



**Fallout**<sup>®</sup>



**SPIELREGEL**

## HINWEIS



HERAUSGEGEBEN DURCH DIE DOKUMENTATIONS-  
ABTEILUNG VON VAULT-TEC, JANUAR 2077.

Dieses Dokument enthält Informationen bezüglich der  
nationalen Sicherheit der Vereinigten Staaten im Sinne  
des neugefassten Espionage Act, 50 U.S.C., 31 und 32.

Die Übermittlung oder Weitergabe jeglichen Inhalts an  
unautorisierte Personen ist gesetzlich untersagt.

## EINFÜHRUNG

Willkommen in Vault 84, der modernsten in einer Reihe  
öffentlicher Verteidigungsanlagen von Vault-Tec, dem  
Anbieter Ihres Vertrauens, wenn Sie die beste Qualität  
bei Luftschutzkellern suchen. Dieses Dokument dient als  
Handbuch für das Überleben nach einem Atomkrieg. Sollte es  
dazu kommen, hilft es Ihnen dabei, außerhalb Ihres Vaults zu  
überleben und sogar im verstrahlten Ödland zu bestehen.

Sobald Sie einen Schritt in das Ödland setzen, sind Sie auf sich  
allein gestellt! Jeder Überlebende wird Erfahrung sammeln,  
bedrohliche Gegner bekämpfen, plündern, handeln und Quests  
erfüllen müssen, um da draußen zu bestehen. Sie werden zu  
Beginn nichts außer einem Vault-Anzug besitzen. Wenn Sie sich  
an diesen Leitfaden halten, werden Sie schnell an Stärke und  
Einfluss gewinnen, um sich gegen die Fraktionen behaupten zu  
können, die das Ödland gegenwärtig unter sich aufgeteilt haben.

## ÜBERLEBEN IM ÖDLAND

Diese Spielregel erläutert neuen Spielern, wie **FALLOUT – Das  
BRETTSPIEL** funktioniert. Um den Einstieg zu erleichtern, werden  
einige Ausnahmen sowie Kartenauswirkungen in dieser  
Spielregel unberücksichtigt gelassen. Das Referenzhandbuch  
enthält die vollständigen Regeln des Spiels mit sämtlichen  
Ausnahmefällen, die hier nicht behandelt werden.

Wenn während des Spiels Fragen aufkommen, sollte das  
Referenzhandbuch hinzugezogen werden.

Die Regeln für das Solo-Spiel finden sich auf Seite 15.

### DIE KARTENBIBLIOTHEK

Auf vielen Quest- und Begegnungs-  
karten ist in der linken oberen Ecke  
eine Zahl abgebildet. Diese Karten  
bilden die **KARTENBIBLIOTHEK** und

010

werden als eigener Stapel beim  
Spielaufbau bereitgelegt. Dieser Stapel beinhaltet Karten  
verschiedener Typen und Farben. Während des Spiels  
werdet ihr gelegentlich dazu aufgefordert, eine Karte mit  
einer bestimmten Zahl aus diesem Stapel zu nehmen. Es  
empfiehlt sich, die Karten gemäß den Zahlen zu sortieren,  
um sie schnellstmöglich zu finden.

SICHERE DEINE  
ZUKUNFT MIT

*Vault-Tec!*

GUTE KANDIDATEN FÜR  
DEN VAULT SIND ...



**S** **P** **E** **C** **I** **A** **L**

**STRENGTH**  
(STÄRKE)

**PERCEPTION**  
(WAHRNEHMUNG)

**ENDURANCE**  
(AUSDAUER)

**CHARISMA**  
(CHARISMA)

**INTELLIGENCE**  
(INTELLIGENZ)

**AGILITY**  
(BEWEGLICHKEIT)

**LUCK**  
(GLÜCK)

DAS S.P.E.C.I.A.L.-SYSTEM IST UNTRENNBAR MIT FALLOUT VERBUNDEN  
UND WIRD DAHER IN DER DEUTSCHEN AUSGABE BEIBEHALTEN.

# SPIELMATERIAL



REFERENZHANDBUCH



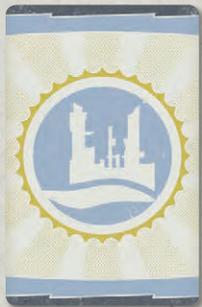
21 SPIELPLANTEILE



4 SZENARIOBÖGEN



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



34x ÖDLAND



21x SIEDLUNG



20x VAULT



4 SPIELERTABLEAUS MIT  
8 VERBINDUNGSSTECKERN  
12 MARKIERUNGSTIFTE

75 BEGEGNUNGSKARTEN



100 QUESTKARTEN



3 V.A.T.S.-WÜRFEL



14 SKILLKARTEN



2 MACHTMARKER



27 GEGNERMARKER



35 S.P.E.C.I.A.L.-MARKER



54 KRONKORKENMARKER



12 EIGENSCHAFTSMARKER



34 BEUTEKARTEN



25 VORTEILSKARTEN



11 EINZIGARTIGE  
VORTEILSKARTEN



23 AGENDAKARTEN



10 FRAKTIONSMARKER



8 QUESTMARKER

**1 SZENARIO AUSWÄHLEN:** Entscheidet gemeinsam, welches Szenario ihr spielen wollt. Für die erste Partie wird das Szenario „Das Commonwealth“ empfohlen. Nehmt den zugehörigen Szenariobogen und legt ihn oben in den Spielbereich.

**2 SPIELPLAN ERSTELLEN:** Mischt die Spielplanteile  und  getrennt voneinander. Baut dann den Spielplan gemäß der Abbildung auf der Rückseite des Szenariobogens auf. Legt zunächst die offen abgebildeten Spielplanteile auf die angezeigten Positionen. Legt danach auf die übrigen - und -Positionen je ein verdecktes Spielplanteil vom entsprechenden Stapel.



**3 MARKER SORTIEREN:** Bildet getrennte Stapel mit den Fraktions-, S.P.E.C.I.A.L.-, Kronkorken- sowie Eigenschafts- und Gegnermarkern (diese nach Typ separiert). Mischt vorher die S.P.E.C.I.A.L.- und Gegnermarker.

