

Fallout Shelter

DESKOVÁ HRA



V PŘÍPADĚ ÚMRTÍ SPRÁVCE

Pokud toto čtete, váš Správce je mrtev. Společnost VaultTec vám tímto projevuje svou upřímnou soustrasť, ale na truchlení teď není čas! Vy jste jeho zástupci, a je proto vaší povinností (po uspořádání řádného pohřebního obřadu podle Přílohy 7C) provést svůj Vault skrze tyto bouřlivé časy.

Až skončí předepsané smuteční období, budou vypsány nové volby. Obyvatelé vašeho Vaultu si pak z vás vyberou nového Správce! Na následujících stránkách naleznete návod, jak se o Vault v tomto období postarat. Budete muset přidělovat povinnosti obyvatelům, postarat se o zdroje Vaultu a zajistit bezpečí všech uvnitř. Mějte však stále na paměti, že v nadcházejících volbách si srdce voličů získá ten, který je učiní nejspokojenějšími!



30 místností



5 výtahů



31 předmětů



18 hrozeb



2 kostky



4 ukazatele zdrojů



72 kostek zdrojů



28 obyvatel



42 žetonů spokojenosti



1 žeton prvního hráče

PŘÍPRAVA HRY

KROK 1: POSTAVENÍ VAULTU

Najděte výtah a šest místností s červeným rubem a sestavte je podle obrázku.

KROK 2: VÝBĚR BAREV

Každý hráč si vybere barvu a přidá k Vaultu výtah s odpovídající barvou. Výtahy jsou seřazené do sloupce a jejich pořadí je libovolné. Potom si každý hráč vezme ukazatel zdrojů a **dva** obyvatele stejné barvy, jakou si vybral. Ostatní obyvatelé zůstanou v krabici.

Poznámka: Obyvatelé před vámi jsou označováni jako „dostupní“ obyvatelé.





KROK 3: PŘÍPRAVA ZÁSObY

Zamíchejte oddělené balíčky předmětů, hrozeb a zbývajících místností a umístěte každý balíček nad Vault tak, jak je uvedeno na obrázku. Pak na místo, kam snadno dosáhnou všichni hráči, umístěte kostky zdrojů, žetony spokojenosti a hrací kostky.

KROK 4: VYTVOŘENÍ NABÍDKY

Vezměte z balíčku předmětů tři karty a otočené lícem nahoru je položte nalevo od balíčku. Toto je nabídka předmětů.

Vezměte z balíčku místností tři karty a otočené lícem nahoru je položte napravo od balíčku. Toto je nabídka místností.

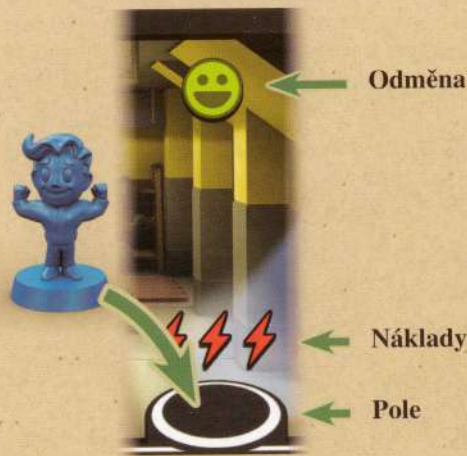
KROK 5: PRVNÍ HRÁČ

Hráč, od jehož návštěvy podzemí uplynulo nejméně času, si vezme žeton prvního hráče. A nyní jste připraveni začít hrát!

HRANÍ HRY

Ve *Fallout Shelter* je každý z vás zástupcem Správce ve vašem Vaultu. A ten z vás, kdo do konce hry nahromadí nejvíce spokojenosti, se stane vítězem a novým Správcem! Hra je rozdělená na několik kol a v každém z nich provedete 3 následující kroky:

1. **Odhalení hrozeb** – Do Vaultu jsou umístěny karty hrozeb. V prvním kole se tento krok přeskakuje, a proto je v těchto pravidlech podrobněji popsán později v kapitole Hrozby.
2. **Rozmístění obyvatel** – Počínaje prvním hráčem, každý hráč umístí jednoho obyvatele na libovolné volné pole ve Vaultu. Hráči se střídají po směru hodinových ručiček, dokud nerozmístí všechny své obyvatele.
3. **Odvolání obyvatel** – V tomto kroku odstraníte všechny obyvatele z Vaultu a přesunete je zpátky před sebe. Pak začne nové kolo.



