



НОВАЯ КАЛИФОРНИЯ

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



12 ФРАГМЕНТОВ
ИГРОВОГО ПОЛЯ



6 ЛИСТОВ СЦЕНАРИЕВ



5 ПЛАСТИКОВЫХ ФИГУРОК
6 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ
5 S.P.E.C.I.A.L.-ЖЕТОНОВ
ПЕРСОНАЖЕЙ



6 ЖЕТОНОВ ВРАГОВ



25 – В ПУСТОШИ



22 – В ПОСЕЛЕНИИ
66 КАРТ ВСТРЕЧ



19 – В УБЕЖИЩЕ



32 КАРТЫ ЗАДАНИЙ



9 ОСОБЫХ КАРТ



26 КАРТ ДОБЫЧИ



21 КАРТА
АКТИВОВ



8 КАРТ
УНИКАЛЬНЫХ
АКТИВОВ



7 КАРТ ПРЕИМУЩЕСТВ



6 ЖЕТОНОВ
ГРУППИРОВОК



6 ЖЕТОНОВ
ЗАДАНИЙ



6 ЖЕТОНОВ
КРЫШЕК

НОВАЯ
КАЛИФОРНИЯ

1

ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

Война... Война никогда не меняется. Всю историю человечества на планете Земля постоянно вершилось насилие. А с развитием нашей цивилизации росли и наши способности к разрушению. Кульминацией процесса стал атомный век — век чудес технологии, возникших с открытием тайн ядерной энергии. Однако со временем потребность в ресурсах стала расти, и в итоге то, что создало век чудес, с ним и покончило вспышкой атомного пламени.

Но это было давно. Если всё время думать об этих бедных растях столетней давности, рискуешь не заметить когтя смерти, который подкрался тебе за спину! Человечество восстало из пепла и вступило в новый странный мир, полный опасностей и — если вам хватает храбрости или безумства — возможностей. Только помните: война никогда не меняется.

Дополнение «Fallout: Новая Калифорния» вводит в настольную игру Fallout дополнительных персонажей, предметы, врагов, фрагменты поля и два новых сценария, в том числе совершенно новые правила кооперативной игры. Также вас ждут дополненные листы для четырёх сценариев базовой игры Fallout: теперь вы сможете переиграть старые сценарии с новыми компонентами из дополнения «Fallout: Новая Калифорния».

НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Компоненты из дополнения можно смешивать с компонентами из базовой игры следующим образом.

КАРТЫ

Чтобы расширить и дополнить игру, добавьте новые карты активов, добычи, уникальных активов и преимуществ в соответствующие колоды базовой игры Fallout. Эти карты используются независимо от того, какой сценарий вы выберете.

Карты встреч и заданий также можно сочетать с аналогами из базовой игры. Рекомендуем складывать эти карты по порядку номеров, чтобы в процессе игры было легко их находить. Впрочем, вы можете хранить библиотеку карт «Fallout: Новой Калифорнии» и отдельно от библиотеки базовой игры, чтобы легче находить конкретные карты для новых сценариев.

Карты дополнения «Fallout: Новая Калифорния» можно отличить по значку дополнения в левом нижнем углу (для карт преимуществ — в правом нижнем).



ВЫЖИВШИЕ

В «Fallout: Новая Калифорния» есть карты пяти новых выживших (а также их фигурки и начальные S.P.E.C.I.A.L.-жетоны). Любых из этих выживших можно выбрать для игры на 7-м этапе подготовки («Выберите и разместите выживших»), независимо от того, какой сценарий вы выбрали.



Важно! Играя за Мистера Помощника, не забудьте взять обе начальные карты этого персонажа!

ЖЕТОНЫ

Жетоны группировок, врагов и заданий из дополнения «Fallout: Новая Калифорния» сочетаются с аналогичными жетонами базовой игры Fallout. Они используются независимо от того, какой сценарий вы выбрали.