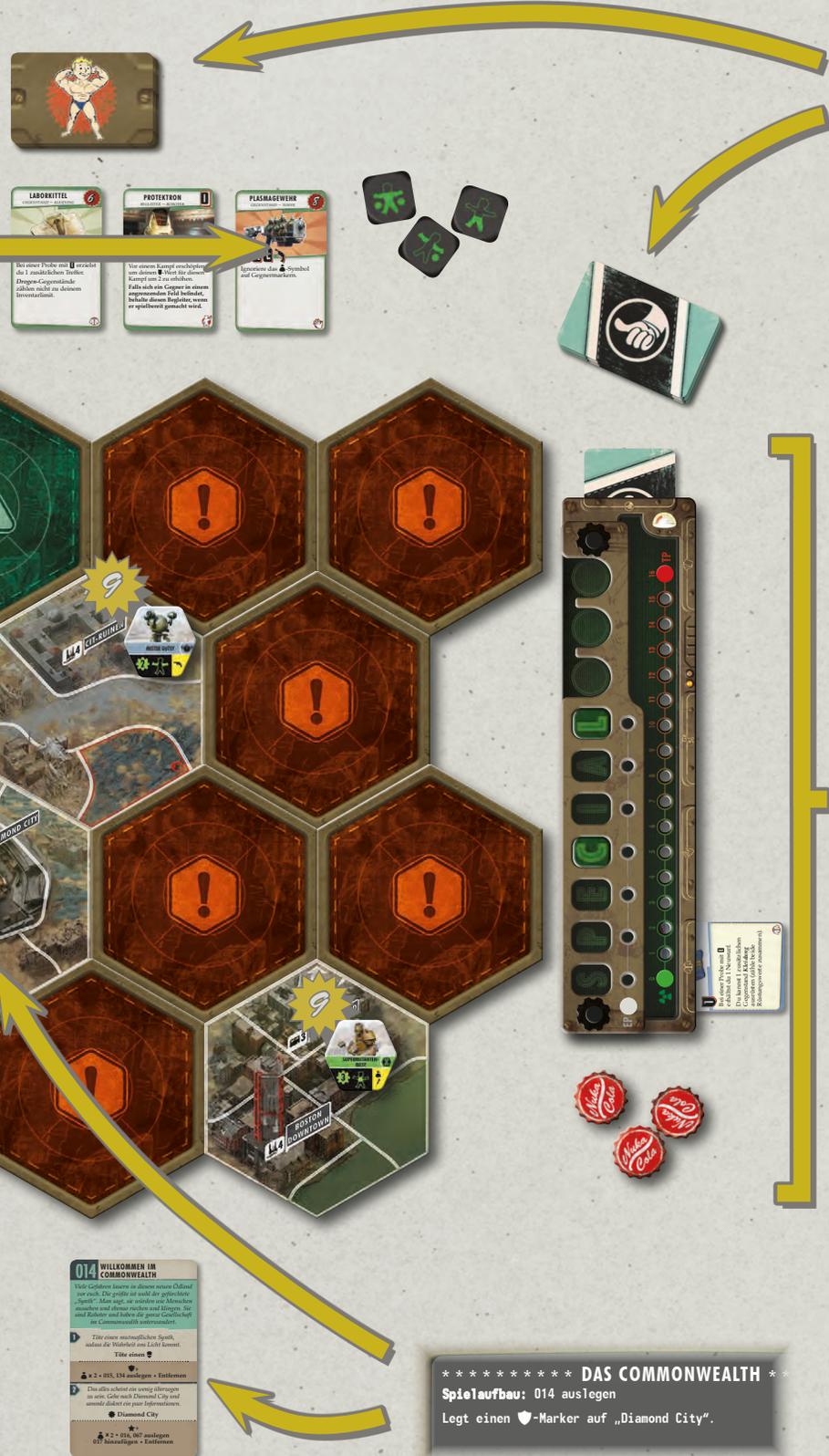
**4 BEGEGNUNGSTAPEL ERSTELLEN:** Teilt die Start-Begrenzungskarten (erkennbar am Stern in der oberen linken Ecke) nach ihren Rückseiten in zwei Stapel auf und mischt sie anschließend gut durch. Legt sie dann verdeckt unterhalb des Spielplans bereit. Die verbliebenen Begegnungs- und Questkarten werden numerisch sortiert und bilden gemeinsam die **KARTENBIBLIOTHEK** (nicht dargestellt).



**START-BEGEGNUNG**



# UFBAU



- 5 **RESTLICHE STAPEL ERSTELLEN:** Entfernt alle Agendakarten, die in der unteren linken Ecke eine Zahl zeigen, die größer als die Anzahl der teilnehmenden Spieler ist. Mischt dann getrennt die Stapel mit den Agenda- (👤), Beute- (👤) und Vorteilskarten (👤) und legt sie verdeckt in den Spielbereich. Legt dann die Skillkarten, die einzigartigen Vorteilskarten sowie die V.A.T.S.-Würfel in Reichweite aller Spieler.
- 6 **HANDELSAUSLAGE ERSTELLEN:** Zieht vier Vorteilskarten und legt sie offen in einer Reihe neben dem Stapel mit den Vorteilskarten aus.
- 7 **ÜBERLEBENDE AUSWÄHLEN UND AUFSTELLEN:** Bestimmt zufällig den Startspieler und legt den Stapel mit den Agendakarten rechts vor ihm ab. Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler im Uhrzeigersinn einen Überlebenden und nimmt sich die zugehörige Figur, Charakterkarte und den S.P.E.C.I.A.L.-Marker mit der passenden Silhouette auf der Rückseite. Jeder Spieler stellt seine Figur in ein durch weiße Linien abgegrenztes, freies Feld auf dem Spielplanteil „Crossroads-Lager“.
- 8 **SPIELERTABLEAUS VORBEREITEN:** Jeder Spieler nimmt sich ein Spielertableau und steckt einen grünen Markierungsstift in die 0, einen roten Stift in die 16 und einen grauen Stift in die erste Öffnung links auf der EP-Anzeige. Jeder Spieler legt dann seinen S.P.E.C.I.A.L.-Marker auf den entsprechenden Buchstaben. Alle Spieler nehmen sich nun einen weiteren, zufälligen S.P.E.C.I.A.L.-Marker und legen ihn auf den entsprechenden Buchstaben auf ihrem Spielertableau. Ist dieser Buchstabe bereits belegt, zieht der Spieler einen anderen S.P.E.C.I.A.L.-Marker. Schließlich zieht jeder Spieler eine Agendakarte, die er vor den anderen geheim hält, und nimmt sich drei Kronkorken.
- 9 **STARTEFFEKTE ABHANDELN:** Handelt alle Starteffekte von der Rückseite des Szenariobogens ab. Legt nun offen in jedes Feld des Spielplans mit einem Gegnersymbol einen zufälligen Gegnermarker des entsprechenden Typs. (Gegner werden ab Seite 11 genauer erklärt.) Legt schließlich beide Machtmarker (★ und ♥) auf das oberste Feld der Machtscala des Szenariobogens.

SPIELREGEL

5

\*\*\*\*\* **DAS COMMONWEALTH** \*\*\*\*\*  
**Spiel Aufbau:** 014 auslegen  
 Legt einen ♥-Marker auf „Diamond City“.

### RÜCKSEITE DES SZENARIOBOGENS

UM EINE KARTE „AUSZULEGEN“, SUCHT IHR DIE KARTE MIT DER ANGEGBENEN ZAHL AUS DER KARTENBIBLIOTHEK UND LEGT SIE IN DEN SPIELBEREICH.

# DIE SPIELRUNDE

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn ist jeder Spieler einmal am Zug und führt seine Aktionen aus. Nachdem jeder seinen Zug ausgeführt hat, werden die Gegner aktiviert und greifen an. Darauf folgt eine neue Runde, die wiederum der Startspieler eröffnet. Die folgenden Runden werden genauso abgehandelt. Das Spiel endet entweder, wenn ein Spieler so viel Einfluss erlangt, wie er zum Sieg benötigt, oder eine der Fraktionen das Ende der Machtskala erreicht.

# EINEN ZUG AUSFÜHREN

Wenn du am Zug bist, kannst du zeigen, aus welchem Holz du geschnitzt bist! Dann ist es an der Zeit, das Ödland zu erkunden, tödliche Gegner zu bekämpfen und Quests zu erledigen.

In deinem Zug kannst du bis zu zwei Aktionen ausführen, auch dieselbe Aktion mehrmals. Dein Zug endet, wenn du alle Aktionen abgeschlossen hast. Danach ist der Spieler links von dir am Zug.

Du kannst aus folgenden Aktionen wählen:

- ✦ **ERKUNDEN:** Decke ein angrenzendes Spielplanteil auf.
- ✦ **BEWEGEN:** Bewege deine Spielfigur über den Spielplan.
- ✦ **QUEST:** Erfülle eine der ausliegenden Quests.
- ✦ **BEGEGNUNG:** Ziehe eine Begegnungskarte abhängig von deinem Standort auf dem Spielplan und handle sie ab.
- ✦ **KAMPF:** Bekämpfe einen Gegner in deinem Feld und versuche, ihn zu töten.
- ✦ **RASTEN:** Regeneriere einige Trefferpunkte (TP), mache deine Karten spielbereit und tausche Gegenstände mit anderen Überlebenden.

Alle Aktionen werden im Folgenden genauer beschrieben.

