

Fallout

NEU-KALIFORNIEN

SPIELMATERIAL



12 SPIELPLANTEILE



6 SZENARIOBÖGEN



5 FIGUREN AUS KUNSTSTOFF UND
6 CHARAKTERKARTEN MIT
5 ZUGEHÖRIGEN S.P.E.C.I.A.L.-MARKERN



6 GEGNERMARKER



25x ÖDLAND



22x SIEDLUNG



19x VAULT



32 QUESTKARTEN



9 SPEZIALKARTEN

66 BEGEGNUNGSKARTEN



26 BEUTEKARTEN



21 VORTEILSKARTEN



8 EINZIGARTIGE
VORTEILSKARTEN



7 SKILLKARTEN



6 FRAKTIONS-
MARKER



6 QUEST-
MARKER



6 KRONKORKEN-
MARKER

ÜBERBLICK

Krieg. Krieg bleibt immer gleich. Über die gesamte Geschichte der Menschheit hinweg ist Gewalt ein steter Faktor auf dem Planeten Erde geblieben. Mit dem Fortschritt unserer Zivilisation wuchs auch unsere Fähigkeit zu zerstören. Dieser Fortschritt gipfelte im Atomzeitalter – einem Zeitalter der technologischen Wunder, das durch den Zugang zu den Geheimnissen der Kernkraft angetrieben wurde. Aber mit der Zeit wurde der Ressourcenbedarf immer größer ... und schließlich endete genau das, was dieses wundersame Zeitalter begründet hat, mit einem leuchtenden Atompilz.

Aber das war damals. Wenn du dir jetzt die ganze Zeit Sorgen um die armen Schwachköpfe von vor hundert Jahren machst, wirst du nicht die wütende Todeskralle hinter dir bemerken! Die Menschheit ist aus der Asche der Alten auferstanden und findet sich in einer seltsamen Welt voller Gefahren und – wenn man mutig oder dumm genug ist – Chancen wieder. Doch vergiss nie: Krieg bleibt immer gleich.

Die Erweiterung **FALLOUT – NEU-KALIFORNIEN** umfasst zusätzliche Charaktere, Gegenstände, Gegner, Spielplanteile und zwei neue Szenarien für **FALLOUT – DAS BRETTSPIEL**, einschließlich eines völlig neuen, kooperativen Szenarios. Außerdem sind erweiterte Szenariobögen für die vier Szenarien des Grundspiels enthalten, mit denen diese Szenarien um Quests und Spielplanteile aus **FALLOUT – NEU-KALIFORNIEN** erweitert werden.

NEUES SPIELMATERIAL

Das meiste Spielmaterial dieser Erweiterung kann mit dem von **FALLOUT – DAS BRETTSPIEL** kombiniert werden.

KARTEN

Um das Grundspiel zu erweitern, werden die neuen Beute-, Skill- und Vorteilskarten (normale und einzigartige) in die entsprechenden Stapel von **FALLOUT – DAS BRETTSPIEL** gemischt. Diese Karten werden unabhängig vom gewählten Szenario verwendet.

Die Begegnungs- und Questkarten können ebenso mit denen des Grundspiels kombiniert werden. Dabei empfiehlt es sich, sie nach Nummern sortiert zu halten, damit sie schnell und einfach gefunden werden können. Außerdem kann es sinnvoll sein, die Kartenbibliothek von **FALLOUT – NEU-KALIFORNIEN** und die von **FALLOUT – DAS BRETTSPIEL** getrennt zu halten, damit bestimmte Karten während des Spiels mit den neuen Szenarien einfacher gefunden werden können.

Alle Karten aus **FALLOUT – NEU-KALIFORNIEN** sind am unteren Rand mit dem Symbol dieser Erweiterung markiert und können so schnell erkannt werden.



ÜBERLEBENDE

FALLOUT – NEU-KALIFORNIEN enthält fünf neue Überlebende (samt den zugehörigen Figuren, Karten und S.P.E.C.I.A.L.-Markern). Jeder dieser Überlebenden kann in Schritt 7 des Spielaufbaus („Überlebende auswählen und aufstellen“) ausgewählt werden, unabhängig vom gewählten Szenario.



Wichtig: Passt auf, dass ihr beide Charakterkarten von „Mister Handy“ nimmt, falls er als Überlebender ausgewählt wird.

MARKER

Die neuen Fraktions-, Gegner- und Questmarker aus **FALLOUT – NEU-KALIFORNIEN** werden denen des Grundspiels zugefügt. Diese Marker werden unabhängig vom gewählten Szenario verwendet.

