

Fallout Shelter



DAS BRETTSPIEL

IM FALLE DES ABLEBENS IHRES AUFSEHERS

Wenn Sie das hier lesen, ist Ihr Aufseher tot. Vault-Tech bekundet Ihnen herzliches Beileid. Aber zum Trauern ist jetzt keine Zeit! Als Offiziere des Vaults obliegt es Ihnen (nach korrekter Durchführung der in §7C erläuterten Bestattungsriten), die Bevölkerung durch diese schweren Stunden zu begleiten.

Nach Ablauf der vorgeschriebenen Trauerperiode wird es Neuwahlen geben, bei denen Sie alle für das Amt des Aufsehers kandidieren. Den folgenden Seiten können Sie entnehmen, wie der Vault während dieser Übergangszeit zu verwalten ist. Es wird erwartet, dass Sie Ihren Bewohnern Aufgaben zuweisen, die Ressourcen des Vaults verwalten und bei Gefahren schnell einschreiten. Und nicht vergessen: Wer für die höchste Zufriedenheit sorgt, wird bei der kommenden Wahl die Nase vorn haben!



30 Räume



5 Aufzüge



31 Gegenstände



18 Gefahren



2 Würfel



4 Ressourcentafeln



72 Ressourcenwürfel



28 Bewohner



42 Zufriedenheitsmarker



Startspieler-Marker

SPIELAUFBAU

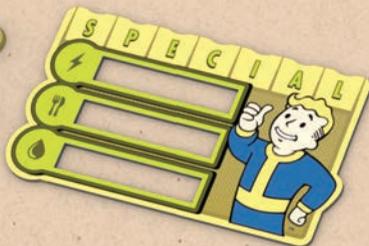
SCHRITT 1: DEN VAULT AUFBAUEN

Sucht den Aufzug und die sechs Räume mit den roten Kartenrücken heraus und legt sie wie in der Abbildung gezeigt aus.

SCHRITT 2: FARBEN WÄHLEN

Jeder von euch sucht sich eine Farbe aus und legt den passenden Aufzug in eine Spalte unter den Start-Aufzug. Die Reihenfolge der Aufzüge spielt keine Rolle. Dann nimmt sich jeder von euch die Ressourcentafel sowie **zwei** Bewohner in seiner Farbe. Alle anderen Bewohner könnt ihr in der Spielschachtel lassen.

Hinweis: Die Bewohner, die vor euch stehen, sind eure „verfügbaren“ Bewohner.





SCHRITT 3: VORRAT BILDEN

Mischt die Gegenstandskarten, Gefahrenkarten sowie die restlichen Raumkarten separat und legt jeden Kartenstapel wie in der Abbildung gezeigt über dem Vault aus. Haltet die Ressourcenwürfel, Zufriedenheitsmarker und Würfel griffbereit.

SCHRITT 4: AUSLAGEN BILDEN

Zieht drei Gegenstandskarten und legt sie links neben dem Gegenstandsstapel offen aus. Dies ist die Gegenstandsauslage.

Zieht drei Raumkarten und legt sie rechts neben dem Raumstapel offen aus. Dies ist die Raumauslage.

SCHRITT 5: STARTSPIELER ERMITTELN

Der Spieler, der zuletzt in einem unterirdischen Raum war, nimmt sich den Startspieler-Marker und das Spiel kann beginnen!

SPIELBLAUF

Bei *Fallout Shelter* spielt ihr die Offiziere eures Vaults. Wer bis zum Ende des Spiels für die meiste Zufriedenheit sorgt, **gewinnt!** Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt, die jeweils aus drei Schritten bestehen:

1. **Gefahren erscheinen:** Im Vault erscheinen Gefahren. Da dieser Schritt in der ersten Runde übersprungen wird, werden die Regeln dazu erst später (auf Seite 9–10) erklärt.
2. **Bewohner zuweisen:** Beginnend mit dem Startspieler seid ihr nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug und stellt jeweils 1 Bewohner auf ein freies Feld im Vault, bis jeder von euch entweder keine Bewohner mehr hat oder gepasst hat.
3. **Bewohner zurückrufen:** Entfernt alle eure Bewohner aus dem Vault und stellt sie wieder vor euch ab. Anschließend beginnt eine neue Runde.