ROZMÍSTĚNÍ OBYVATEL

Ve svém kole vezměte jednoho ze svých dostupných obyvatel a umístěte ho na pole ve Vaultu. Obyvatele nemůžete umístit na pole, kde už nějaký obyvatel je, nebo na pole místností v nabídce místností.

Abyste obyvatele umístili, **musíte nejprve zaplatit všechny červeně uvedené náklady nad volným polem**. Poté, v pořadí zleva doprava, dostanete všechny zeleně uvedené odměny nad tímto místem.

Odměny (a náklady) jsou ikonou po ikoně vysvětleny na následujících stránkách. Každý typ má svou vlastní sekci se všemi souvisejícími pravidly a na zadní straně této příručky najdete přehled všech používaných ikon.

VYNECHÁNÍ

Pokud nechcete (nebo nemůžete) umístit obyvatele, umístování vynecháte. Pokud během umístování vynecháte, nemůžete už v tomto kole získat další tah.



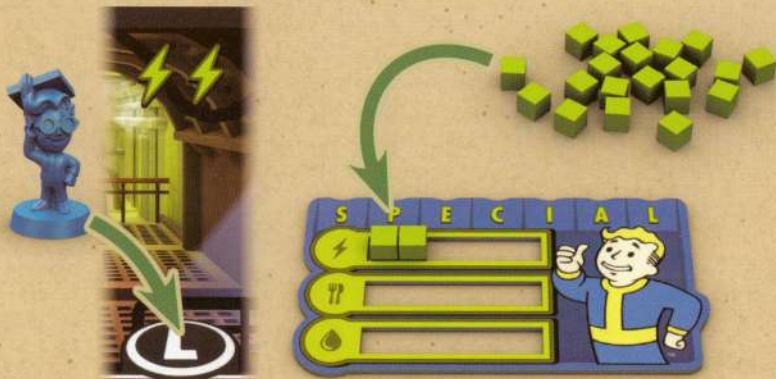
ZDROJE

Za každou z těchto ikon uvedenou nad polem získáte jeden zdroj odpovídajícího typu. Vezměte si ze zásoby kostku zdrojů a umístěte ji do odpovídajícího ukazatele. Pokud už v ukazateli není na další zdroj místo (maximum je šest), nemůžete získat další zdroj a kostka je ztracena.

Pokud potřebujete zaplatit červeně uvedené náklady nad polem, vraťte do zásoby určený počet kostek z odpovídajících ukazatelů.

Ikona „?“ znamená, že si typ zdroje můžete vybrat.

Poznámka: Spokojenost není zdroj.



Výměna

Pokud je nad polem tato ikona, nezískáváte uvedený zdroj jako obvykle, ale místo toho můžete utratit zdroje vedle této ikony a získat za něj zdroje na druhé straně. Během kola to můžete udělat, kolikrát budete chtít.



SPOKOJENOST

Za každou tuto ikonu nad polem získáte jeden žeton spokojenosti. Vezměte si ho ze zásoby a umístěte ho před sebe. Hráč, který má na konci hry nejvíce žetonů spokojenosti, se stává vítězem a je zvolen novým Správcem!



STAVĚNÍ MÍSTNOSTÍ

Za každou tuto ikonu nad polem si můžete vybrat jednu místnost z nabídky místností a postavit ji na svém patře Vaultu. Patro Vaultu je vodorovná řada místností po obou stranách výtahu. Barva výtahu určuje, kterému hráči patro patří. Do výtahu s vaší barvou můžete obyvatele umísťovat pouze vy.

K postavení místnosti je třeba vzít si její kartu z nabídky a umístit ji do svého patra. Pak vezměte kartu z balíčku místností, otočte ji a nahraďte s ní odebranou místnost v nabídce místností. Postavená místnost musí být přiložena k vašemu výtahu nebo již postavené místnosti. Na každé straně výtahu nemůžete mít víc jak tři místnosti.