## DU, DER ÜBERLEBENDE

Wenn in der Regel das Wort „du“ verwendet wird, ist sowohl der Spieler gemeint, der gerade am Zug ist, als auch der Überlebende, den er kontrolliert. Der Überlebende und der Spieler werden als Einheit betrachtet. Einige Karten und Regeln bezeichnen diesen Spieler auch als „aktiver Spieler“.

# AKTION: ERKUNDEN

Niemand kann dir genau sagen, was draußen im Ödland auf dich wartet. Aber du wirst es sicherlich herausfinden! Ein großes unentdecktes Gebiet wartet darauf, von dir erkundet zu werden. Mit der Erkunden-Aktion kannst du die bislang verdeckten Spielplanteile aufdecken und herausfinden, welche Geheimnisse sie für dich bereithalten.

Jedes Spielplanteil hat mehrere **FELDER**, die durch weiße Linien voneinander abgegrenzt sind. Wenn du dich in einem Feld aufhältst, das unmittelbar an ein noch unentdecktes Spielplanteil angrenzt, kannst du es mit der Erkunden-Aktion aufdecken. Der Pfeil auf dem aufgedeckten Spielplanteil muss genauso ausgerichtet werden wie der Pfeil auf dem Start-Spielplanteil.

Für jedes auf dem aufgedeckten Spielplanteil sichtbare Gegnersymbol ziehst du einen Gegnermarker des entsprechenden Typs und legst ihn darauf.



**DIE ÖDLÄNDERIN ERKUNDET EIN ANGRENZENDES, VERDECKTES SPIELPLANTEIL UND ENTDECKT DIE RED-ROCKET-RASTSTÄTTE.**



**ZUNÄCHST WIRD DAS SPIELPLANTEIL NACH DEM WEISSEN PFEIL AUSGERICHTET. DANN WIRD EIN ☠-GEGNERMARKER OFFEN AUF DAS FELD GELEGT.**

## AKTION: BEWEGEN

Mit dieser Aktion kannst du dich über den Spielplan bewegen. Aber fühl dich nicht zu sicher! Das Ödland ist voller Gefahren, schwer zugänglicher Gegenden und natürlich Strahlung. Für jede Bewegungsaktion erhältst du zwei Bewegungspunkte. Für jeden Punkt, den du aus gibst, kannst du deine Spielfigur in ein angrenzendes Feld bewegen. Du musst nicht beide Punkte unmittelbar nacheinander ausgeben. Zwischen ihnen kannst du deine zweite Aktion ausführen und dann mit deiner Bewegung fortfahren.

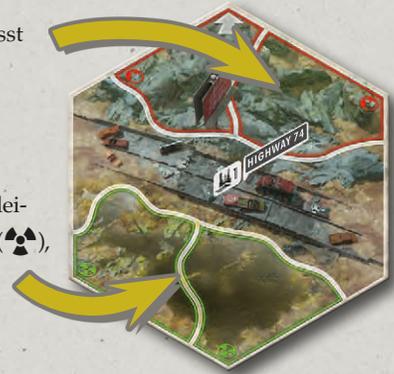
Wenn du in deinem Zug zwei Bewegungsaktionen ausführst, kannst du alle Bewegungspunkte hintereinander ausgeben (siehe Beispiel unten).

## BESONDERES GELÄNDE

Farblich umrandete Felder stellen besonderes Gelände dar, das sich auf die Überlebenden auswirkt.

☛ **UNWEGSAM (ROT):** Du musst 2 Bewegungspunkte ausgeben, um dieses Feld zu betreten.

☛ **VERSEUCHT (GRÜN):** Du erleidest 1 Strahlungsschaden (☢), wenn du dich in dieses Feld bewegst (Strahlung wird später beschrieben).



## BEISPIEL EINER BEWEGUNGSAKTION



- 1 Der Vault-Bewohner führt zwei Bewegungsaktionen aus. Somit erhält er 4 Bewegungspunkte. Er gibt den ersten Punkt aus, um sich in das angrenzende Feld zu bewegen.
- 2 Mit seinem zweiten und dritten Bewegungspunkt betritt er ein Feld mit unwegsamem Gelände.
- 3 Seinen letzten Bewegungspunkt gibt er aus, um in ein verseuchtes Feld zu ziehen. Er erleidet dadurch 1 Strahlungsschaden.

# AKTION: QUEST

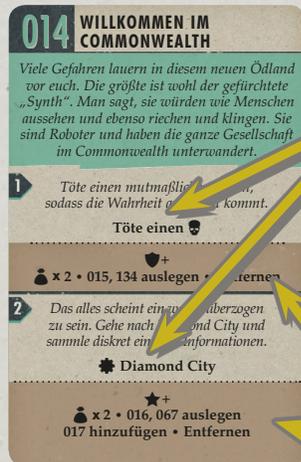
Um deinen Einfluss im Ödland auszubauen, musst du anderen Leuten Gefälligkeiten erweisen. Das können irgendwelche Ödländer sein, aber auch eine der mächtigen Fraktionen, die durch das jeweilige Szenario vorgegeben sind. Alle deine Möglichkeiten, den

Leuten zu helfen, sind durch Quests dargestellt. Die Quests, die du erfüllen kannst, liegen offen im Spielbereich aus. Beim Spielaufbau wird bereits eine Quest ausgelegt, weitere folgen im Verlauf einer Partie. Jede Quest bietet mehrere **ZIELE** mit unterschiedlichen Voraussetzungen und Ergebnissen, zwischen denen du wählen kannst, um sie zu erfüllen. So kann es sein, dass du ein bestimmtes Feld aufsuchen oder eine vorgegebene Aktion ausführen musst.

**ZIEL MIT ♣-SYMBOL:** Wenn du alle Voraussetzungen erfüllt hast und sich kein Gegner in deinem Feld befindet, kannst du eine Quest-Aktion ausführen, um die Quest erfolgreich zu beenden.

**ZIEL OHNE ♣-SYMBOL:** Sobald du alle Voraussetzungen erfüllt hast, beendest du die Quest automatisch, ohne eine gesonderte Aktion dafür ausführen zu müssen.

Wenn du eine Quest erfolgreich beendet hast, handle alle Effekte ab, die in der Ergebnisleiste des von dir erfüllten Ziels aufgeführt sind (siehe „Kartenergebnisse“ rechts).



**ZIELE**

**ERGEBNISSE**

**QUESTKARTE**

## QUESTMARKER



Manchmal wirst du im Zuge einer Quest dazu aufgefordert, Questmarker auf den Spielplan zu legen oder zu platzieren. Nimm dann zwei Marker der gleichen Farbe und lege einen auf den Ort, der durch die Quest vorgegeben ist und einen auf die Questkarte. Falls diese Karte aus dem Spiel entfernt wird, entfernst du auch beide Questmarker.



**QUESTMARKER**

## KARTENERGEBNISSE



Wenn eine Quest erfüllt wird, hat dies verschiedene Ergebnisse. Diese sind in der Ergebnisleiste des erfüllten Ziels auf der Karte angegeben.



