

# ПРАВИЛА FALLOUT 2

Добро пожаловать в Убежище, новейшее строение гражданской обороны от «Волт-тек», вашего любимого производителя лучших в мире противорадиационных убежищ! Этот документ предназначен на случай мировой атомной войны. Если она произойдёт, он поможет вам выжить, а со временем и прийти к процветанию в радиоактивной пустоши, в которую превратится всё за пределами вашего убежища от «Волт-тек». В пустоши никто вам не поможет! Каждый выживший должен сам заниматься убежищем, торговать и сражаться, чтобы добиться успеха. Следуя этому пособию по выживанию, вы быстро приобретёте богатство и власть.

Буклет составлен с единственной целью — помочь новым игрокам разобраться, как играть в Fallout. Поэтому здесь опускаются многие исключения из правил.

## **Подготовка к игре:**

Игра рассчитана на 2-6 человек. Раздайте и убедитесь, что у каждого игрока есть свой набор для игры. В набор каждого игрока включен:

- Лист убежища
- Карточка персонажа
- 4 фишки улучшений
- 3 фишки хода

В набор игры также входит фишки крышечек, которые считаются очками для победы и считаются в конце игры и колода карты событий, которая тусуется предварительно игры. В игре присутствует 40 карточек событий. Одна карта событий соответствует одному ходу. Для первой игры рекомендуется перетасовать и взять половину колоды, так игра длительностью 30-40 минут равнозначна 20 ходам.

## **Раунд игры:**

Ход происходит одновременно для всех игроков. Игроки должны одновременно выложить карту хода, в закрытую, чтобы решить: что они делают в данный ход. Возможные варианты хода:

- Вылазка — красная карточка
- Заняться убежищем — синяя карточка
- Выйти в рейд на игрока — желтая карточка

После того, как все игроки выбрали свое действие, первыми должны вскрыться игроки, которые выбрали желтую карточку, и назвать игрока, которого они рейдят. После этого карточки вскрывают остальные.

Также есть вариант, когда игрок получает ранение, в этом случае игрок пропускает ход и на него не действуют никакие события.

Далее игроки тянут карту события, которая распространяется на всех. Игроки разбираются с последствиями и ход заканчивается. Так продолжается до последнего хода (последней карточки событий).

## **Вылазка:**

Никто не знает точно, что ждёт его в Пустоши, но вы готовы это выяснить! Но будьте осторожны, Пустошь опасна.

Если игрок выбрал вылазку, то он бросает кубик d4 и прибавляет к этому значению 1, это будет количеством крышечек, которые он нашел. Также на игрока действует определенный тип событий, описанный ниже.

## **Ранение:**

Пустоши опасны, поэтому вероятно вы поранитесь, исследуя их. При ранении вы пропускаете ход. Считается, что вы проводите его в убежище, однако вы не получаете тех преимуществ, которые вам дает ход, проведенный в убежище. Но это не мешает вам отбиваться от рейдеров, для них вы все еще находитесь в убежище. При ранении нужно перевернуть карточку персонажа.

## **Убежище:**

Вы ещё не устали от всего этого? Когда Пустошь выжимает вас до капли, нужно безопасное место, чтобы отдохнуть. Для этого у вас есть ваше замечательное убежище от компании «Волт-тек».

Оставшись в убежище, вы поднимаете его прочность на один пункт (но не выше максимума!). Также вы можете выбрать улучшение для вашего замечательного убежища от компании «Волт-тек».

Для выбора улучшения выложите фишку улучшения коричневой стороной вверх, на поле с желаемым улучшением. Теперь оно в процессе разработки. Заканчивается улучшение на второй ход, проведенный в убежище. Для этого переверните фишку улучшения на

сторону зеленого цвета. Улучшение начнет давать бонусы со следующего хода. Также новое улучшение вы можете начать делать только на новом ходу. При незаконченном улучшении вам НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО проводить следующий ход в убежище, вы можете закончить его позже. Снос или отмена улучшений не предусмотрен конструкцией убежища. Так что будьте рассудительны, ваш максимум это 4 улучшения.

Также на игрока действует определенный тип событий, описанный ниже.

#### **Рейд:**

Если вам не везет на ресурсы в вылазке, попробуйте отобрать их у других. Ведь нам не нужны конкуренты, верно?

Так как во время рейда вы находитесь в пустоши на вас действуют только события которые распространяются на вылазку. Во время хода, вы выбрали того, на кого вы нападаете, он и будет защищающимся. Однако помните, что раненый игрок считается находящимся в убежище. Далее описаны всевозможные ситуации рейда:

1. Наилучший исход, это когда вы воспользовались отсутствием защитника в убежище. Когда защищающийся находится в рейде или вылазке, вы свободно грабите его убежище, независимо от событий. Бросьте d6 кубик, выпавшее значение отнимается у защитника и добавляется вам.
2. Однако непредсказуемая Пустошь может помешать вам обчистить чужое убежище. Если выпадает событие, которое наносит вам, как нападающему, ранение рейд считается неудачным и вы уходите ни с чем, при условии, что защитник находится в убежище (при событии, ранящим вас обоих одновременно, рейд в первую очередь считается неудачным для вас).
3. Классическая ситуация, когда вам приходится вступать в бой с защитником, а Пустошь не благоволит никому из вас. Для решения исхода боя, вы оба бросаете d6 кубик, в котором побеждает большее значение. При одинаковых значениях преимущество отдается защитнику. Если же вы выиграли, бросьте d6 кубик еще раз для значения украденных ресурсов.
4. Но не всегда Пустошь благоволит защитникам своих закровов. При ситуации с боем, если событие ранит только защищающегося. Вы без лишних проблем обчищаете путем броска d6.

При любом исходе рейда, защищающийся теряет 1 единицу прочности убежища. Нападающий также получает ранение, помимо ситуации с событием, при проигрыше боя. Рейдить мертвых игроков нельзя, со следующего хода после их смерти.

#### **Карточки событий**

Вы думали снаружи все хорошо? Как бы не так, Пустошь беспощадна. Снаружи вас поджидает множество опасностей, которые могут очень сильно помешать. И даже убежище не всегда вас спасет, ведь с убежищем тоже могут случиться неприятности.

На карточке событий имеется несколько индикаторов: тип на кого влияет это событие и описание события. События могут влиять либо на людей в вылазке\рейде, либо в убежище, либо некоторые события влияют на игрока независимо от его выбора, это показано цветом: красный — рейд\вылазка, синий — убежище, желтый — общее. В описании события, говорится, что происходит:

- Игрок попадает под действие события сразу
- Действие события решается по броску кубика
- Игрок выбирает между вариантами описанными в событии

Тип защиты, позволяет игроку избежать опасности, если такое возможно, оно написано в описании карточки. На раненых людей не влияют события.

#### **Конец игры:**

Игра заканчивается по истечению колоды событий. В конце идет подсчет крышек, игрок с наибольшим количеством побеждает. Также игрок досрочно проигрывает при понижении прочности убежища до 0, потому что в Пустоши сложно выжить без убежища от компании «Волт-тек».

#### **Спорные ситуации:**

В Пустоши не бывает без споров. Вот способы решения самых распространенных из них:

- Спорные ситуации, связанные с порядком действий или одинаковым количеством ресурсов в конце, решаются броском кубиков
- При порядке починки и потери прочности убежища, прежде всего убежище чинится
- Для победы в конце игры, игрок помимо наилучшего результата, должен выжить.