PŘÍJEM

Když jiný hráč umístí obyvatele na pole ve vašem patře, můžete si ze zásoby vybrat jeden libovolný zdroj. Když však bude obyvatel umístěn na hrozbu ve vašem patře (bude vysvětleno později), zdroj **nezískáte**.

Nabídka místností



Zaplacené zdroje



Tato ikona upozorňuje, že místnost může být postavena teprve tehdy, když zaplatíte zdroje uvedené v pravém dolním rohu.





NOVÍ OBYVATELÉ

Za každou tuto ikonu nad polem získáte po zbytek hry jednoho nového obyvatele. Vezměte si z krabice obyvatele vaší barvy a umístěte ho přímo na tuto ikonu. Až odvoláte své obyvatele, bude odvolán i nový obyvateľ a v dalších kolech už ho budete moct umístit.

Poznámka: Nemůžete mít víc jak sedm obyvatel.



PRVNÍ HRÁČ

Pokud je nad polem tato ikona, získáváte žeton prvního hráče a budete v příštím kole začínat.



PŘEDMĚTY

Za každou tuto ikonu nad polem si můžete vybrat jeden předmět z nabídky předmětů. Předmět umístíte před sebe a pak vezměte kartu z balíčku předmětů, otočte ji a nahraďte s ní odebraný předmět v nabídce předmětů.

Každý předmět vám poskytuje bonus nebo vlastnosti, které můžete použít kdykoliv, kdy je předmět položený před vámi (nebo podle instrukcí na kartě).



Vyčerpání karet

Většina předmětů má vlastnost, která vyžaduje „vyčerpání“, aby mohl být předmět použit. Kartu vyčerpáte tak, že ji otočíte o devadesát stupňů na bok. Vyčerpaná karta nemůže být znovu vyčerpána. Na konci kola všechny karty znovu připravíte tak, že je otočením o devadesát stupňů narovnáte.



Přípravivá



Vyčerpaná



VÝCVIK

V okamžiku, kdy je na pole s touto ikonou umístěn obyvatel, hráč z této ikony nezískává žádnou odměnu. Obyvatel místo toho po odvolání získává S.P.E.C.I.A.L. výcvik. Obyvatele pak umístíte do libovolného slotu na horní hraně ukazatele zdrojů. Pokud bylo uvnitř ikony výcviku písmeno, musíte obyvatele umístit do slotu s odpovídajícím písmenem.

V následujících kolech může být tento obyvatel umístěn stejně jako ostatní obyvatelé, ale na některých polích po umístění získá speciální bonus.

Poznámka: Výcvik trvá jen po dobu jednoho umístění a najednou můžete mít u jednotlivých písmen jen jednoho obyvatele.

S.P.E.C.I.A.L. POLE

Některá pole jsou označena písmeny. Pokud na toto pole umístíte obyvatele, který má výcvik s odpovídajícím písmenem, získáte odměnu nad tímto polem dvakrát!

Poznámka: Písmena uvnitř polí nemají žádný další účinek. Na pole mohou být umístění libovolní obyvatelé, vycvičení obyvatelé pouze získají bonusové odměny.



Propojená pole

Pole se dvěma propojenými kruhy vyžadují, aby se na ně místo jednoho obyvatele umístili obyvatelé dva. Zaplacení nákladů a získání odměny na těchto polích probíhá stejně jako na ostatních.



HROZBY

Na začátku každého kola, s výjimkou prvního, budou ve Vaultu náhodně rozmístěny hrozby. Za **každé patro Vaultu** (směrem odshora) hodte dvěma kostkami a sečtěte jejich hodnoty, abyste určili, kde se hrozba na daném patře objeví.

Každý sloupec polí je označený číslem, která jsou uvedena vedle polí v místnostech v nejvyšším patře. Hrozbu umístíte tak, že vezmete svrchní kartu balíčku hrozeb a umístíte ji na pole ve sloupci, který odpovídá hozené hodnotě na kostkách. Pokud v tomto sloupci není žádná místnost, již se tam nachází jiná hrozba nebo vám padlo 7, v daném patře se během tohoto kola žádná hrozba neobjevila.

