

Fallout Shelter



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ВСКРЫТЬ ПОСЛЕ ГИБЕЛИ СМОТРИТЕЛЯ

Если вы это читаете, значит, смотритель вашего Убежища мёртв. «Волт-Тек» соболезнует вашей утрате, но сейчас не время горевать! Ваша обязанность, как заместителя Смотрителя, возглавить людей в это непростое время (после надлежащих похорон в соответствии с Приложением 7С). После торжественного траура будут назначены выборы нового Смотрителя, на которых жители Убежища проголосуют за одного из вас! Далее вы найдёте инструкцию по содержанию Убежища в течение этого периода. Вы будете давать жителям важные задачи, управлять ресурсами Убежища и защищать от угроз. Помните: жители охотно выберут того из вас, кто обеспечит им самую счастливую — по здешним меркам — жизнь!



30 карт комнат



5 карт лифтов



31 карта предметов



18 карт угроз



2 игровых кубика



4 планшета ресурсов



72 кубика ресурсов



28 жителей



42 жетона счастья



Жетон первого игрока

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

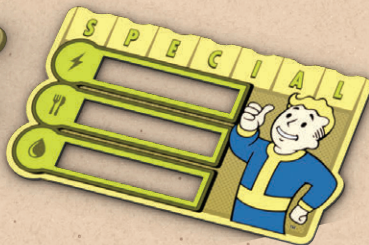
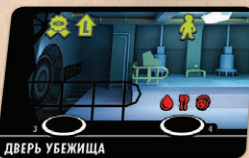
ШАГ 1. ПОСТРОЙТЕ УБЕЖИЩЕ

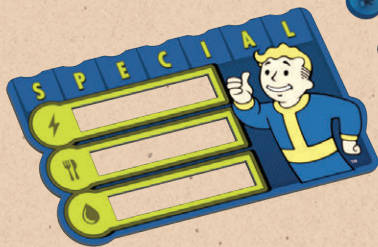
Найдите карты шести комнат и лифта с красными рубашками. Разложите их, как указано на иллюстрации.

ШАГ 2. ВЫБЕРИТЕ ЦВЕТ

Каждый игрок выбирает цвет и выкладывает карту лифта своего цвета в колонку со стартовым лифтом в любом порядке. Затем каждый игрок берёт планшет ресурсов и **двух** жителей своего цвета. Остальные жители пока что остаются в коробке.

Примечание: жители в вашем распоряжении называются «доступными».





ШАГ 3. РАЗЛОЖИТЕ ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Перемешайте по отдельности колоды предметов, угроз и остальных комнат. Разместите получившиеся колоды выше убежища, как показано на иллюстрации. Сложите рядом кубики ресурсов, жетоны счастья и игральные кубики.

ШАГ 4. СОЗДАЙТЕ РЯДЫ КАРТ

Возьмите три карты предметов и выложите их лицевой стороной вверх слева от колоды предметов. Это будет ряд предметов.

Возьмите три карты комнат и выложите их лицевой стороной вверх справа от колоды комнат. Это будет ряд комнат.

ШАГ 5. ОПРЕДЕЛИТЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Игрок, который последним был в метро, получает жетон первого игрока. Можно начинать!

ХОД ИГРЫ

В игре *Fallout Shelter* вы стремитесь к тому, чтобы стать новым зрителем убежища посреди Пустоши. Тот, кто сделает жителей наиболее счастливыми, **победит!**

Игра делится на раунды, в каждом раунде — три шага:

1. **Появление угроз.** В убежище выкладываются карты угроз. Поскольку в первом раунде вы пропускаете этот шаг, его описание встретится позднее, в разделе «Угрозы».
2. **Размещение жителей.** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, вы размещаете свои фигурки жителей на доступных ячейках в убежище — по одной за ход. Размещение прекращается, когда все игроки пропустили ход или разместили все свои фигурки.
3. **Возвращение жителей.** Вы забираете свои фигурки из убежища и ставите перед собой. После этого начинается новый раунд.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖИТЕЛЯ

В свой ход вы можете взять одного из доступных жителей и разместить его в доступной ячейке убежища. Вы не можете разместить своего жителя в ячейке, занятой другим жителем. Также нельзя размещать жителей на картах комнат, которые находятся не в убежище, а в ряду комнат.

