

Fallout

NOWA KALIFORNIA

ELEMENTY GRY



12 KAFELKÓW MAPY



6 ARKUSZY SCENARIUSZY



5 PLASTIKOWYCH FIGUREK, 6 KART POSTACI,
5 ŻETONÓW S.P.E.C.I.A.L.
(S.P.E.C.J.A.L.) POSTACI



6 ŻETONÓW
WROGÓW



25 PUSTKOWI



22 OSADY
66 KART SPOTKAŃ



19 KRYPT



32 KARTY ZADAŃ



9 KART SPECJALNYCH



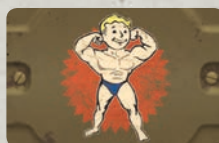
26 KART
ZNALEZISK



21 KART
ZASOBÓW



8 KART
UNIKALNYCH
ZASOBÓW



7 KART PROFITÓW



6 ŻETONÓW
ORGANIZACJI



6 ZNACZNIKÓW
ZADAŃ



6 ŻETONÓW
KAPSLI

OPIS ROZSZERZENIA

Wojna. Wojna nigdy się nie zmienia. Przez całą historię ludzkości przemoc stanowiła stały składnik życia na planecie Ziemi. W miarę postępów naszych cywilizacji rosły też nasze możliwości siania zniszczenia. Ten proces znalazł swoją kulminację w erze atomu – erze technologicznych cudów napędzanych energią nuklearną, której tajemnice udało nam się zgłębić. Jednak wraz z upływem czasu niepomiarne wzrosło zapotrzebowanie na zasoby i ostatecznie ta sama rzecz, która rozpoczęła złotą erę, zakończyła ją w błysku atomowych wybuchów.

Ale to było kiedyś. Jeśli będziesz tracić czas na użalanie się nad tymi nędznymi złamasami sprzed stu lat, nie zauważysz wkurzonego szpona śmierci dyszącego ci na kark! Rodzaj ludzki powstał z popiołów starego świata i wkroczył w nową, dziwną rzeczywistość pełną niebezpieczeństw, ale też możliwości – o ile jesteś dość śmiały lub głupi, by je wykorzystać. Pamiętaj tylko o jednym: wojna nigdy się nie zmienia.

Rozszerzenie **FALLOUT: NOWA KALIFORNIA** wprowadza dodatkowe postacie, przedmioty, wrogów, kafelki mapy oraz dwa nowe scenariusze do gry **FALLOUT: GRA PLANSZOWA**, a ponadto całkowicie nowe zasady rozgrywania scenariusza kooperacyjnego. W pudełku zawarto również rozszerzone arkusze scenariuszy do czterech scenariuszy z zestawu podstawowego, które wykorzystuje się podczas rozgrywania tych scenariuszy w połączeniu z elementami rozszerzenia **FALLOUT: NOWA KALIFORNIA**.

NOWE ELEMENTY GRY

To rozszerzenie zawiera wiele elementów, które można łączyć z elementami z zestawu podstawowego **FALLOUT: GRA PLANSZOWA**.

KARTY

Celem rozbudowania swojego egzemplarza gry dodaj nowe karty zasobów, znalezisk, unikalnych zasobów oraz profitów do odpowiadających im talii z **FALLOUT: GRY PLANSZOWEJ**. Te karty są używane bez względu na wybrany scenariusz.

Karty spotkań i zadań również można połączyć z ich odpowiednikami z zestawu podstawowego. Najlepiej trzymać te karty ułożone w kolejności numerycznej, aby proces wyszukiwania odpowiednich kart był na tyle szybki i prosty, na ile to możliwe. Jednak najbardziej praktyczne może okazać się trzymanie archiwum z **FALLOUT: NOWA KALIFORNIA** osobno od archiwum z **FALLOUT: GRY PLANSZOWEJ**, aby ułatwić odnajdywanie konkretnych kart podczas rozgrywania nowych scenariuszy.

Karty z **FALLOUT: NOWA KALIFORNIA** można rozpoznać po symbolu rozszerzenia widocznym w lewym dolnym rogu (lub w prawym dolnym rogu dla kart profitów).



OCALALI

FALLOUT: NOWA KALIFORNIA zawiera pięciu nowych ocalałych wraz z odpowiadającymi im figurkami i początkowymi żetonami S.P.E.C.I.A.L. (S.P.E.C.J.A.L.). Wszystkich tych ocalałych można wybrać w kroku 7. przygotowania do gry (Wybór i ustawienie ocalałych) bez względu na wybrany scenariusz.

Ważne: Jeśli grasz ocalałym – Panem Złotą Rączką, upewnij się, że wzięłeś obie początkowe karty postaci Pana Złotej Rączki!