Жетоны врагов из «Fallout: Новая Калифорния» можно отличить по значку дополнения в строке названия врага.



ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ И СЦЕНАРИИ

В «Fallout: Новая Калифорния» 12 новых фрагментов поля. Они сочетаются со всеми фрагментами **A** и **B** из базовой игры Fallout. С их помощью вы сможете создать игровое поле для двух новых сценариев и четырёх базовых дополненных сценариев. Последние можно отличить по слову «Дополнено» в строке названия на листе сценария. Играя в **недополненные** сценарии из базовой игры Fallout, **не используйте** фрагменты поля из дополнения.

Фрагменты поля из «Fallout: Новая Калифорния» можно отличить по значку дополнения в левом нижнем углу.

Значок дополнения



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дополнение «FALLOUT: Новая Калифорния» вводит несколько новых правил.

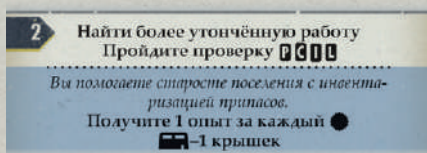
КАРТЫ

Некоторые эффекты в игре ссылаются на номер карты со значком (♠). Этот значок указывает на то, что есть несколько уникальных экземпляров карты с таким номером, и нужно использовать только один из них. К примеру, если инструкция к подготовке гласит «♠: 240», случайным образом возьмите одну из карт под номером 240 и замешайте её в соответствующую колоду встреч, прежде чем добавлять другие карты.



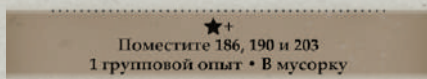
ПРОВЕРКИ

Некоторые эффекты в игре предписывают пройти проверку без конкретного значения сложности (к примеру, «Проверка PCCC» на иллюстрации ниже). При таких проверках вам просто нужно получить как можно больше . Игровой эффект укажет вам, как разыгрывать исход проверки в зависимости от результата броска.



ГРУППОВОЙ ОПЫТ

В сценарии «Новая Калифорния» есть новый вид награды — «групповой опыт». Когда любой игрок получает групповой опыт, каждый выживший получает указанное количество опыта.



СВОЙСТВА ВРАГОВ

У некоторых врагов появились новые свойства.

➡ **Быстрый:** когда этот враг должен двигаться, он перемещается не на один, а на два сектора в сторону ближайшего выжившего.

⚙ **Крышки:** убив этого врага, выживший получает столько крышек, каков уровень этого врага.

ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ «НОВАЯ КАЛИФОРНИЯ»

Правила сценария «Новая Калифорния», включённого в это дополнение, отличаются от стандартных. Лист сценария «Новая Калифорния» содержит краткую справку, напоминающую игрокам правила этого сценария. Подробно эти правила описаны далее.

ПОДГОТОВКА

При подготовке к сценарию «Новая Калифорния» игроки **не берут** карты замыслов, так как победа в этом сценарии определяется отнюдь не показателями влияния. Кроме того, для этого сценария **все** карты замыслов замешиваются в общую колоду, независимо от числа игроков в партии.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

В этом сценарии условия победы и поражения отличаются от стандартных. У игроков нет индивидуальных условий победы. Они побеждают все вместе, когда жетон группировки ★ достигает последнего деления счётчика могущества. Аналогично игроки проигрывают все вместе, когда жетон группировки ♠ достигает последнего деления счётчика могущества. Чтобы двигать эти жетоны по счётчику вперёд и назад, выжившие должны получать карты замыслов и выполнять основное задание сценария.

СМЕРТЬ

Когда в этом сценарии погибает выживший, продвиньте жетон группировки ♠ на 1 деление вперёд по счётчику могущества в дополнение к другим последствиям гибели выжившего.

КОНЕЦ РАУНДА

В сценарии «Новая Калифорния», когда вы взяли последнюю карту замысла и перемешали колоду замыслов, жетон группировки ★ **не продвигается по счётчику могущества**. При этом жетон группировки ♠ продвигается по обычным правилам.