**ERGEBNISLEISTE**

Die Ergebnisse werden von links nach rechts abgehandelt:

- ♣ # **HINZUFÜGEN:** Suche die Karte mit der angegebenen Nummer aus der Kartenbibliothek. Mische diese Karte unter die obersten X Karten des Stapels mit der gleichen Rückseite (X = Anzahl der Spieler). Falls es noch keinen solchen Stapel gibt, wird mit dieser Karte ein neuer Stapel angelegt. Wenn keine Nummer angegeben ist, bezieht sich die Anweisung auf die Karte selbst.
- ♣ # **AUSLEGEN:** Durchsuche die Kartenbibliothek nach der angegebenen Karte und lege sie offen neben die bereits ausliegenden Quests.
- ♣ # **EP:** Du erhältst die angegebene Anzahl an Erfahrungspunkten (siehe „EP und Stufenaufstieg“, Seite 14).
- ♣ # **KK:** Du erhältst die angegebene Anzahl an Kronkorken.
- ♣ **WERDE X:** Nimm den angegebenen Eigenschaftsmarker.
- ♣ ♣, ♣, ♣ **ODER** ♣: Ziehe eine Karte vom Stapel mit dem entsprechenden Symbol. Folgt auf das Symbol eine Zahl (wie ♣ x 2), ziehe die angegebene Anzahl an Karten.
- ♣ **ERHALTE # (EV):** Durchsuche den Stapel der einzigartigen Vorteilskarten nach der angegebenen Karte und nimm sie. Wenn diese Vorteilskarte nicht mehr vorhanden ist, ziehe eine zufällige Karte von diesem Stapel.
- ♣ **HANDELN #:** Du kannst so viele Karten verkaufen und/oder aus der Handelsauslage kaufen wie angegeben (siehe „Handeln“, Seite 10).
- ♣ ★+ **ODER** ♣+: Die Fraktion, die dem dargestellten Symbol entspricht, erhält Macht in Höhe der Anzahl der Pluszeichen (siehe „Fraktionen“, Seite 15).
- ♣ **ENTFERNEN:** Lege diese Karte in die Spielschachtel zurück. Wenn die Quest nicht entfernt wird, verbleibt sie im Spielbereich und kann erneut erfüllt werden.

# AKTION: BEGEGNUNG

Seit dem Krieg gleicht die Gegend da draußen einer Einöde, aber an manchen Orten gibt es noch Relikte aus der Vorkriegszeit und Gemeinschaften von Überlebenden, die in den zurückliegenden Jahrhunderten neue Siedlungen gegründet haben. Wenn du durch das Ödland streifst, kannst du in Siedlungen Handel treiben oder Vaults durchsuchen.

Wenn du in einem Feld mit einem Begegnungssymbol (siehe unten) stehst, kannst du eine Begegnungsaktion ausführen, um eine Begegnungskarte von dem Stapel abzuhandeln, der dem Symbol in deinem Feld entspricht. **Du kannst für jedes Begegnungssymbol nur eine Begegnungsaktion pro Zug ausführen und nur, wenn sich in dem Feld kein Gegner befindet.**

**LAUT VORLESEN**

**NOCH NICHT VORLESEN**

**BEGEGNUNGSKARTE**

## BEGEGNUNGSSYMBOL

Zu Beginn einer Partie gibt es zwei Begegnungssymbole:



**ÖDLAND-BEGEGNUNG:** Verlassene Orte durchstöbern, Raidern über den Weg laufen oder nützliche Dinge finden, all das können Begegnungen im Ödland sein.



**SIEDLUNG-BEGEGNUNG:** Begegnungen in Siedlungen bieten dir häufig die Gelegenheit, Gegenstände zu kaufen und zu verkaufen. Manchmal kannst du Siedlungen auch nach nützlichem Kram durchsuchen.

Außerdem gibt es zwei Vault-Begegnungssymbole: und . Die Karten für Vault-Begegnungen kommen erst ins Spiel, wenn bestimmte Quests erfüllt wurden. Vorher können in Feldern mit Vault-Symbol keine Begegnungsaktionen ausgeführt werden.

## BEGEGNUNGSSTUFE



Jedes Begegnungssymbol auf dem Spielplan zeigt eine Zahl, welche die Begegnungsstufe angibt. Falls in der Ergebnisleiste einer Karte ein Begegnungssymbol ( oder ) anstatt einer Zahl zu sehen ist, wird es durch die Begegnungsstufe der aktuellen Begegnung ersetzt.

Beispiel: Falls du eine Begegnung in einer Red-Rocket-Raststätte mit Stufe 2 abhandelst und die Ergebnisleiste **x** angibt, ziehst du zwei Beutekarten.

# BEGEGNUNGEN ABHANDELN

Um eine Begegnung abzuhandeln, zieht der Spieler rechts von dir eine Begegnungskarte mit dem entsprechenden Symbol und liest den kursiven Text oben auf der Karte vor. Dann liest er die fett gedruckten Texte in den nummerierten Bereichen vor. Sie stellen die verschiedenen Möglichkeiten dar, zwischen denen du wählen musst, jede mit unterschiedlichen Voraussetzungen. Nachdem du deine Wahl getroffen hast, führst du alle genannten Voraussetzungen aus (wie Proben ablegen, Gegner bekämpfen oder Kronkorken ausgeben).

Wenn du alles erfolgreich ausführen konntest, liest dein Mitspieler den „Erfolg“-Text des gewählten Abschnitts vor. Konntest du nicht alles erfolgreich ausführen, liest er den „Fehlschlag“-Text des gewählten Abschnitts vor. Schließlich handelst du alle Ergebnisse der zugehörigen Ergebnisleiste ab (siehe „Kartenergebnisse“, Seite 8). Sobald eine Begegnung komplett abgehandelt wurde, legst du die Karte unter den passenden Begegnungsstapel.

## PROBEN ABLEGEN



Oft müssen bei Begegnungen und Quests Proben abgelegt werden. Bei jeder Probe sind ein oder mehrere S.P.E.C.I.A.L.-Marker angegeben sowie eine Zahl, welche die Schwierigkeit bestimmt, z. B. **4**. Um eine Probe abzulegen, wirfst du die drei V.A.T.S.-Würfel und zählst die Anzahl deiner Treffer (-Symbol). Erzielst du mindestens so viele Treffer, wie die Schwierigkeit der Probe angibt, ist die Probe ein Erfolg!

Besitzt du einen S.P.E.C.I.A.L.-Marker, der bei der Probe angegeben ist, darfst du beliebig viele Würfel neu werfen, bevor du die Probe auswertest. Für jeden übereinstimmenden Marker, den du hast, darfst du einen solchen Neuwurf ausführen.

## BEISPIEL EINER PROBE

**1** Der Ausgestoßene der Bruderschaft legt eine Probe auf **4** ab. Mit seinem Wurf erzielt er 3 Treffer (). Somit ist die Probe ein Fehlschlag.

**2** Allerdings besitzt er den -Marker und darf deshalb beliebig viele Würfel neu werfen. Er entscheidet sich natürlich für den Würfel ohne -Ergebnis. Nach dem Neuwurf erhält er den benötigten vierten und schafft die Probe!



## HANDELN: KAUFEN UND VERKAUFEN

Durch viele Begegnungen in Siedlungen erhältst du die Gelegenheit zu handeln, um Gegenstände zu kaufen und zu verkaufen sowie Begleiter anzuheuern. In diesem Fall ziehst du zunächst eine Karte vom Stapel der Vorteilskarten (♣) und legst sie links in die Handlungsauslage. Dann darfst du so viele Transaktionen tätigen (kaufen/verkaufen), wie auf der Begegnungskarte angegeben ist. Gibt die Begegnung beispielsweise „Handeln 2“ an, kannst du entweder zwei Karten kaufen/verkaufen, oder auch eine Karte kaufen und eine verkaufen.

Wenn du eine ausliegende Karte kaufen möchtest, bezahle ihre Kosten in Kronkorken (oben rechts angegeben). Bei einigen Karten (wie z. B. Begleitern) ist statt der Kosten ein Marker oder eine Eigenschaft abgebildet. Du darfst eine solche Karte nur nehmen, wenn du den dargestellten Marker bzw. die Eigenschaft besitzt (was ebenso als Kauf gilt).

Wenn du einen Gegenstand verkaufen möchtest, nimmst du ihn aus deinem Spielbereich (Ausrüstung/Inventar, siehe unten) und lege ihn auf den entsprechenden Ablagestapel. Du erhältst



**KOSTEN EINES GEGENSTANDES**

## KRONKORKEN!



Kronkorken (auf Karten mit „KK“ abgekürzt) haben sich als Zahlungsmittel weitestgehend durchgesetzt.