ŻETONY

Połącz żetony organizacji i wrogów oraz znaczniki zadań z **FALLOUT: NOWA KALIFORNIA** z tymi z **FALLOUT: GRY PLANSZOWEJ**. Te żetony są używane bez względu na rozgrywany scenariusz.

Żetony wrogów z **FALLOUT: NOWA KALIFORNIA** można rozpoznać po symbolu rozszerzenia widocznym na pasku z nazwą wroga.



KAFELKI MAPY I SCENARIUSZE

FALLOUT: NOWA KALIFORNIA zawiera 12 nowych kafelków mapy używanych w połączeniu ze wszystkimi kafelkami mapy z **FALLOUT: GRY PLANSZOWEJ**, aby układać mapy do dwóch nowych scenariuszy oraz czterech rozszerzonych scenariuszy. Rozszerzone scenariusze można rozpoznać po wyrazie „rozszerzony” w tytule arkusza scenariusza. Podczas rozgrywania nierozszerzonych scenariuszy z **FALLOUT: GRY PLANSZOWEJ** nie należy używać żadnych kafelków mapy z rozszerzenia **FALLOUT: NOWA KALIFORNIA**.

Kafelki mapy z **FALLOUT: NOWA KALIFORNIA** można rozpoznać po symbolu rozszerzenia widocznym w lewym dolnym rogu kafelka mapy.

SYMBOL ROZSZERZENIA

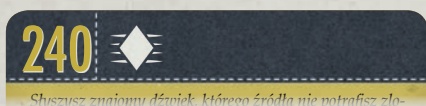


DODATKOWE ZASADY

Pewne efekty wpływające na grę, pojawiające się w rozszerzeniu **FALLOUT: NOWA KALIFORNIA**, wprowadzają nowe zasady opisane szczegółowo w poniższych sekcjach.

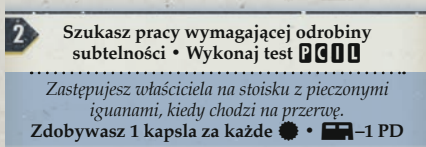
KARTY

Część efektów w grze odnosi się do numeru karty poprzedzonego symbolem (♠). Ten symbol wskazuje, że pojawia się kilka unikatowych kopii danej karty oraz że należy użyć tylko jednej z nich. Przykładowo jeśli instrukcja przygotowania do gry brzmi „♠: 240”, należy losowo wybrać jedną z kart z numerem 240 i wtasować ją do odpowiedniej talii spotkań przed dodaniem jakichkolwiek innych kart.



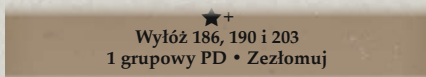
TESTY

Niektóre efekty w grze mogą nakazywać wykonanie testu bez konkretnego poziomu trudności (przykładowo „Wykonaj test **PD**”, jak to pokazano na ilustracji poniżej). W przypadku takich testów najlepiej uzyskać największą możliwą liczbę wyników. Efekt w grze poinformuje, jak należy rozpatrzyć dany test w oparciu o liczbę wyrzuconych trafień.



GRUPOWE PD

W scenariuszu „Nowa Kalifornia” pojawia się nowy rodzaj nagrody nazywanej „Grupowymi PD”. Kiedy dowolny gracz zdobywa nagrodę w postaci grupowych PD, każdy ocalały zdobywa wskazaną liczbę PD.



ZDOLNOŚCI WROGÓW

Kilku wrogów posiada nowe zdolności działające w opisany poniżej sposób:

➔ **Szybkość:** Kiedy taki wróg ma się poruszyć, porusza się maksymalnie o dwa pola w stronę najbliższego ocalałego (zamiast o jedno pole).

⊙ **Kapsle:** Po tym, jak ocalały zabije takiego wroga, zdobywa liczbę kapsli równą poziomowi tego wroga.

ZASADY „NOWEJ KALIFORNII”

Scenariusz „Nowa Kalifornia” zawarty w tym rozszerzeniu wykorzystuje inny zestaw zasad niż normalne scenariusze. Arkusz scenariusza „Nowa Kalifornia” zawiera skrót zasad przypominający o sposobie rozgrywania tego scenariusza. Jego kompletne reguły opisano poniżej.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania do gry scenariusza „Nowa Kalifornia” gracze **nie dobierają** kart osiągnięć. Posiadanie określonej liczby wpływów nie stanowi warunku zwycięstwa w grze. Ponadto w celu utworzenia talii osiągnięć wykorzystuje się wszystkie karty osiągnięć bez względu na liczbę graczy.

ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

Podczas tego scenariusza warunki zwycięstwa i przegranej różnią się od tych z normalnej gry. Ocalali nie zwyciężają ani nie przegrywają indywidualnie. Zamiast tego zwyciężają oni jako grupa, kiedy żeton władzy ★ dotrze na ostatnie pole toru władzy. I odwrotnie, przegrywają oni jako grupa, kiedy żeton władzy ♥ dotrze na ostatnie pole toru władzy. Ocalali będą przesuwali te żetony w dół i w górę toru władzy poprzez zdobywanie osiągnięć oraz wypełnianie głównego zadania scenariusza.