Die Gegnermarker aus **FALLOUT – NEU-KALIFORNIEN** können an dem Erweiterungssymbol neben dem Namen erkannt werden.

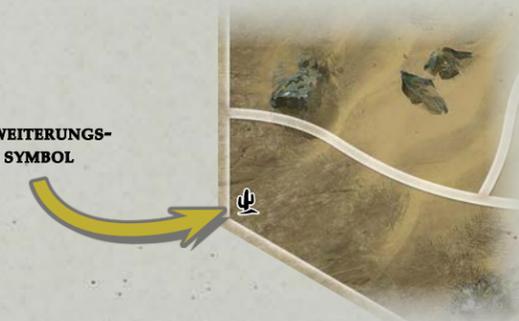


SPIELPLANTEILE UND SZENARIEN

FALLOUT – NEU-KALIFORNIEN enthält 12 neue Spielplanteile, die zusammen mit den **▲**- und **◆**-Spielplanteilen aus **FALLOUT – DAS BRETTSPIEL** verwendet werden, um die Spielpläne der zwei neuen und vier erweiterten Szenarien zu erstellen. Die erweiterten Szenarien verfügen über den Zusatz „(erweitert)“ in der Titelzeile der Szenariobögen. Falls eines der **nicht erweiterten** Szenarien aus **FALLOUT – DAS BRETTSPIEL** gespielt wird, werden **keinerlei** Spielplanteile dieser Erweiterung verwendet.

Die Spielplanteile aus **FALLOUT – NEU-KALIFORNIEN** können an dem Erweiterungssymbol in der Ecke unten links erkannt werden.

ERWEITERUNGS-
SYMBOL



WEITERE REGELN

Einige Spieleffekte in **FALLOUT – NEU-KALIFORNIEN** führen neue Regeln ein, die in den folgenden Abschnitten erläutert werden.

KARTEN MIT -SYMBOL

Manche Anweisungen verweisen auf eine Kartenummer, vor der ein Symbol angegeben ist (). Dieses Symbol gibt an, dass es mehrere, einzigartige Karten mit dieser Nummer gibt, wobei nur eine davon verwendet wird. Falls beim Spielaufbau zum Beispiel „: 240“ angegeben ist, wird eine zufällige Karte mit der Nummer 240 gezogen und in den entsprechenden Begegnungsstapel gemischt, bevor weitere Karten hinzugefügt werden.



PROBEN

Manche Anweisungen fordern dazu auf, eine Probe ohne vorgegebene Schwierigkeit durchzuführen (z. B. „Probe “ im unteren Bild). Bei so einer Probe gilt es, so viele Treffer () wie möglich zu erzielen. Der Text gibt ebenfalls an, welches Ergebnis die Probe je nach Anzahl der gewürfelten Treffer hat.

2 Suche einen Job, der etwas weniger Muskeln erfordert • Probe 
Du arbeitest an einem Stand, der Leguan am Stiel verkauft, während sich der Besitzer eine Pause gönnt.
Erhalte 1 KK für jeden  •  -1 EP

GRUPPEN-EP

Im Szenario „Neu-Kalifornien“ gibt es eine neue Art von Belohnung namens „Gruppen-EP“. Wenn ein Spieler ein solches Ergebnis abhandelt, erhält **jeder** Überlebende die angegebene Anzahl an Erfahrungspunkten (EP).

★+
186, 190, 203 auslegen
1 Gruppen-EP • Entfernen

GEGNEREIGENSCHAFTEN

Einige Gegner haben neue Eigenschaften, die wie folgt funktionieren:

➔ **Schnell:** Wenn sich dieser Gegner bewegt, bewegt er sich um bis zu zwei Felder auf den nächstgelegenen Überlebenden zu statt nur um eines.

🍷 **Kronkorken:** Nachdem ein Überlebender diesen Gegner getötet hat, erhält er Kronkorken in Höhe der Stufe des Gegners.

REGELN ZUM SZENARIO „NEU-KALIFORNIEN“

Das in dieser Erweiterung enthaltene Szenario „Neu-Kalifornien“ verwendet andere Regeln als die normalen Szenarien. Der zugehörige Szenariobogen enthält eine Zusammenfassung der nachfolgenden, vollständigen Regeln.