Wenn du Glück hast, findest du welche beim Erkunden des Ödlands, oder du verkaufst etwas von deiner Beute.

Jeder Spieler besitzt seinen eigenen Vorrat an Kronkorken in Form von Markern im Wert von 1 oder 5. Erhältst du welche dazu, nimmst du sie aus dem allgemeinen Vorrat. Ausgegebene Kronkorken legst du in diesen Vorrat zurück. Du kannst jederzeit Kronkorken mit dem Vorrat wechseln.



durch den Verkauf einen Kronkorken weniger, als die Kosten des Gegenstands betragen.

Nachdem du deinen Handel abgeschlossen hast, legst du Karten aus der Handlungsauslage ab bzw. stockst sie mit neuen Vorteilskarten auf, bis dort wieder vier Karten liegen. Wenn du Karten aus der Auslage ablegst, nimmst du sie von der rechten Seite der Reihe. Neue Karten ziehst du vom Stapel der Vorteilskarten und legst sie offen links an die Reihe an.

## INVENTAR UND AUSTRÜSTUNG



Sobald du eine Karte gekauft hast, legst du sie in deinen Spielbereich unterhalb deines Tableaus. Die Karte ist nun ein Teil deines Inventars. Du kannst maximal drei Vorteilskarten gleichzeitig in deinem Inventar haben. Wenn du weitere Karten erhältst, musst du überzählige Karten deiner Wahl ablegen, bis du wieder drei Karten in deinem Inventar hast.

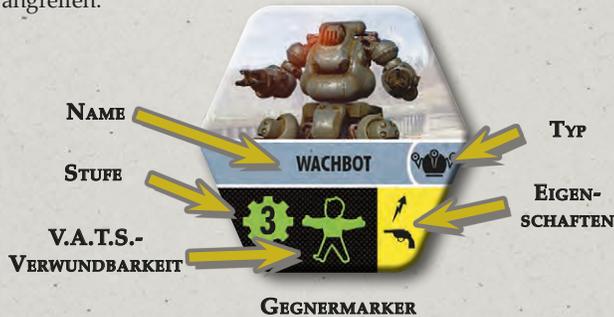


Zusätzlich darfst du bis zu drei Karten ausrüsten. Du hast je einen Ausrüstungsplatz für Kleidung (👔), eine Waffe (🔪) und einen Begleiter (👤). Die zugehörigen Symbole sind am unteren Rand des Spielertableaus abgebildet. Ausgerüstete Gegenstände zählen nicht zu der Maximalanzahl der Karten im Inventar. **Du kannst dein Inventar und deine Ausrüstung neu sortieren, wenn du deinen Zug beginnst, neue Karten kaufst oder die Aktion „Rasten“ ausführst.**

# AKTION: KAMPF

Man kann es nicht genug betonen: Sich da draußen zu behaupten, ist kein Zuckerschlecken. Dort warten mutierte Kreaturen aller Art, Raider und Schlimmeres. Sie alle wollen den unbedarften Überlebenden die Hölle heißmachen. Es wäre fahrlässig, unvorbereitet in einen Kampf zu stolpern.

Mit einer Kampf-Aktion kannst du einen Gegner in deinem Feld angreifen.



Beim Kampf mit einem Gegner musst du mindestens so viele Treffer erzielen, wie es seiner Stufe entspricht. Du kannst einen Gegner an Armen, Beinen, am Kopf sowie am Rumpf treffen, allerdings nur, wenn er dort verwundbar ist!

Um einen Gegner anzugreifen, wirfst du alle drei V.A.T.S.-Würfel. Einige Waffen gewähren dir Neuwürfe, um die Würfel neu zu werfen. Sind die Neuwürfe abgehandelt, musst du für jedes ●-Symbol einen Treffer einstecken! Jeder Treffer fügt dir Schaden in Höhe der Gegnerstufe zu.

## TP UND STRAHLUNG



Wenn du Schaden erleidest, bewegst du den roten Stift auf deinem Tableau gemäß der erlittenen Schadenshöhe nach links. Erleidest du Strahlungsschaden (☢), bewegst du den grünen Stift nach rechts. Sobald sich beide Stifte treffen oder sich der grüne Stift rechts vom roten Stift befindet (die Strahlung also deine TP übersteigt), stirbst du!

Wenn du stirbst, stellst du deine Spielfigur auf ein beliebiges Feld des Spielplanteils „Crossroads-Lager“ und legst alle Karten aus deinem Inventar ab, deine ausgerüsteten Karten behältst du. Dann regenerierst du deine gesamten TP, indem du den roten Stift auf den höchsten Wert deiner TP-Anzeige bewegst. Der Wert deiner Verstrahlung erholt sich jedoch nicht. Wenn du deine TP vollständig regeneriert hast und sich deine Verstrahlung schon auf dem Maximalwert befindet, hast du verloren und scheidest aus der Partie aus.



Jetzt teilst du aus! Jeder Bereich, der auf den Würfeln ausgefüllt ist, stellt einen möglichen Treffer dar. Mit jedem Würfelergebnis, das mindestens einen Bereich zeigt, der auf dem Gegnermarker als verwundbar gekennzeichnet ist, erzielst du einen Treffer. Jeder Würfel kann nur einen Bereich treffen. Entspricht die Gesamtzahl der erzielten Treffer der Gegnerstufe oder übersteigt diese, hast du den Gegner getötet.

Wenn du einen Gegner tötetest, erhältst du Erfahrungspunkte (EP, siehe Seite 14) entsprechend seiner Stufe. Lege dann den Gegnermarker ab (neben die Gegnerstapel) und nimm den obersten Gegnermarker vom Stapel des gleichen Typs. Legt ihn **verdeckt** in das nächstgelegene Feld eines Spielplanteils, das den gleichen Typ zeigt und nicht bereits einen Gegner dieses Typs enthält. Ein verdeckter Gegnermarker stellt einen inaktiven Gegner dar.

Schaffst du es nicht, einen Gegner zu töten, verbleibt er in dem Feld. Erzielte Treffer werden nicht in den nächsten Kampf übernommen, sodass der nächste Überlebende, der sich dem Gegner stellt, von vorne beginnen muss.

## INAKTIVE GEGNER



Verdeckte Gegner sind inaktiv. Du kannst sie weder angreifen noch als Ziel von Fähigkeiten auswählen. Außerdem hindern sie dich nicht daran, Aktionen auszuführen (wie z. B. Begegnung). Falls ein bestimmter Gegnertyp am Ende einer Runde aktiviert wird, werden alle inaktiven Gegner dieses Typs aufgedeckt und sind von da an aktiv.

## WAFFEN UND KLEIDUNG

Ausgerüstete Waffen und Kleidung helfen dir, in einem Kampf zu bestehen.

Jede Waffenkarte zeigt einen oder mehrere S.P.E.C.I.A.L.-Marker. Besitzt du einen S.P.E.C.I.A.L.-Marker, der auf der Karte angegeben ist, kannst du beliebig viele Würfel neu werfen, bevor du den Kampf auswertest. Für jeden übereinstimmenden S.P.E.C.I.A.L.-Marker kannst du einen solchen Neuwurf ausführen.

Auf einigen Waffenkarten ist das Fernkampfsymbol (☞) abgebildet. Mit solchen Waffen kannst du einen Gegner in einem angrenzenden Feld bekämpfen. Bekämpfst du einen Gegner in einem angrenzenden Feld, der kein Fernkampfsymbol (☞) hat, erzielst du automatisch einen zusätzlichen Treffer.

Ausgerüstete Kleidung bietet dir Schutz, wenn sie das Rüstungssymbol (☪) zeigt. In einem Kampf verhinderst du so viele ●, wie es dem Rüstungswert deiner ausgerüsteten Kleidung entspricht.