Чтобы разместить жителя, вы **должны сначала оплатить стоимость, отмеченную красными символами над ячейкой.** Затем слева направо вы получаете награду — она отмечена зелёными символами выше.

Все символы подробно описаны на следующей странице, а на последней странице вы найдёте их краткое описание.

ПРОПУСК ХОДА

Если вы не хотите (или не можете) размещать жителя, вы можете пропустить ход. С этого момента и до конца раунда вы больше не делаете ходы.



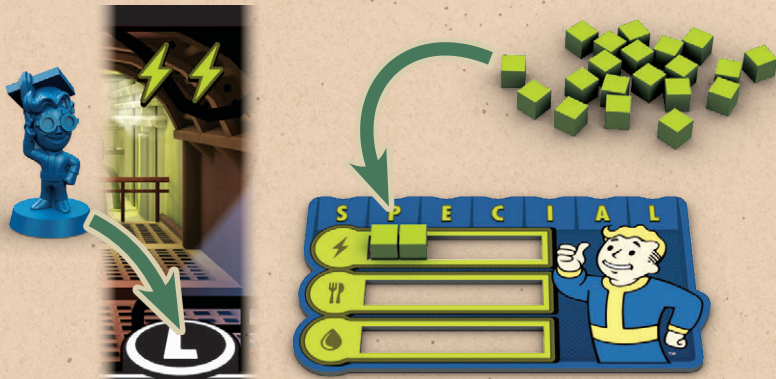
РЕСУРСЫ

За каждый такой символ зелёного цвета вы получаете соответствующий ресурс. Для этого возьмите кубик ресурса из запаса и положите его в подходящий отсек планшета ресурсов. Если вы должны получить кубик ресурса, но в соответствующем отсеке не осталось места (в каждом отсеке максимум шесть кубиков), то вы не можете получить этот ресурс.

За каждый такой символ красного цвета вы должны потратить (вернуть в запас) указанное количество кубиков ресурсов из нужного отсека планшета.

Символ «?» означает любой ресурс на ваш выбор.

Примечание: счастье — это не ресурс.



ОБМЕН

Этот символ означает, что вы не получаете ресурсы как обычно. Вместо этого вы можете обменять определённое количество одного указанного ресурса на определённое количество другого сколько угодно раз в этот ход.



СЧАСТЬЕ

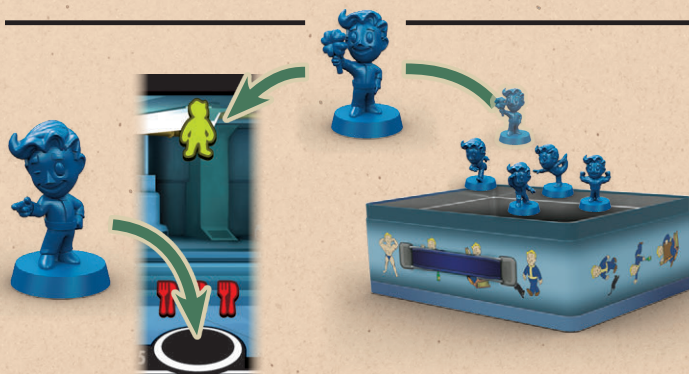
За каждый такой символ вы берёте из запаса жетон счастья. Игрок с наибольшим количеством счастья в конце игры будет выбран новым смотрителем убежища — и объявлен победителем!



НОВЫЕ ЖИТЕЛИ

За каждый такой символ вы получаете нового жителя, который останется с вами до конца игры. Для этого возьмите из коробки фигурку вашего цвета и поставьте её на этот символ. В конце раунда вы забираете этого жителя вместе с остальными — он станет доступным со следующего раунда.

Примечание: максимальное количество жителей у каждого игрока — семь.



ПЕРВЫЙ ИГРОК

Разместив жителя в ячейке с этим символом, заберите жетон первого игрока у текущего первого игрока. В следующем раунде вы будете ходить первым.