Karta hrozby po umístění na pole nahrazuje jeho náklady a odměny, dokud není hrozba odstraněna.



Hod'te jednou
v každém kole



2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12





BOJ

Hrozby s touto ikonou vyžadují, aby proti nim vaši obyvatelé bojovali! Když na toto pole umístíte svého obyvatele, hodte dvěma kostkami a sečtěte jejich hodnoty. Pokud je výsledný součet rovný nebo vyšší než číslo u této ikony, váš obyvateľ vyhrál! Získáváte odměnu uvedenou na kartě hrozby. Pokud je výsledný součet menší než číslo u této ikony, váš obyvateľ prohrál. Nedostanete žádnou odměnu a figurku obyvatele povalíte na bok na znamení, že je zraněný.

Na konci kola odstraňte každou kartu hrozby, ze které odvoláváte nezraněného obyvatele – tyto hrozby byly zneškodněny. Karty hrozeb, ze kterých byli odvoláni zranění obyvatelé, ponechte na místě, stejně jako všechny hrozby, na které nebyl umístěn žádný obyvateľ.



ZRANĚNÍ OBYVATELÉ

Tato ikona na místě nákladů upozorňuje, že se zde umístěný obyvateľ stane zraněným. Když je obyvateľ zraněný, položte ho na bok. Obyvatel zůstane položený, dokud není uzdraven. Zranění obyvatelé nemohou být umístěni na běžná pole.



Zraněný obyvateľ může být po odvolání umístěn pouze na pole označené touto ikonou. Nezraněné obyvatele na toto pole umístit nelze.



LÉČENÍ

Tato ikona upozorňuje, že na tomto poli můžete uzdravit svého obyvatele. Znovu ho postavte, protože na tomto poli už není zraněný.



Obměna nabídky

Tato ikona nařizuje, že musíte obnovit nabídku odpovídající ikoně uvnitř – buď nabídku předmětů, nebo nabídku místností. Nabídku obměňte tak, že odhodíte všechny tři otočené karty a nahradíte je třemi svrchními kartami z odpovídajícího balíčku.

Pokud v některém z balíčků dojdou karty, zamíchejte odhozené karty odpovídajícího typu a vytvořte z nich nový balíček.



← Nezraněný



← Zraněný

KONEC HRY

Hra končí na konci kola, ve kterém dojde k jedné z následujících situací:

- Hráč ve svém patře Vaultu postavil šest místností.
- Došly karty v balíčku hrozeb.

Na konci posledního kola musí každý hráč odhodit jeden žeton spokojenosti za každou hrozbu, která se nachází v jeho patře Vaultu. Poté zvítězí hráč s nejvíce žetony spokojenosti!

Poznámka: Pokud na začátku posledního kola došly karty v balíčku hrozeb, ale je stále potřeba umístit další, zamíchejte odhozené karty hrozeb a umístěte zbývající hrozby z tohoto dočasněho balíčku.

Rozhodování remíz

Pokud dojde k remíze, určete vítěze podle následujících pravidel v pořadí, v jakém jsou uvedena:

1. Nejvíc kostek zdrojů
2. Nejvíc obyvatel
3. Nejvíc předmětů

Pokud remízu nevyřešilo ani tohle, vyhrávají všichni! Jen teď budete muset vymyslet, jak Vault spravovat společně!

AUTOŘI

FANTASY FLIGHT GAMES

Design a vývoj hry: Andrew Fischer

Produkce: Jason Walden

Editor: Márk Pollard

Korektury: Carol Darnell

Grafický design: Michael Silsby

Vedoucí grafického designu: Christopher Hosch

Modelování: Gary Storkamp

Vedoucí modelování: Cory DeVore

Ředitel modelování: Derrick Fuchs

Koordinace kontroly kvality: Andrew Janeba a Zach Tewalthomas

Koordinace licencování: Sherry Anisi a Zach Holmes

Vedoucí licencování: Simone Elliott

Správa produkce: Justin Anger a Jason Glawe

Kreativní ředitel layoutu: Brian Schomburg

Senior projektový manažer: John Franz-Wichlacz

Senior manažer vývoje produktu: Chris Gerber

Výkonný herní designér: Corey Konieczka

Vedoucí studia: Andrew Navaro

BETHESDA SOFTWARES

Licenční schvalování Bethesda Softworks: Mike Kochis

HERNÍ TESTÉRI

Pátá třída Oaklawn Room 141, 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

Zvláštní poděkování Jamesovi Kniffenovi a všem našim betatesterům!