EIGENSCHAFTEN EINER WAFFE



In einem K RÜSTUNG

## EGNEREIGENSCHAFTEN

Zahlreiche Gegner haben Eigenschaften (rechts unten im gelben Feld auf dem Marker), die sich auf den Kampf auswirken.

 **AGGRESSIV:** Betritt dieser Gegner dein Feld oder du seines, beginnt sofort ein Kampf; dies zählt nicht als Aktion.

 **BEUTE:** Wenn du diesen Gegner tötest, ziehe eine Beutekarte.

 **FERNKAMPF:** Wird dieser Gegner aktiviert (siehe Seite 13), kann er dich von einem angrenzenden Feld aus angreifen. Greift er dich an und du hast keine -Waffe ausgerüstet, fügst du dem Würfelergebnis ein  hinzu.

 **RÜCKZUG:** Schaffst du es nicht, diesen Gegner im Kampf zu töten, wird er inaktiv und umgedreht.

 **RÜSTUNG:** Um diesen Gegner zu töten, benötigst du einen zusätzlichen Treffer.

 **VERSTRAHLT:** Fügt dir dieser Gegner Schaden in beliebiger Höhe zu, erleidest du -Schaden in Höhe seiner Stufe.

## BEISPIEL FÜR EINEN KAMPF

- 1 Eine Überlebende bekämpft einen Raider-Psycho in ihrem Feld. Sie wirft die drei V.A.T.S.-Würfel.



- 2 Die Überlebende hat die Kettenklinge ausgerüstet und besitzt den **A**-Marker. Sie beschließt, zwei der Würfel neu zu werfen. Der Neuwurf hat sich gelohnt, sie hat ein besseres Ergebnis erzielt!



- 3 Da die Würfel auch  zeigen, landet der Psycho ebenfalls einige Treffer! Die Überlebende hat *Angesengter Mantel* ausgerüstet, sodass ein Treffer verhindert wird. Daher erleidet sie vier Schaden (zwei Schaden für jeden nicht verhinderten Treffer).

- 4 Die Überlebende trifft den Raider-Psycho. Sie erzielt zwei Treffer, einen durch jeden Würfel, der einen verwundbaren Bereich des Gegners zeigt ( und ). Die Anzahl ihrer Treffer entspricht der Stufe des Psychos, wodurch sie ihn tötet.

- 5 Die Überlebende erhält zwei EP und zieht dank des -Symbols auf dem Gegnermarker eine Beutekarte.

## ERSCHÖPFEN UND SPIELBEREIT MACHEN



Einige Karten müssen erschöpft werden, um ihre Fähigkeiten zu nutzen. Dafür drehst du sie um 90 Grad auf die Seite. Wenn du eine Karte wieder spielbereit machen sollst, drehst du sie zurück, sodass sie wieder hochkant liegt.

Wenn du einen Begleiter wieder spielbereit machen sollst, überprüfe vorher die Bedingung, die unten auf seiner Karte aufgeführt ist. Erfüllst du seine Bedingung nicht, musst du den Begleiter ablegen.



SPIELBEREIT



ERSCHÖPFT

## AKTION: RASTEN

Bist du etwa schon müde? Falls dich das Öland an deine Grenzen bringt, solltest du dir ein sicheres Plätzchen suchen, dich erholen und mit den anderen Überlebenden tauschen.

Wenn du die Aktion „Rasten“ ausführst, regenerierst du drei TP und machst alle deine erschöpften Karten wieder spielbereit. Außerdem erhältst du die *Gut Ausgeruht*-Eigenschaft und legst den entsprechenden Marker auf dein Spielertableau (siehe „Eigenschaften“, Seite 14). Jetzt kannst du noch mit anderen Überlebenden tauschen, die sich innerhalb von einem Feld von dir aufhalten.

Du darfst die Aktion nicht ausführen, wenn sich ein Gegner in deinem Feld befindet.

## MIT ANDEREN ÜBERLEBENDEN TAUSCHEN

Wenn du die Aktion „Rasten“ ausführst, kannst du mit anderen Überlebenden, die sich im selben oder einem angrenzenden Feld wie du befinden, beliebig viele Vorteils-, Beute- und Agendakarten sowie Kronkorken tauschen. Du und dein jeweiliger Tauschpartner müssen mit dem Tausch einverstanden sein. Dabei steht es euch frei, einander Gefälligkeiten für die weitere Partie in Aussicht zu stellen. Ob ihr eure Versprechen einlöst oder nicht, ist ganz euch überlassen.

# ENDE DER RUNDE

Im Ödland lauern allerhand Gefahren. Dazu gehören furchterregende Kreaturen und mächtige Fraktionen, die ihren eigenen Interessen folgen. Bis hierhin konnten sich die Überlebenden in aller Ruhe austoben, aber am Ende jeder Runde sind die Gegner am Zug.

Nachdem alle Spieler ihren Zug gemacht haben, werden die Gegner aktiviert. Dazu zieht der Startspieler die oberste Karte des Agendastapels und aktiviert alle Gegnertypen, die unten auf der Karte abgebildet sind. Danach wird die Karte abgelegt. Ignoriert bei der Gegneraktivierung den Text der Agendakarte. (Der Text ist nur für Agendakarten auf der Hand relevant, siehe rechts.)



AGENDAKARTE

# GEGNERAKTIVIERUNG

Alle Gegnertypen, die unten auf der Agendakarte abgebildet sind, werden von links nach rechts aktiviert. Wird ein Gegnertyp aktiviert, bewegt sich jeder Gegner



GEGNERTYPEN, DIE IN DIESER RUNDE AKTIVIERT WERDEN

ein Feld auf den nächstgelegenen Überlebenden zu. Falls sich ein Gegner vor seiner Bewegung entweder im selben Feld wie ein Überlebender befindet, oder er das -Symbol hat und sich angrenzend zu einem Überlebenden befindet, greift er ihn an. Nachdem alle Gegner eines Typs aktiviert wurden, werden alle inaktiven Gegner dieses Typs aufgedeckt (außer denen, die verdeckt als Ersatz ins Spiel gekommen sind).

Greift ein Gegner einen Überlebenden an, verhält es sich genauso, als ob der Überlebende eine Kampf-Aktion ausgeführt hätte. Falls mehrere Überlebende gleich weit von einem Gegner entfernt sind, bewegt sich ein aktiver Gegner auf den Überlebenden mit weniger verbliebenen TP zu bzw. greift ihn an. Haben mehrere Überlebende in dieser Situation gleich viele TP, wird derjenige von ihnen ausgewählt, der in der Spielreihenfolge früher an der Reihe ist.

# ZIEHEN DER LETZTEN AGENDAKARTE

Wann immer die letzte Karte vom Agendastapel gezogen (und abgehandelt) wurde, mischt ihr den Ablagestapel der Agendakarten. Der neu gemischte Stapel wird an den rechten Nachbarn des Startspielers weitergegeben, der neuer Startspieler wird. Dadurch wird jedoch nicht die Spielreihenfolge verändert; es geht unverändert mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Die Runde endet (mit dem Ziehen einer Agendakarte), bevor der neue Startspieler am Zug ist.

Schließlich rückt ihr die beiden Machtmarker auf dem Szenariobogen ein Feld weiter nach unten. Die Macht der Fraktionen nimmt also im Verlauf einer Partie zu.

# DAS SPIEL GEWINNEN

Du erhältst während einer Partie Agendakarten, indem du Quests erfüllst. Diese Karten bewerten deine Errungenschaften im Ödland. Du musst deine Agendakarten vor den Mitspielern geheim halten. Jede Agendakarte bringt dir automatisch einen Einflusspunkt (☹). Darüber hinaus gewähren sie dir weiteren Einfluss, wenn du die Bedingungen auf der Karte erfüllst. Das Spielziel besteht darin, als Erster eine bestimmte Menge an Einfluss zu erlangen. Du darfst maximal vier Agendakarten auf der Hand halten. Ziehst du eine fünfte Karte, musst du eine Karte von deiner Hand wählen und ablegen.