ПРЕДМЕТЫ

За каждый такой символ зелёного цвета выберите одну карту в ряду предметов и положите перед собой. Сразу после этого выложите в ряд новую карту из колоды предметов.

Предметы дают вам определённые бонусы и способности, которые вы можете использовать в любое время, пока обладаете этой картой (если на карте не указано иное).



Поворот карт предметов

Чтобы использовать способности некоторых карт, эти карты требуется повернуть. Для этого поверните карту на 90 градусов. Повернутую карту нельзя снова использовать в течение раунда. В конце раунда вы подготавливаете карты, возвращая все повернутые карты в исходное положение.



Подготовленная



Повернутая



СТРОИТЕЛЬСТВО КОМНАТ

За каждый такой символ выберите комнату из ряда комнат, которую хотите построить на вашем этаже убежища. «Этаж убежища» — это горизонтальный ряд комнат, выложенных в обе стороны от карты лифта. Карта лифта вашего цвета обозначает, какой этаж убежища — ваш. Только вы можете размещать жителей в лифте вашего цвета.

Чтобы построить комнату, выберите и возьмите карту из ряда комнат, оплатите её стоимость (см. врезку справа) и выложите её на своём этаже убежища. Её можно выложить только рядом с лифтом или другой комнатой. С каждой стороны от лифта можно выложить максимум три комнаты.

Построив комнату, раскройте карту из колоды комнат и заполните освободившееся место в ряду комнат.

РЕНТА

Когда другой игрок размещает жителя в комнате на вашем этаже, вы берёте из общего запаса один ресурс на ваш выбор. Однако если ячейка находится под угрозой (см. раздел «Угрозы»), вы **не получаете** ренты.



Этот символ означает, что вы должны потратить ресурсы, указанные в правом нижнем углу выбранной карты комнаты, если вы хотите её построить.



Ряд комнат



← Требуемые ресурсы

↑ УЛУЧШЕНИЕ

Ячейка с этим символом не даёт мгновенного бонуса, когда вы размещаете на ней жителя. Вместо этого, когда вы возвращаете оттуда жителя в конце раунда, он улучшает одну из S.P.E.C.I.A.L.-характеристик:

- S (Strength) — сила
- P (Perception) — восприятие
- E (Endurance) — выносливость
- C (Charisma) — харизма
- I (Intelligence) — интеллект
- A (Agility) — ловкость
- L (Luck) — удача

Если в символе ↑ нет ни одной из этих букв, поставьте фигурку жителя напротив любой буквы в верхней части планшета ресурсов. Если в символе ↑ есть определённая буква, поставьте фигурку жителя напротив этой буквы.

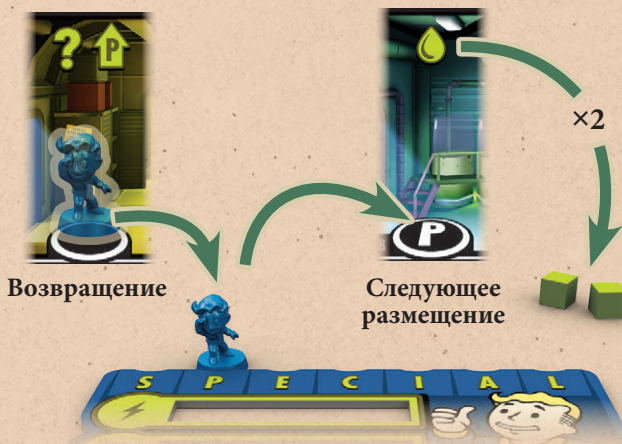
В следующем раунде вы сможете разместить этого жителя по обычным правилам, но в определённых ячейках он принесёт гораздо больше пользы.

Примечание: улучшение характеристики действует до тех пор, пока житель не будет размещён в следующий раз; после этого характеристика перестает быть улучшенной. Одна и та же характеристика не может быть улучшена у нескольких жителей одновременно.

Ⓢ ЯЧЕЙКИ S.P.E.C.I.A.L.