BEWOHNER ZUWEISEN

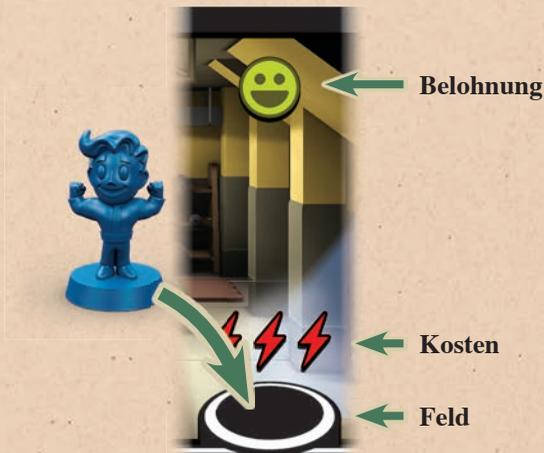
Wer am Zug ist, kann einen Bewohner zuweisen. Nimm dazu einen deiner verfügbaren Bewohner und stelle ihn auf ein Feld im Vault. Nicht erlaubt sind Felder, auf denen bereits Bewohner stehen, die Aufzüge deiner Mitspieler sowie alle Räume in der Raumauslage.

Um einen Bewohner zuweisen zu können, **musst du zuerst alle rot markierten Kosten über dem Feld bezahlen**. Anschließend erhältst du, von links nach rechts, jede grün markierte Belohnung über dem Feld.

Was genau die einzelnen Belohnungs- und Kostensymbole bedeuten, erfährt ihr auf den nächsten Seiten. Dort hat jedes Symbol seinen eigenen Abschnitt, in dem alle relevanten Regeln erklärt werden. Eine Übersicht über alle Symbole findet ihr auf der Rückseite der Spielanleitung.

PASSEN

Wenn du keinen Bewohner zuweisen möchtest (oder kannst), darfst du stattdessen auch passen. Wer gepasst hat, kommt erst in der nächsten Runde wieder an die Reihe.



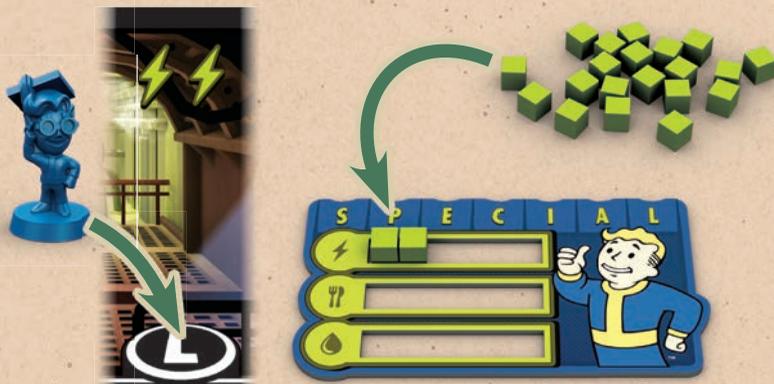
RESSOURCEN

Für jedes dieser Symbole über dem Feld erhältst du eine entsprechende Ressource. Nimm einen Ressourcenwürfel aus dem Vorrat und lege ihn in die passende Leiste deiner Ressourcentafel. Falls dort kein Platz mehr ist (das Maximum sind 6 Würfel pro Leiste), verfällt die Ressource.

Immer wenn du Ressourcen bezahlen musst (also wenn sie im roten Kostenbereich über einem Feld auftauchen), legst du entsprechend viele Würfel aus der passenden Leiste in den Vorrat zurück.

Das Fragezeichen steht für eine Ressource deiner Wahl.

Hinweis: Zufriedenheit ist keine Ressource.



RESSOURCENTAUSCH

Dieses Symbol bedeutet, dass du die Ressourcen nicht einfach erhältst, aber eintauschen kannst.

Bezahle die Ressourcen auf der einen Seite, um die auf der anderen Seite zu erhalten. Du kannst diesen Tausch beliebig oft in deinem Zug durchführen.



ZUFRIEDENHEIT

Für jedes dieser Symbole über dem Feld erhältst du 1 Zufriedenheit. Nimm eine Zufriedenheit aus dem Vorrat und lege sie vor dich. Wer am Ende des Spiels die meiste Zufriedenheit hat, wird zum neuen Aufseher bzw. zur neuen Aufseherin des Vaults gewählt und gewinnt das Spiel!