Wie viel Einfluss du erlangen musst, um zu gewinnen, hängt von der Anzahl der teilnehmenden Spieler ab.

- ☹ 1 SPIELER: 11 Einfluss
- ☹ 2 SPIELER: 10 Einfluss
- ☹ 3 SPIELER: 9 Einfluss
- ☹ 4 SPIELER: 8 Einfluss

Sobald ein Spieler den benötigten Einfluss (oder sogar mehr) erlangt hat, gewinnt er sofort und die Partie ist beendet! Dafür zeigt er den anderen Spielern seine Agendakarten. Sollte ein weiterer Spieler zur gleichen Zeit die benötigte Menge an Einfluss erreicht haben, wird er ebenfalls zum Sieger erklärt.

## BEISPIEL EINER GEGNERAKTIVIERUNG



Alle ☠- und 🐝-Gegner werden aktiviert. Der bisher inaktive ☠ wird aufgedeckt: ein Plünderer. Nun wird 🐝 aktiviert. Die Maulwurfsratte befindet sich im selben Feld wie die Ödländerin und greift daher sofort an!

# WEITERE REGELN

Es gibt noch ein paar Dinge zu beachten, bevor du dich ins Ödland aufmachen kannst! In den letzten Abschnitten erfährst du, wie du EP und Eigenschaften erlangen kannst und mit welchen verschiedenen Fraktionen du dich während deiner Abenteuer auseinandersetzen musst.

## EP UND STUFENAUFSTIEG

Indem du Gegner tötet, Begegnungen hast und Quests erfüllst, erhältst du Erfahrungspunkte (EP), wirst stärker und erlangst mehr S.P.E.C.I.A.L.-Marker. Jedes Mal, wenn du einen Gegner tötet, erhältst du EP entsprechend seiner Stufe. Erhältst du EP durch andere Spieleffekte, wird die Höhe vom jeweiligen Effekt benannt.

Du hältst deine aktuellen EP auf dem Spielertableau mit dem grauen Markierungsstift fest. Wenn du deinen ersten EP erhältst, steckst du den Stift in die Öffnung unter dem S.P.E.C.I.A.L.-Marker, der sich am weitesten links befindet. Jedes Mal, wenn du einen weiteren EP erhältst, bewegst du den Stift zum nächsten S.P.E.C.I.A.L.-Marker auf deinem Tableau (und überspringst eventuelle Lücken). Erhältst du mehr als einen EP, bewegst du ihn für jeden einzelnen EP zum nächsten Marker. Wenn du den Stift an deinem letzten Marker vorbeiziehst, steigst du eine Stufe auf und steckst den Stift in die Öffnung ganz links. Hast du noch EP übrig, bewegst du ihn erneut zum nächsten S.P.E.C.I.A.L.-Marker.



EP-ANZEIGE

Wenn du eine Stufe aufsteigst, ziehst du zwei zufällige S.P.E.C.I.A.L.-Marker und behältst einen deiner Wahl. Besitzt du diesen Marker noch nicht, legst du ihn auf die vorgegebene Stelle deines Spielertableaus. Ist er allerdings schon in deinem Besitz, so erhältst du stattdessen einen Skill! Lege den S.P.E.C.I.A.L.-Marker in den Vorrat zurück und suche dir aus dem Stapel der Skillkarten einen Skill aus, der dem Attribut auf dem Marker entspricht. Lege die Skillkarte in deinen Spielerbereich.

## SKILLKARTEN

Bei Skills handelt es sich um mächtige, einmalig nutzbare Fähigkeiten. In deinem Zug kannst du eine Skillkarte ablegen, um ihren Effekt zu nutzen. Du kannst eine solche Karte nicht nutzen, während du gerade eine Aktion ausführst (außer es handelt sich um eine Bewegungsaktion).

# EIGENSCHAFTEN

Deine Entscheidungen während der Begegnungen und Quests können anhaltende Effekte auf dich selbst und deinen Ruf im Ödland haben. Derartige Auswirkungen werden durch Eigenschaftsmarker festgehalten. Insgesamt gibt es sechs Eigenschaften, die durch drei Marker symbolisiert werden. Wenn du einen Eigenschaftsmarker hast, kannst du nicht gleichzeitig auch die Eigenschaft auf dessen Rückseite haben.



**VERGÖTTERT/VERACHTET:** Diese Eigenschaften halten fest, was die Leute im Ödland über dich denken. Wirst du vergöttert, mögen dich die Leute. Wirst du verachtet ... nun ja, du hast's verstanden.



**SYNTH/SUPERMUTANT:** Diese Eigenschaften geben an, ob du ein Synth oder Supermutant bist.



**GUT AUSGERUHT/ABHÄNGIG:** Diese Eigenschaften geben an, ob du bei guter Gesundheit oder von einer der zahlreichen Substanzen abhängig bist, die es im Ödland gibt.

Erhältst du eine Eigenschaft, nimmst du den entsprechenden Marker und legst ihn rechts oben in eine der drei Vertiefungen deines Spielertableaus. Besitzt du bereits die gegensätzliche Eigenschaft (und damit den Marker), drehst du den Marker einfach um. Du verlierst die Eigenschaft, die auf der anderen Seite dargestellt ist. Zeigt eine Eigenschaft allerdings ein Schlosssymbol, darfst du den Marker nicht umdrehen und erhältst die Eigenschaft auf der anderen Seite nicht.



SCHLOSS-SYMBOL

Wirst du im Verlauf einer Partie dazu aufgefordert, eine Eigenschaft zu verlieren, entferne den entsprechenden Marker von deinem Spielertableau und lege ihn ab. Es ist möglich, eine Eigenschaft mit Schlosssymbol zu verlieren.

## GUT AUSGERUHT

Die meisten Eigenschaften haben keine eigenen Regeln, sondern stehen nur für verschiedene Eigenschaften deines Charakters und beeinflussen, welche Möglichkeiten dir zur Verfügung stehen und welche Begleiter sich dir anschließen wollen. Die Eigenschaft *Gut Ausgeruht* gewährt jedoch einen besonderen Vorteil: Wenn du eine Probe ablegst oder einen Gegner bekämpfst, kannst du freiwillig *Gut Ausgeruht* verlieren, um einen Neuwurf zu erhalten, mit dem du eine beliebige Anzahl an Würfeln neu werfen kannst.

# FRAKTIONEN

Im Ödland verfolgen verschiedene mächtige Fraktionen ihre eigenen Interessen. Es liegt an dir, ob du sie dabei unterstützt oder ihnen Steine in den Weg legst. Ganz gleich, was du tust, alle Fraktionen werden an ihren Zielen festhalten.

Auf jedem Szenariobogen sind zwei Fraktionen aufgeführt sowie eine Skala, um ihre Macht anzuzeigen. Zu jeder Fraktion gehört ein bestimmter Gegnertyp. Dieser ist auf dem Szenariobogen angegeben und wird auf dem Spielplan durch Fraktionsmarker dargestellt.



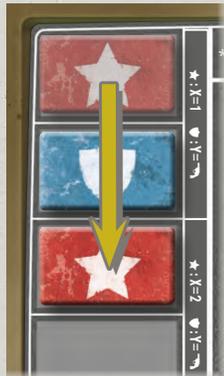
FRAKTIONSMARKER

Ist das Symbol einer Fraktion unten auf der Agendakarte abgebildet, die für eine Gegneraktivierung gezogen wurde, werden alle Gegner dieser Fraktion aktiviert. Dies funktioniert genauso wie bei der Aktivierung normaler Gegner.

Ist auf dem Szenariobogen statt eines Werts ein „X“ oder „Y“ angegeben, so ist dieser Wert variabel und wird durch die Position des Markers der Fraktion auf der Machtskala bestimmt.