Некоторые ячейки отмечены буквами, которые соответствуют S.P.E.C.I.A.L.-характеристикам. Если вы размещаете в этой ячейке жителя с улучшенной указанной характеристикой, вы получаете удвоенную награду!

Примечание: буквы в ячейках не имеют других эффектов. В них можно размещать любых жителей, но только те, у кого улучшена эта характеристика, получают бонус.



Связанные ячейки

В такие ячейки вы должны разместить двух жителей одновременно вместо одного. Стоимость и награда при этом не удваиваются.

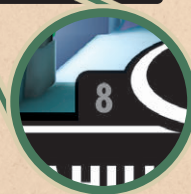


УГРОЗЫ

В начале каждого раунда, кроме первого, в случайных комнатах убежища появляются угрозы. Для **каждого этажа убежища** (начиная с верхнего) бросьте два кубика и сложите выпавшие значения, чтобы определить, в каких комнатах на этом этаже появятся угрозы.

Каждая колонка ячеек отмечена номером — от 2 до 12, слева направо (числа указаны возле ячеек на картах комнат верхнего этажа). Когда на этаже убежища должна появиться угроза, возьмите верхнюю карту из колоды угроз и положите её поверх ячейки в той колонке, на которую указывает сумма значений на кубиках. Если в колонке нет комнаты, либо в ней уже есть угроза, либо на кубиках выпало значение 7, то на этом этаже угроза не появляется.

Карта угрозы заменяет саму ячейку, её стоимость и награду до тех пор, пока один из игроков не устранил угрозу.



Бросьте за
каждый этаж



2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



БОЙ

Если на карте угрозы есть такой символ, то вашему жителю придётся сразиться, чтобы устранить её! Разместив жителя в ячейке, которая занята угрозой, бросьте два кубика и сложите выпавшие значения. Если ваш результат больше либо равен значению на карте угрозы — житель побеждает! За это вы получаете награду, указанную на карте угрозы. Если ваш результат меньше, чем значение на карте угрозы, житель становится раненым: положите его фигурку набок.

В конце раунда, перед тем как вы вернёте жителей, сбросьте карты угроз, на которых стоят жители, — эти угрозы устранены. Если на карте угрозы лежит раненый житель или вовсе нет жителя, угроза остаётся.

РАНЕННЫЕ ЖИТЕЛИ

Этот символ в графе стоимости означает, что житель, которого вы ставите на эту ячейку, автоматически становится раненым. Положите его набок: он останется раненым, пока вы его не выложите. Раненых жителей нельзя размещать на обычных ячейках — только на особых.



Если в вашем запасе оказался раненый житель, вы можете поставить его только на ячейку с этим символом. Здоровых жителей в эту ячейку ставить нельзя.

ЛЕЧЕНИЕ

Этот символ означает, что в этой ячейке ваш житель получит лечение. Верните его фигурку в исходное положение: он теперь здоров.



ОБНОВЛЕНИЕ РЯДОВ

Эти символы означают, что вы должны обновить ряд предметов или комнат. Чтобы обновить ряд, сбросьте все три карты в этом ряду и выложите три новые карты из соответствующей колоды.

Если колода предметов или комнат закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду, затем выложите новые карты из неё.



← Здоровый



← Раненый

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается по окончании раунда, в котором выполняется одно из условий:

- один из игроков построил шестую комнату на своём этаже убежища;
- закончилась колода угроз.

В конце этого раунда каждый игрок теряет по одному жетону счастья за каждую угрозу на своём этаже убежища.

Затем игрок с наибольшим количеством жетонов счастья объявляется победителем!

Примечание: если карты угроз закончились, но вам нужно выложить ещё несколько, перемешайте сброс и возьмите оттуда недостающие карты.

В случае ничьей

При равном количестве жетонов счастья сравните по порядку следующие параметры:

1. Больше всех ресурсов.
2. Больше всех жителей.
3. Больше всех предметов.