NEUE BEWOHNER

Für jedes dieser Symbole über dem Feld erhältst du 1 neuen Bewohner, den du bis zum Ende des Spiels behältst. Nimm einen Bewohner deiner Farbe aus der Spielschachtel und stelle ihn sofort auf dieses Symbol. Wenn du das nächste Mal deine Bewohner zurückrufst, wird auch er zurückgerufen und steht dir in kommenden Zügen zur Verfügung.

Hinweis: Du kannst maximal sieben Bewohner haben.



GEGENSTÄNDE

Für jedes dieser Symbole über dem Feld erhältst du 1 Gegenstand deiner Wahl aus der Gegenstandsauslage. Lege den Gegenstand vor dich und ziehe einen neuen, um die Auslage wieder aufzufüllen.

Jeder Gegenstand gibt einen Bonus oder verleiht eine Fähigkeit. Diese kannst du jederzeit einsetzen, solange die Karte vor dir liegt (oder zu einem auf der Karte genannten Zeitpunkt).



Karten erschöpfen

Viele Gegenstände haben Fähigkeiten, für die man sie „erschöpfen“ muss (d.h. sie werden um 90° gedreht). Erschöpfte Gegenstände können nicht erneut erschöpft werden. Am Ende jeder Runde werden alle erschöpften Gegenstände wieder aufrecht gedreht und dadurch spielbereit gemacht.



spielbereit



erschöpft



STARTSPIELER

Falls dieses Symbol über dem Feld abgebildet ist, erhältst du den Startspieler-Marker. In der nächsten Runde kommst du zuerst an die Reihe.



RÄUME BAUEN

Für jedes dieser Symbole über dem Feld wählst du einen Raum aus der Raumauslage und baust ihn auf deinem Stockwerk des Vaults. Ein „Stockwerk“ ist eine horizontale Reihe von Räumen links und rechts neben einem Aufzug. Die Farben der Aufzüge bestimmen, welches Stockwerk dir gehört. Dein Aufzug enthält ein Feld, dem nur du einen Bewohner zuweisen kannst.

Um einen Raum zu bauen, nimmst du eine Karte aus der Raumauslage und legst sie in dein Stockwerk. Den neuen Raum musst du direkt neben deinen Aufzug oder einen bereits gebauten Raum legen. Du kannst maximal drei Räume links und drei Räume rechts neben deinem Aufzug haben. Anschließend ziehst du einen neuen Raum, um die Auslage wieder aufzufüllen.

EINKOMMEN

Immer wenn ein Bewohner eines Mitspielers einem Feld auf deinem Stockwerk zugewiesen wird, darfst du 1 Ressource deiner Wahl aus dem Vorrat erhalten. Wird der Bewohner einer Gefahr auf deinem Stockwerk zugewiesen, erhältst du die Ressource **nicht** (mehr dazu später).

Dieses Symbol bedeutet, dass du zum Bauen des Raumes die Kosten in der unteren rechten Kartenecke bezahlen musst.

Raumauslage



Baukosten



TRAINING

Dieses Symbol gewährt dir nicht sofort beim Zuweisen eine Belohnung. Erst später, wenn du den Bewohner wieder zurückrufst, wird er in einem S.P.E.C.I.A.L.-Attribut trainiert. Stelle den Bewohner in einen Slot deiner Wahl an der Oberseite deiner Ressourcentafel. Falls in dem Trainingssymbol ein Buchstabe angegeben ist, musst du ihn in den entsprechenden Slot stellen.

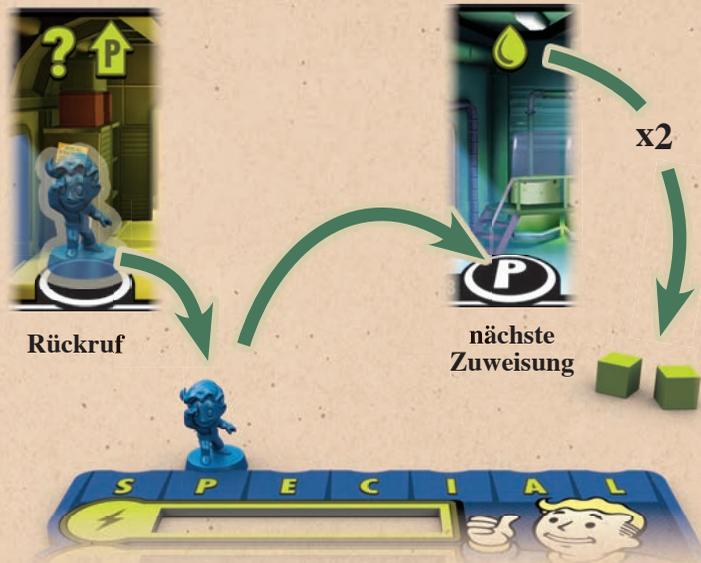
In kommenden Runden kannst du den trainierten Bewohner wie jeden anderen verfügbaren Bewohner zuweisen, jedoch erhält er bei seiner nächsten Zuweisung auf bestimmten Feldern einen Bonus.