ЗАМЫСЛЫ

Когда в этом сценарии выживший получает карту замысла, он немедленно сбрасывает её и применяет эффект, зависящий от названия карты:

Свобода (★): продвиньте жетон группировки ★ на 1 деление вперёд на счётчике могущества.

Безопасность (♠): отодвиньте жетон группировки ♠ на 1 деление назад на счётчике могущества.

Прочие замыслы: выживший, сбросивший карту, сам выбирает, какой из описанных выше эффектов применить.

СОЗДАТЕЛИ

РАЗРАБОТКА ДОПОЛНЕНИЯ: Дейн Белтрами при участии Брэда Андреса

ПРОДЮСЕР: Молли Гловер

РЕДАКТОРЫ: Андреа Дел'Агнес и Джулия Фэта

КОРРЕКТОР: Дэвид Хансен

МЕНЕДЖЕР РАЗРАБОТКИ: Джеймс Книффен

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: Эван Симоне

МЕНЕДЖЕР ДИЗАЙНА: Крис Хош

ОБЛОЖКА: Мэтт Брэдбери

ИЛЛЮСТРАЦИЯ НА ПОЛЕ: Бен Цвайфель

ВНУТРЕННИЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ: Мэтт Брэдбери

АРТ-ДИРЕКТОРЫ: Энди Кристенсен и Джозеф Д. Олсон

УПРАВЛЯЮЩИЙ АРТ-ДИРЕКТОР: Мелисса Шетлер

СКУЛЬПТОРЫ: Бексли Андраджак, Роб Брантсег, Никлас Норман и Гэри Сторкамп

РУКОВОДСТВО СКУЛЬПТОРАМИ: Кори Девор, Деррик Фукс

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА: Зак Теватломас

МЕНЕДЖЕРЫ ПРОИЗВОДСТВА: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

КООРДИНАТОРЫ ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ: Шерри Аниси и Лонг Моуа

МЕНЕДЖЕР ПО ЛИЦЕНЗИРОВАНИЮ: Симон Эллиотт

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР: Брайан Шомбург

ГЛАВНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Джон Франц-Вихлаш

ГЛАВНЫЙ МЕНЕДЖЕР ПО РАЗВИТИЮ: Крис Гербер

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАЗРАБОТЧИК: Кори Коничка

ИЗДАТЕЛЬ: Эндрю Наварро

BETHESDA SOFTWARE WORKS

РАЗРАБОТЧИКИ BETHESDA: Мэтт Дениелс, Джон Пол Дюваль, Курт Кульманн, Алан Нейнс и Джессика Уильямс

ОТВЕТСТВЕННЫЙ ЗА ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ В BETHESDA SOFTWARE WORKS: Майк Кочис

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Джеффри Андерсон, Адам Бейкер, Сандра Бейкер, Дж. Ф. Бодуан, Мартин Борекар, Майкл Богтс, Джастин Като, Майк Кавалли, Эстер Чун, Брэд Кларк, Крис Дж. Дэвис, Себастьян Дюбэ, Миша Фаворов, Сиг Гуннарссон, Сэм Хог, Нейтан Хаджек, Джейсон Хорнер, Джулиен Хорнер, Дин Хамфри, Нейт Максвелл, Тодд Мичлитш, Тайлер

Пэрротт, Брендон Пердю, Зеч Питчер, Себастьян Руссо, Брюс Зельцер, Уилл Спрингер, Ноам Страссфельд, Джофф Сатерс, Фред Тэн, Никки Валенс и Джонатан Вич.

© 2019 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. All rights reserved. Fantasy Flight Supply and the white FFG logo are TMs of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the blue FFG logo are ® 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.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Александр Киселев

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ПЕРЕВОДЧИК: Александр Гагинский

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховец

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Антон Русин

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vorpros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