Если ничья сохраняется, побеждают все претенденты! Сами разбирайтесь, как управлять убежищем, когда вас так много!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

FANTASY FLIGHT GAMES

Автор идеи и разработчик: Эндрю Фишер
Продюсер: Джейсон Уолден
Редактор: Марк Поллард
Корректор: Кэрол Дарнелл
Художественное оформление: Майкл Силсби
Менеджер по художественному оформлению: Кристофер Хош
Производство миниатюр: Гэри Сторкамп
Глава производства миниатюр: Кори Девор
Менеджер по производству миниатюр: Деррик Фукс
Контроль качества: Эндрю Янеба и Зак Тевалтомас
Лицензирование: Шерри Аниси и Зак Холмс
Менеджер по лицензированию: Саймон Элиот
Организация производства: Джастин Унтер и Джейсон Глоу
Арт-директор: Брайан Шомбург
Старший менеджер по разработке: Джон Франц-Вихлач
Старший менеджер по проекту: Крис Гербер
Исполнительный разработчик: Кори Коничка
Глава студии: Эндрю Наваро

BETHESDA SOFTWARE


Согласование лицензионного соглашения: Майк Кочич

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРЫ

Игровое сообщество «The Oaklawn Room», Кристина Ашраозгул, Каэл Бэрэнд, Райан Биллингтон, Крис Браун, Люк Кэррингтон, Джим Картрайт, Кара Сентелл-Данк, Клиф Чарлз, Марк Дэйл, Дэвид Дэвонек, Келли Дэвонек, Колин Фассолд, Маттео Феррари, Рэйчел Гаритсон, Сэм Грибел, Пол Граймс, Гейдж Хадден-Пек, Элизабет Хадден-Пек, Брэндан Хэйнс, Йосайя Харрист, Мэтт Харт, Стерлинг Хёрши, Мэри Хёрши, Грэйс Холдингаус, Аланна Льюис, Кортни Льюис, Скотт Льюис, Роб Лоу, Робб Лоу, Эндреа Мальдини, Эрик Миллер, Лэйси Миллер, Энтони Орм, Стефано Падовани, Спенсер Палмер, Тейлор Палмер, Дэмьен Перри, Роберт Квиллен II, Джерри Сантос, Хесус Сантос-мл., Патрик Уильям Смолли, Дэниэлла Смок, Эрик Смок, Уилл Воган, Амуда Венутопалан, Симона Виттория, Пол Уоллворк, Мэтью Вигдал

Особая благодарность Джеймсу Ницфену и всем, кто тестировал бета-версию нашей игры!

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая
Переводчик: Даниил Яковенко
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргуляя
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
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.
© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Играть интересно

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

СПРАВОЧНИК СИМВОЛОВ



Получите (или потратьте)* кубик ресурса, соответствующего символу.



Возвращая жителя с этой ячейки, улучшите одну из его S.P.E.C.I.A.L.-характеристик.



Житель, размещённый в этой ячейке, становится раненым.



Получите (или потратьте)* кубик любого ресурса на ваш выбор.



Вы можете обменивать изображённые ресурсы по указанному курсу.



Бросьте кубики. Если результат меньше, чем указанное значение, житель становится раненым. При равном или большем результате получите награду.



Получите жетон счастья.



Вылечите этого жителя.



Потратьте ресурсы, обозначенные в правом нижнем углу карты, чтобы построить комнату.



Получите нового жителя. Поставьте его на этот символ.



Получите любую карту из ряда предметов на ваш выбор (или потратьте имеющуюся у вас карту предмета)*.



Житель с улучшенной соответствующей S.P.E.C.I.A.L.-характеристикой получает удвоенную награду в ячейке с такой же буквой.



Получите жетон первого игрока. В следующем раунде вы будете ходить первым.



Подготовьте карту по своему выбору.



В этой ячейке можно разместить только раненого жителя.



Выберите карту из ряда комнат и постройте её на своём этаже убежища.



Сбросьте все карты из соответствующего ряда и выложите в этот ряд новые карты.



Вы должны разместить сразу двух жителей в связанных ячейках.

* Текст в скобках описывает, как работает символ, если он находится в графе стоимости (т. е. красного цвета).