Hinweis: Das Training gilt nur für die nächste Zuweisung. Jeder Slot kann mit maximal 1 Bewohner gleichzeitig besetzt sein.

S.P.E.C.I.A.L.-FELDER

Manche Felder sind mit Buchstaben versehen. Wenn einem solchen Feld ein in diesem Attribut trainierter Bewohner zugewiesen wird, erhältst du die Belohnungen des Feldes **doppelt!**

Hinweis: Andere Auswirkungen haben die Buchstaben in den Feldern nicht. Jeder Bewohner kann ihnen zugewiesen werden, allerdings erhältst du den Bonus nur mit entsprechend trainierten Bewohnern.



Verkettete Felder

Felder, die aus zwei verketteten Ringen bestehen, benötigen zwei Bewohner, die du in deinem Zug gleichzeitig zuweisen musst. Kosten und Belohnungen dieser Felder funktionieren wie gewohnt.



GEFAHREN

Zu Beginn jeder Runde erscheinen an zufälligen Orten im Vault Gefahren (außer in der ersten Runde).
Werft **für jedes Stockwerk** (beginnend mit dem obersten) beide Würfeln und addiert die Augenzahlen, um zu bestimmen, ob und wo auf diesem Stockwerk eine Gefahr erscheint.

Die kleinen Zahlen neben den Feldern im obersten Stockwerk unterteilen den Vault in nummerierte Spalten. Die gewürfelte Zahl gibt an, in welcher Spalte eine Gefahr erscheint. Zieht die oberste Karte des Gefahrenstapels und legt sie in die erwürfelte Spalte des Stockwerks, für das ihr gewürfelt habt. Falls sich dort kein Feld befindet, das Feld bereits mit einer Gefahr belegt ist oder ihr eine 7 gewürfelt habt, erscheint auf dem Stockwerk in dieser Runde keine Gefahr.

Eine Gefahrenkarte ersetzt das Feld, seine Kosten und seine Belohnungen, bis die Gefahr entfernt wird.



ein Würfelwurf
pro Stockwerk



X

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Green arrows point from the dice to the 'RAD-KAMERALEN' and 'RAD-SKORPION' cards.

KÄMPFEN

Gefahren mit diesem Symbol bedeuten, dass dein Bewohner kämpfen muss! Beim Zuweisen wirfst du beide Würfel und addierst die Augenzahlen. Ist das Ergebnis mindestens so hoch wie die Zahl auf dem Symbol, hat dein Bewohner gewonnen! Du erhältst die auf der Gefahr angegebene Belohnung. Liegt dein Ergebnis unter der Zahl auf dem Symbol, hat dein Bewohner verloren. Du bekommst keine Belohnung und musst deinen Bewohner umkippen, um anzuzeigen, dass er verletzt ist.

Wenn am Ende der Runde die Bewohner zurückgerufen werden, passiert Folgendes: Jede Gefahr, von der ein unverletzter Bewohner zurückgerufen wurde, wird abgelegt. Diese Gefahren wurden bewältigt. Jede Gefahr, von der ein verletzter Bewohner zurückgerufen wurde, bleibt im Spiel. Ebenfalls im Spiel bleiben Gefahren, denen kein Bewohner zugewiesen war.



VERLETZTE BEWOHNER

Dieses Symbol im Kostenbereich eines Feldes bedeutet, dass der zugewiesene Bewohner verletzt wird. Verletzte Bewohner werden umgekippt und erst dann wieder aufgestellt, wenn sie geheilt werden. Ein verletzter Bewohner kann nicht wie gewohnt zugewiesen werden.



Dies ist das **einzige** Feld, dem ein zurückgerufener verletzter Bewohner zugewiesen werden kann. Unverletzte Bewohner können diesem Feld nicht zugewiesen werden.