SPIELAUFBAU

Beim Spielaufbau des Szenarios „Neu-Kalifornien“ ziehen die Spieler **keine** Agendakarten; Einfluss wird nicht benötigt, um zu gewinnen. Des Weiteren wird der Agendastapel für dieses Szenario aus allen Agendakarten zusammengestellt, unabhängig von der Spieleranzahl.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Dieses Szenario hat andere Bedingungen für Sieg und Niederlage als die normalen Szenarien. Überlebende gewinnen oder verlieren nicht einzeln. Stattdessen gewinnen alle Überlebende als Gruppe, wenn der -Fraktionsmarker das letzte Feld der Machtskala erreicht. Umgekehrt verlieren alle Überlebende als Gruppe, wenn der -Fraktionsmarker das letzte Feld der Machtskala erreicht. Die Überlebenden bewegen die beiden Marker vor und zurück, indem sie Agendakarten erhalten und die Hauptquests des Szenarios erfüllen.

GETÖTET

Wenn in diesem Szenario ein Überlebender getötet wird, wird der -Fraktionsmarker auf der Machtskala ein Feld vorgerückt (zusätzlich zu allen anderen Effekten).

RUNDENENDE

Wenn in diesem Szenario die letzte Agendakarte gezogen und der Agendastapel neu gemischt wurde, wird der -Fraktionsmarker **nicht** vorgerückt. Der -Fraktionsmarker wird wie üblich vorgerückt.

AGENDAKARTEN

Wenn in diesem Szenario ein Überlebender eine Agendakarte erhält, muss er sie sofort ablegen und einen der folgenden Effekte ausführen, je nach Titel der erhaltenen Karte:

„**Freiheit**“ (): Der -Fraktionsmarker wird ein Feld auf der Machtskala vorgerückt.

„**Sicherheit**“ (): Der -Fraktionsmarker wird ein Feld auf der Machtskala zurückgesetzt.

Andere: Der Überlebende wählt einen dieser zwei Effekte aus.

CREDITS

EXPANSION DESIGN AND DEVELOPMENT: Dane Beltrami mit Brad Andres

PRODUCER: Molly Glover

EDITING: Andrea Dell’Agnese und Julia Faeta

PROOFREADING: David Hansen

BOARD GAME MANAGER: James Kniffen

GRAPHIC DESIGN: Evan Simonet

GRAPHIC DESIGN MANAGER: Chris Hosch

COVER ART: Matt Bradbury

MAP TILE ART: Ben Zweifel

INTERIOR ART: Matt Bradbury

ART DIRECTION: Andy Christensen und Joseph D. Olson

MANAGING ART DIRECTOR: Melissa Shetler

SCULPTING: Bexley Andrajack, Robert Brantseg, Niklas Norman und Gary Storkamp

SCULPTING LEAD: Cory DeVore

SCULPTING MANAGER: Derrick Fuchs

QUALITY ASSURANCE COORDINATOR: Zach Tewalthomas

PRODUCTION MANAGEMENT: Jason Beaudoin und Megan Duehn

LICENSING COORDINATORS: Sherry Anisi und Long Moua

LICENSING MANAGER: Simone Elliott

VISUAL CREATIVE DIRECTOR: Brian Schomburg

SENIOR PROJECT MANAGER: John Franz-Wichlacz

SENIOR MANAGER OF PRODUCT DEVELOPMENT: Chris Gerber

EXECUTIVE GAME DESIGNER: Corey Konieczka

PUBLISHER: Andrew Navaro

BETHESDA SOFTWORKS

BETHESDA DEVELOPMENT: Matt Daniels, Jon Paul Duvall, Kurt Kuhlmann, Alan Nanes und Jessica Williams

BETHESDA SOFTWORKS LICENSING APPROVAL: Mike Kochis

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG, REDAKTION UND LAYOUT: Sebastian Wenzlaff

LEKTORAT: Sebastian Klinge, Christian Kox

TESTSPIELER

Jeffrey Anderson, Adam Baker, Sandra Baker, J-F Beaudoin, Martin Beauregard, Michael Boggs, Justin Cato, Mike Cavalli, Esther Cheung, Brad Clark, Chris J. Davis, Sébastien Dubé, Misha Favorov, Sig Gunnarsson, Sam Hague, Nathan Hajek, Jason Horner, Julien Horner, Dean Humphrey, Nate Maxwell, Todd Michlitsch, Tyler Parrott, Brandon Perdue, Zech Pitcher, Sébastien Rousseau, Bruce Selzer, Wil Springer, Noam Strassfeld, Geoff Suthers, Fred Tan, Nikki Valens und Johnathan Veach

© 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 white FFG logo are TMs of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the blue FFG logo are © 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. Abbildungen unverbindlich. Formen und Farben können vom Gezeigten abweichen. Made in China.

