. Od tej pory nie jest już ranny.



## Odswieżanie torów

Ten symbol nakazuje odświeżyć odpowiadający mu tor – albo tor przedmiotów, albo tor pomieszczeń. Aby odświeżyć tor, należy odrzucić z niego wszystkie 3 karty i dobrać na ich miejsce 3 nowe karty.

Jeśli któraś z tych talii się wyczerpie, należy potasować odpowiedni stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową talię.



← zdrowy



← ranny

## KONIEC GRY

Gra kończy się na koniec rundy, w której nastąpi przy- najmniej jedna z poniższych sytuacji:

- Dowolny gracz zbuduje szóste pomieszczenie swojego poziomu krypty.
- Talia zagrożeń się wyczerpie.

Przed zakończeniem tej rundy każdy z graczy musi odrzucić po jednej jednostce zadowolenia za każde zagrożenie na swoim poziomie krypty. Następnie gracz z największą liczbą jednostek zadowolenia wygrywa!

*Uwaga! Jeśli talia zagrożeń się wyczerpie, ale nadal trzeba umieścić w grze jakieś zagrożenia, należy pota- sować stos odrzuconych kart zagrożeń i wylosować z nich pozostałe zagrożenia.*

## Rozstrzygnięcie remisów

Jeśli dojdzie do remisu, należy go rozstrzygnąć według (w kolejności ważności):

1. największej sumy posiadanych kostek zasobów,
2. największej liczby mieszkańców,
3. największej liczby przedmiotów.

Jeśli nadal występuje remis, gracze współdzielą zwycięstwo. Będą jednak musieli ustalić, jak wspólnie nadzorować kryptę!

## OPRACOWANIE

### FANTASY FLIGHT GAMES

**Projekt i rozwój gry:** Andrew Fischer

**Producent:** Jason Walden

**Redakcja:** Mark Pollard

**Korekta:** Carol Darnell

**Opracowanie graficzne:** Michael Silsby

**Kierownik projektu graficznego:** Christopher Hosch

**Rzeźbiarstwo:** Gary Storkamp

**Główny rzeźbiarz:** Cory DeVore

**Kierownik rzeźbiarstwa:** Derrick Fuchs

**Koordynator kontroli jakości:** Andrew Janeba i Zach Tewalthomas

**Koordynatorzy licencji:** Sherry Anisi and Zach Holmes

**Kierownik licencji:** Simone Elliott

**Kierownictwo produkcji:** Justin Anger i Jason Glawe

**Dyrektor kreatywny obrazu:** Brian Schomburg

**Starszy kierownik projektu:** John Franz-Wichlacz

**Starszy kierownik rozwoju produktu:** Chris Gerber

**Główny projektant:** Corey Koniczczka

**Szef studia:** Andrew Navaro

**Tłumaczenie wersji polskiej:** Marcin Wełnicki

**Opracowanie wersji polskiej:** zespół Rebel

### BETHESDA SOFTWARES

**Zgoda na udzielenie licencji od Bethesda Softworks:** Mike Kochis

### TESTERZY

The Oaklawn Room 141 5th Graders, Christina Achrazoglou, Kael Barend, Ryan Billington, Chris „Chico” Brown, Luke Carrington, Jim Cartwright, Kara Centell-Dunk, Cliff Charles, Mark Dale, David Dzwonek, Kelly Dzwonek, Colin Fassold, Matteo Ferrari, Rachel Garitson, Sam Griebel, Paul Grimes, Gage Hadden-Peck, Elizabeth Hadden-Peck, Brandon Haines, Josiah „Duke” Harrist, Matt Hart, Sterling Hershey, Mary Hershey, Grace Holdinghaus, Alanna Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Rob Lowe, Robb Lowe, Andrea Maldini, Erik Miller, Lacey Miller, Anthony Orme, Stefano Padovani, Spencer Palmer, Taylor Palmer, Damien Perry, Robert Quillen II, Jerry Santos, Jesus Santos Jr., Patrick William Smalley, Danielle Smock, Eric Smock, Will Vaughan, Amudha Venugopalan, Simone Vittoria, Paul Wallwork, Matthew Wigdahl.

*Specjalne podziękowania dla Jamesa Kniffena oraz wszystkich beta testerów!*

## OPIS SYMBOLI



Otrzymujesz (albo płacisz)\* kostkę zasobów z odpowiadającego toru.



Otrzymujesz (albo płacisz)\* kostkę zasobów z wybranego toru.



Otrzymujesz 1 jednostkę zadowolenia.



Weź figurkę mieszkańca w twoim kolorze z pudełka. Umieść go na tym symbolu.



Otrzymujesz znacznik pierwszego gracza. Podczas następnego rundy rozpoczynasz umieszczanie mieszkańców.



Zbuduj na swoim poziomie krypty pomieszczenia wybrane z toru pomieszczeń.



Gdy zbierzesz tego mieszkańca, przeszkol go w literze z zestawu S.P.E.C.I.A.L.



Możesz wymieniać zasoby z dowolnej strony symbolu według wskazanego kursu.



Wylecz mieszkańca.



Otrzymujesz wybrany przedmiot z toru przedmiotów (albo zapłać łączącym przed tobą przedmiotem)\*.



Przygotuj wybrany przedmiot.



Odrzuć wszystkie karty z odpowiedniego toru i wylusuj na ich miejsce nowe karty.



Zrań mieszkańca, który został tu umieszczony.



Rzuć kośćmi. Jeśli suma jest niższa od podanej liczby, zrań mieszkańca. Jeśli nie, otrzymujesz wskazaną nagrodę.



Zapłać za budowę danego pomieszczenia zasobami wskazanymi w prawym dolnym rogu karty.



Mieszkaniec wytrenowany w odpowiadającej literze z zestawu S.P.E.C.I.A.L. otrzymuje nagrodę z tego pola dwukrotnie.



Na tym polu można umieścić tylko rannego mieszkańca.



Aby skorzystać z tego pola, musisz umieścić tu jednocześnie dwóch mieszkańców.

*\*Tekst w nawiasach wyjaśnia, jak działa ta ikona, jeśli pojawia się w koszcie danego pola symbol w kolorze czerwonym.*

Importer i dystrybucja w Polsce:

**rebel**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk

wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl

© 2020 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Logo Fallout, Bethesda i powiązane z nimi znaki są zarejestrowanymi znakami handlowymi albo znakami handlowymi ZeniMax Media Inc. lub jego współpracowników w Stanach Zjednoczonych lub innych krajach. Fantasy Flight Supply i białe logo FFG są TM Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games oraz niebieskie logo FFG są ® Fantasy Flight. Wszelkie prawa zastrzeżone. Fantasy Flight Games ma siedzibę w 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Komponenty gry mogą nieznacznie się różnić od tych przedstawionych w instrukcji.