HEILEN

Dieses Symbol bedeutet, dass der zugewiesene Bewohner geheilt wird. Stelle ihn wieder auf. Er ist ab jetzt nicht mehr verletzt.



Auslagen erneuern

Diese Symbole bedeuten, dass die entsprechende Auslage – entweder die Gegenstandsauslage oder die Raumauslage – erneuert werden muss. Lege dazu alle drei Karten aus der Auslage ab und ziehe drei neue Karten als Ersatz.

Sollte einer der Stapel zur Neige gehen, mischst du den zugehörigen Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.



← unverletzt



← verletzt

ENDE DES SPIELS

Wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt, ist am Ende der Runde das Spiel vorbei:

- Ein Spieler baut den sechsten Raum in seinem Stockwerk.
- Es liegen keine Karten mehr auf dem Gefahrenstapel.

Am Ende dieser Runde muss jeder Spieler für jede Gefahr auf seinem Stockwerk 1 Zufriedenheit ablegen. Wer anschließend die meiste Zufriedenheit hat, ist der Sieger!

Hinweis: Sollte der Gefahrenstapel aufgebraucht sein, bevor alle Gefahren in dieser Runde erschienen sind, werden für die restlichen Gefahren die abgelegten Karten neu gemischt.

Bei Gleichstand

Im Falle eines Gleichstands entscheidet (in dieser Reihenfolge):

1. die Anzahl der Ressourcenwürfel
2. die Anzahl der Bewohner
3. die Anzahl der Gegenstände

Herrscht immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg! Jetzt müsst ihr nur noch klären, wie ein Vault mit Doppelspitze funktionieren soll.

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Game Design and Development: Andrew Fischer

Producer: Jason Walden

Editing: Mark Pollard

Proofreading: Carol Darnell

Graphic Design: Michael Silsby

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Sculpting: Gary Storkamp

Sculpting Lead: Cory DeVore

Sculpting Manager: Derrick Fuchs

QA Coordination: Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Sherry Anisi und Zach Holmes

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management: Justin Anger und Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Head of Studio: Andrew Navaro

BETHESDA SOFTWAREWORKS

Bethesda Softworks Licensing Approval: Mike Kochis

PLAYTESTERS

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

Special thanks to James Kniffen and all our beta testers!

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Benjamin Fischer

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout und grafische Bearbeitung: Max Breidenbach, Kristina Lanert und Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Christian Kox

SYMBOLÜBERSICHT



Nimm (oder bezahle)* einen entsprechenden Ressourcenwürfel.



Nimm (oder bezahle)* einen Ressourcenwürfel deiner Wahl.



Nimm 1 Zufriedenheit.



Nimm einen neuen Bewohner aus der Spielschachtel und stelle ihn auf dieses Symbol. Du behältst ihn dauerhaft.



Nimm den Startspieler-Marker. In der nächsten Runde kommst du zuerst an die Reihe.



Nimm einen Raum deiner Wahl aus der Raumauslage und baue ihn auf deinem Stockwerk.



Wenn du diesen Bewohner zurückrufst, wird er einem S.P.E.C.I.A.L.-Attribut trainiert.



Du darfst zum angegebenen Wechselkurs Ressourcen eintauschen.



Heile den zugewiesenen Bewohner.



Nimm einen Gegenstand deiner Wahl aus der Gegenstands-auslage (oder lege einen vor dir liegenden Gegenstand ab)*.



Mache einen Gegenstand deiner Wahl spielbereit.



Lege alle Karten von der jeweiligen Auslage ab und ziehe neue Karten als Ersatz.



Der zugewiesene Bewohner wird verletzt.



Wirf beide Würfel. Falls die Summe unter dieser Zahl liegt, wird der zugewiesene Bewohner verletzt. Andernfalls erhältst du die Belohnung.



Bezahle die Ressourcen in der unteren rechten Kartenecke, um den Raum zu bauen.



Wenn der zugewiesene Bewohner im entsprechenden S.P.E.C.I.A.L.-Attribut trainiert ist, erhältst du die doppelte Belohnung.



Nur ein verletzter Bewohner kann diesem Feld zugewiesen werden.



Diesem Feld musst du im selben Zug zwei Bewohner gleichzeitig zuweisen.

**Der Text in Klammern gilt, falls das Symbol im Kostenbereich eines Feldes auftaucht.*