ČESKÁ VERZE HRY

Překlad: Jakub Mařík

Lokalizace: GameRock Studio, s. r. o., www.gamerock.eu

PŘEHLED IKON



Získáváte (nebo platíte)*
odpovídající kostku zdrojů.



Získáváte (nebo platíte)* kostku
zdrojů dle vašeho výběru.



Získáváte jeden žeton
spokojenosti.



Trvale získáváte nového obyvatele.
Vezměte si ho z krabice a umístěte na
tuto ikonu.



Získáváte žeton prvního hráče.
V příštím kole začínáte.



Postavte vybranou místnost
z nabídky místností na svém
patře Vaultu.



Obyvatel na tomto poli získává po
odvolání S.P.E.C.I.A.L. výcvik.



Můžete mezi sebou v uvedeném
poměru vyměnit zdroje, které jsou
zobrazené po stranách ikony.



Vyléčíte obyvatele
na tomto poli.



Získáte libovolný předmět
z nabídky předmětů (nebo platíte
předmětem, který je položený
před vámi)*.



Připravte libovolný předmět.



Odhoďte všechny karty
v odpovídající nabídce
a nahraďte je novými kartami
z balíčku.



Obyvatel, který byl umístěn na
toto pole, se stává zraněným.



Hoďte kostkami. Pokud je jejich
součet nižší než toto číslo, obyvatel je
zraněný. V opačném případě získáte
odměnu.



Zaplatěte zdroje uvedené
v pravém dolním rohu místnosti,
kterou stavíte.



Obyvatel, který má odpovídající
S.P.E.C.I.A.L. výcvik, získává
na tomto poli dvojnásobnou
odměnu.



Na toto pole může být umístěn
pouze zraněný obyvatel.



Abyste mohli toto pole použít,
musíte na něj v jednom kole
umístit dva obyvatele.

** Text v závorkách vysvětluje, jak ikony fungují, když se u pole objeví na místě nákladů.*



Dovozce pro ČR/Dovozca pre Slovensko:
ADC Blackfire Entertainment, s.r.o.,
Novozámecká 4/405
198 00 Praha 9, Česká republika

CZ: © 2020 Bethesda Softworks LLC je společnost skupiny ZeniMax Media. Fallout, Bethesda a související loga jsou registrovanými obchodními známkami či značkami společnosti ZeniMax Media Inc. a/nebo přidružených subjektů v USA a ostatních státech. Fantasy Flight Supply a bílé FFG logo jsou TM Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games a modré FFG logo jsou ™ Fantasy Flight Games. Všechna práva vyhrazena jejich odpovídajícím vlastníkům. Fantasy Flight Games sídlí na 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Uchovejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečně herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zduření. Použitý obal odhodte do koše. Vyrobeno v Číně. • SK: © 2020 Bethesda Softworks LLC spoločnosť ZeniMax Media. Fallout, Bethesda a súvisiace logá sú registrovanými obchodnými známkami či značkami spoločnosti ZeniMax Media Inc. a/alebo pridružených subjektov v USA a ostatných štátoch. Fantasy Flight Supply a biele FFG logo sú TM Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games a modré FFG logo sú ™ Fantasy Flight Games. Všetky práva vyhradené ich zodpovedajúcim vlastníkom. Fantasy Flight Games sídlí na 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Uchovajte tieto informácie pre neskoršiu potrebu. Skutočne herné súčasti sa môžu od tých vyobrazených líšiť. **UPOZORNENIE:** Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti – nebezpečenstvo zadusenia. Obal nie je hračka, pred použitím ho odstráňte z dosahu dieťaťa, môže spôsobiť zadusenie. Použitý obal odhodte do koša. Vyrobené v Číne.