## MACHT DER FRAKTION

Die aktuelle Macht jeder Fraktion wird durch die Position ihres Markers auf der Machtskala angezeigt, die sich auf der linken Seite des Szenariobogens befindet. Der Machtmarker einer Fraktion rückt auf der Skala nach unten, wenn die Überlebenden Quests erfüllen oder der Stapel mit den Agendakarten aufgebraucht ist. Die Macht einer Fraktion hat Einfluss auf manche Agendakarten und bestimmt, wie stark die Gegner der jeweiligen Fraktion sind.



MACHTSKALA

Ein Machtmarker rückt vor, wenn die Überlebenden bestimmte Quests erfüllen. Zeigt das Ergebnis einer Quest das ★- oder ♣-Symbol, wird der entsprechende Marker auf der Machtskala um so viele Felder nach unten gerückt, wie Pluszeichen hinter dem Symbol stehen. Außerdem rücken beide Machtmarker auf der Skala weiter nach unten, wenn der Agendastapel aufgebraucht ist.

Erreicht ein Machtmarker das letzte Feld der Machtskala, hat diese Fraktion genug Macht erlangt, um die Kontrolle über das Ödland an sich zu reißen, woraufhin die Partie endet! Erlangt ein Spieler durch das Vorrücken eines Machtmarkers genug Einfluss, um die Partie zu gewinnen, so wird er zuvor zum Sieger erklärt. Hat kein Spieler den benötigten Einfluss, gewinnt diese Fraktion die Partie. In diesem Fall haben alle Spieler verloren.

# LOYALITÄT

Einige Agendakarten geben an, dass du die Gunst einer Fraktion erlangt hast. Du kannst eine solche Agenda nutzen, um Schutz vor dieser Fraktion zu erhalten. Zu Beginn deines Zugs kannst du eine ★- oder ♣-Agendakarte aus deiner Hand offen in deinen Spielerbereich legen und deine Loyalität zu dieser Fraktion bekunden. Solange diese Karte offen vor dir liegt, gilt dieser Fraktion deine Loyalität.



FRAKTIONSSYMBOL

Bekundest du deine Loyalität zu einer Fraktion, hat das drei Effekte:

- ☛ Gegner dieser Fraktion, die sich in deinem Feld befinden, hindern dich nicht daran, Aktionen auszuführen.
- ☛ Werden Gegner dieser Fraktion aktiviert, beachten sie dich nicht. Sie bewegen sich nur auf Überlebende zu und greifen diese an, die nicht loyal gegenüber ihrer Fraktion sind.
- ☛ Du darfst keine Gegner der Fraktion angreifen, der du loyal gegenüberstehst.

Du darfst jederzeit nur eine Agendakarte offen ausliegen haben, um deine Loyalität zu bekunden. Möchtest du eine andere Agendakarte auf diese Weise auslegen, musst du sie gegen diejenige austauschen, die bereits vor dir liegt. Die ausgetauschte Agendakarte nimmst du wieder auf die Hand zurück. Außerdem ist es möglich, zu Beginn deines Zugs eine bereits vor dir liegende Agendakarte auf deine Hand zurückzunehmen und so die Loyalitätsbekundung zu widerrufen.

## SOLO-SPIEL



Wenn du **FALLOUT** alleine spielen möchtest, gelten die Standardregeln mit folgenden Ausnahmen:

- ☛ Verlangt eine Quest, dass du und ein anderer Überlebender sich im selben Feld aufhalten, musst du stattdessen in einem 🚗-Feld stehen. Falls der andere Überlebende eine Probe ablegen soll, so gilt stets das Ergebnis „3“.
- ☛ Beim Abhandeln einer Begegnung liest du die Karte selbst. Lies nur den Teil des Texts, der sonst laut vorgelesen werden würde. Entscheide dich dann für eine Auswahlmöglichkeit und lies erst dann das entsprechende Ergebnis.
- ☛ Ist der Agendastapel aufgebraucht, wird nur der Machtmarker derjenigen Fraktion vorgerückt, die zu diesem Zeitpunkt über weniger Macht verfügt. Liegen beide Fraktionen auf der Skala gleichauf, so rücken beide Marker wie gewöhnlich vor.

# CREDITS

## FANTASY FLIGHT GAMES

**GAME DESIGN AND DEVELOPMENT:** Andrew Fischer mit Nathan Hajek

**PRODUCER:** Molly Glover

**EDITING AND PROOFREADING:** Adam Baker, Autumn Collier und David Hansen

**BOARD GAME MANAGER:** James Kniffen

**GRAPHIC DESIGN:** Monica Helland und Evan Simonet

**GRAPHIC DESIGN MANAGER:** Brian Schomburg

**MAP TILE ART:** Ben Zweifel

**ART DIRECTION:** Andy Christensen

**SCULPTING:** Bexley Andrajack, Rob Brantseg, Cory DeVore, Niklas Norman und Gary Storkamp

**MANAGING ART DIRECTOR:** Melissa Shetler

**QUALITY ASSURANCE COORDINATOR:** Zach Tewalthomas

**SENIOR PROJECT MANAGER:** John Franz-Wichlacz

**SENIOR MANAGER OF PRODUCT DEVELOPMENT:** Chris Gerber

**CREATIVE DIRECTOR:** Andrew Navaro

## ASMODEE NORTH AMERICA

**LICENSING COORDINATOR:** Sherry Anisi

**LICENSING MANAGER:** Simone Elliott

**PRODUCTION MANAGEMENT:** Jason Beaudoin und Megan Duehn

**PUBLISHER:** Christian T. Petersen

## DEUTSCHE AUSGABE

**ÜBERSETZUNG:** Patrick Pütz

**REDAKTION & LEKTORAT:** Simon Blome, Christian Kox, Patrick Pütz, Sebastian Wenzlaff

**GRAFISCHE BEARBEITUNG & LAYOUT:** Kristina Lanert, Sebastian Wenzlaff

## BETHESDA SOFTWORKS

**BETHESDA DEVELOPMENT:** Matt Daniels, Jon Paul Duvall und Alan Nanes

**BETHESDA SOFTWORKS LICENSING APPROVAL:** Mike Kochis

## TESTSPIELER

Andrew Aarestad, Brad Andres, Jono Barel, J-F Beaudoin, Martin Beaugard, Dane Beltrami, Michael Bernabo, Ryan Billington, Forrest Bower, Max Brooke, Frank Brooks, Christopher Brown, Donald Bubbins, Lucas Carrington, Daniel Lovat Clark, Steve Cornett, Tim Cox, Matt Daniels, Sydney Delp, Sébastien Dubé, Jon Paul Duvall, Emeric Dwyer, Rich Edwards, Shane Fernandes, Joshua Fountain, Paul Grimes, Brandan Haines, Matt Harkrader, Pete Hines, Betsy Munro Jeffrey, Clinton Jeffrey, Eric Johansen, Jeff Lee Johnson, Mike Kochis, Kurt Kuhlmann, Michael Lattanzia, Yuting Lian, Neta Manor, Maria Morphin, Luke Myall, Alan Nanes, Joe Olsen, Cliff Orme, Brandon Perdue, Katie Picotte, Carl Robison, Sébastien Rousseau, Rico Saucedo, Dominic Shelton, Phil Speer, Tom Sorenson, Sam Stewart, Daniel Stiles, Brandon Stillman, Jessica Stillman, Tim Stillman, Chad Stone, Gary Storkamp, Ricky Suarez, Paul Wallwork, Jessica Williams, Ben Wilson, David Withington, Jay Woodward, Curtis Wyatt, Galit Zeierman und Idan Zeierman

*Vielen Dank an alle unsere Testspieler!*

© 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. Abbildungen unverbindlich. Formen und Farben können vom Gezeigten abweichen. Made in China.

# BLAST RADIUS

EIN SPASS FÜR DIE GANZE FAMILIE