ZABITY

Podczas tego scenariusza za każdym razem, kiedy jakkolwiek ocalały zostanie zabity, w dodatku do normalnych efektów zabicia ocalałego należy przesunąć żeton władzy ♥ o jedno pole w stronę ostatniego pola toru władzy.

KONIEC RUNDY

Podczas rozgrywania scenariusza „Nowa Kalifornia” w momencie dobrania ostatniej karty osiągnięcia i przetasowania talii osiągnięć, żeton władzy ★ **nie jest przesuwany** w dół toru. Żeton władzy ♥ należy przesunąć według normalnych zasad.

OSIĄGNIĘCIA

Podczas rozgrywania tego scenariusza za każdym razem, kiedy ocalały zdobędzie osiągnięcie, natychmiast należy je odrzucić i rozpatrzyć jeden z opisanych poniżej efektów w zależności od tytułu danej karty osiągnięcia:

Osiągnięcia „Wolność” (★): Przesuńcie żeton władzy ★ o jedno pole w stronę ostatniego pola toru władzy (tzn. w dół toru).

Osiągnięcia „Bezpieczeństwo” (♥): Przesuńcie żeton władzy ♥ o jedno pole w stronę pierwszego pola toru władzy (tzn. w górę toru).

Inne osiągnięcia: Ocalały, który właśnie odrzucił kartę osiągnięcia, wybiera jeden z wymienionych powyżej efektów i rozpatruje go.

OPRACOWANIE

PROJEKT I OPRACOWANIE ROZSZERZENIA:

Dane Beltrami oraz Brad Andres

PRODUCENT: Molly Glover

REDAKCJA: Andrea Dell' Agnese i Julia Faeta

KOREKTA: David Hansen

KIEROWNIK DZIAŁU GIER PLANSZOWYCH: James Kniffen

PROJEKT GRAFICZNY: Evan Simonet

KIEROWNIK PROJEKTU GRAFICZNEGO: Chris Hosch

ILUSTRACJA OKŁADKI: Matt Bradbury

ILUSTRACJE KAFELKÓW MAPY: Ben Zweifel

POZOSTAŁE ILUSTRACJE: Matt Bradbury

GŁÓWNI KIEROWNICY ARTYSTYCZNI:

Andy Christensen i Joseph D. Olson

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM GRAFICZNYM: Melissa Shetler

PROJEKT FIGUREK:

Bexley Andrajack, Robert Brantseg, Niklas Norman i Gary Storkamp

GŁÓWNY PROJEKTANT FIGUREK: Cory DeVore

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM FIGUREK: Derrick Fuchs

KOORDYNATOR KONTROLI JAKOŚCI: Zach Tewalthomas

ZARZĄDZANIE PRODUKCJĄ: Jason Beaudoin i Megan Duehn

KOORDYNACJA LICENCJI: Sherry Anisi i Long Moua

ZARZĄDZANIE LICENCJĄ: Simone Elliot

DYREKTOR KREATYWNY DS. OPRAWY GRAFICZNEJ: Brian Schomburg

STARSZY KIEROWNIK PROJEKTU: John Franz-Wichlacz

STARSZY KIEROWNIK DS. ROZWOJU PRODUKTU: Chris Gerber

PROJEKTANT WYKONAWCZY: Corey Konieczka

WYDAWCA: Andrew Navaro

BETHESDA SOFTWORKS

OPRACOWANIE GRY ZE STRONY FIRMY BETHESDA: Matt Daniels, Jon Paul Duvall, Kurt Kuhlmann, Alan Nanes i Jessica Williams

AKCEPTACJA LICENCJI ZE STRONY BETHESDA SOFTWORKS: Mike Kochis

GALAKTA

TLUMACZENIE: Marek Mydel

KOREKTA WERSJI POLSKIEJ: Aleksandra Miszta

LOKALIZACJA ELEMENTÓW GRAFICZNYCH: Mateusz Szupik

KONSULTACJA MERYTORYCZNA: Paweł „Wolv” Awdejuk

TESTERZY

Jeffrey Anderson, Adam Baker, Sandra Baker, J-F Beaudoin, Martin Beaugard, 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 i Johnathan Veach

© 2018 Bethesda Softworks LLC, firma należąca do ZeniMax Media. Fallout, Bethesda i wszystkie powiązane logotypy są zastrzeżonymi znakami towarowymi ZeniMax Media Inc. i/lub jej oddziałów w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Fantasy Flight Supply i biały logotyp FFG są TM Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games i niebieski logotyp FFG są © Fantasy Flight Games. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

