



## Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

*Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig*

## FALLOUT (1-4 SPIELER)

Diese Spielhilfe umfasst die Regeln für die **kooperative Variante** des Grundspiels, **Neu Kalifornien** und **Atomare Allianz**.

Zu Spielbeginn wird ein Szenario ausgewählt, dieses Szenario muss **gemeinsam** erfüllt werden, um das Spiel zu gewinnen.

### SPIELAUFBAU

► Siehe **Seite 2** im Referenzheft + **Seite 1** Atomare Allianz.

**Spielplanteile Neu Kalifornien:** Diese werden **nur** in „erweiterten“ Szenarien genutzt (siehe Szenariobogen).  
**Karten mit Rauten-Symbol:** Eine zufällige Karte dieser Nummer wird beim Spielaufbau gezogen und in den entsprechenden Begegnungsstapel gemischt.  
**Agendakarten** werden durch **Aktivierungskarten** ersetzt.

### S.P.E.C.I.A.L.-SYSTEM

**Strength** (Stärke), **Perception** (Wahrnehmung), **Endurance** (Ausdauer), **Charisma** (Charisma), **Intelligence** (Intelligenz), **Agility** (Beweglichkeit), **Luck** (Glück)

### PROBEN ABLEGEN

Alle Proben beziehen sich auf mind. 1 S.P.E.C.I.A.L.-Marker und einen Schwierigkeitswert (Zahl). Wirf die 3 V.A.T.S.-Würfel. Für jeden übereinstimmenden S.P.E.C.I.A.L.-Marker in deinem Besitz darfst Du beliebig viele Würfel 1x neu werfen. Zähle anschließend die Anzahl der Treffer (●). Erreichst Du **mindestens den Schwierigkeitswert** ist die Probe ein Erfolg.

### ERFAHRUNGSPUNKTE (EP) & STUFENAUFSTIEG

Erhalte EP durch getötete Gegner (= seiner Stufe), erfüllte Quests oder Begegnungen und halte dies auf deinem Tableau fest. Bewege den grauen Stift ausschließlich unter den S.P.E.C.I.A.L.-Markern und überspringe Lücken. Bewegst Du den Stift über den letzten Marker hinaus, steigst Du eine Stufe auf:

- Ziehe 2 zufällige S.P.E.C.I.A.L.-Marker und füge einen davon deinem Spielertableau zu, sofern Du ihn noch nicht besitzt.
- Besitzt Du diesen Marker bereits, erhältst Du stattdessen einen **Skill**: Lege den Marker in den Vorrat zurück und suche dir eine Skillkarte aus, deren Attribut dem Marker entspricht.

*Skillkarten sind 1x-Effekte. Lege die Karte ab um sie zu nutzen.*

- **Gruppen-EP:** Jeder Überlebende erhält diese EP
- **Gruppen-KK:** Jeder Überlebende erhält diese Kronkorken.

### TREFFERPUNKTE (TP) & STRALUNG

- **Schaden:** Bewege den **roten** Marker nach links.
- **Strahlung:** Bewege den **grünen** Marker nach rechts.

*Treffen sich beide Marker oder übersteigt der grüne den roten Marker, stirbst Du!*

Sobald Du stirbst, stellst Du deine Figur auf ein beliebiges Feld

des **Crossroads-Lagers**, legst alle Karten in deinem Inventar (nicht Ausrüstung!) ab und regenerierst all deine Trefferpunkte. Die **verfeindete Fraktion** erhält 1 Macht.

*Die Strahlung regeneriert sich jedoch **nicht!** Ist deine Strahlung nun auf Maximalwert scheidest Du aus dem Spiel aus!*

### EIGENSCHAFTEN

*Besitzt Du einen Eigenschaftsmarker, kannst Du **nicht** gleichzeitig auch die Eigenschaft auf seiner Rückseite haben. Die jeweils neue Eigenschaft ersetzt die alte.*

- **Vergöttert / Verachtet:** Wie denken die Leute im Ödland über dich?
- **Synth / Supermutant:** Bist du ein Synth oder ein Supermutant?
- **Gut Ausgeruht / Abhängig:** Diese Eigenschaften geben an, ob du bei guter Gesundheit oder von einer der zahlreichen Substanzen abhängig bist, die es im Ödland gibt.

*Du darfst „Gut ausgeruht“ während Proben oder im Kampf abwerfen, um einen Neuwurf beliebig vieler Würfel zu generieren.*

*Zeigt eine Eigenschaft ein **Schlosssymbol**, darfst du den Marker nicht umdrehen. Du darfst diese Eigenschaft jedoch **verlieren**.*

### FRAKTIONEN

Bei Spielaufbau wählen die Überlebenden **gemeinsam** eine **loyale Fraktion** aus. Diese Fraktion erhält **keinen** Machtmarker. Immer wenn die zu den Überlebenden **loyale Fraktion** Macht erhält, führt stattdessen den „+“-**Effekt** des Szenariobogens aus.

Zu jeder Fraktion gehört ein bestimmter Gegnertyp. Dieser ist auf dem Szenariobogen angegeben und wird auf dem Spielplan durch Fraktionsmarker dargestellt. Ist auf dem Szenariobogen statt eines Werts ein „★“ angegeben, so ist dieser Wert variabel und wird durch die Position des Markers der Fraktion auf der Machtskala bestimmt.

*Erreicht ein Machtmarker das letzte Feld der Machtskala, hat diese Fraktion genug Macht erlangt, um die Kontrolle über das Ödland an sich zu reißen, woraufhin die Partie endet!*

*Siehe **Effekte abhandeln** ([ III ] Quest)*

### LOYALITÄT

Einige **Aktivierungskarten** besitzen ein Loyalitäts-Symbol einer Fraktion (oben links). Sobald Du diese Karte ausspielt und so lang sie in deinem Spielbereich liegen bleibt, bist Du loyal.

- Gegner dieser Fraktion, die sich in deinem Feld befinden, hindern dich **nicht** daran, Aktionen auszuführen.
- Werden Gegner dieser Fraktion aktiviert, beachten sie dich **nicht**. Sie bewegen sich nur auf Überlebende zu und greifen diese an, die **nicht loyal** gegenüber ihrer Fraktion sind.
- Du darfst **keine** Gegner der Fraktion angreifen, der du loyal gegenüberstehst.

*Du darfst jederzeit nur eine **Aktivierungskarte** offen ausliegen haben, um deine **Loyalität** zu bekunden. Eine ausgetauschte **Aktivierungskarte** nimmst du wieder auf die Hand zurück. Außerdem ist es möglich, zu Beginn deines Zugs eine bereits vor dir liegende **Aktivierungskarte** auf deine Hand zurückzunehmen und so die **Loyalitätsbekundung** zu widerrufen.*

### AUFGABEN

Aufgabenkarten sind Karten, die während des Aufbaus bereitgelegt werden. Eine Aufgabe gilt sofort als erfüllt, **sobald** die darauf angegebene Bedingung erfüllt ist. Dreht die Karte anschließend um.

*Zwei identische Aufgaben müssen **unabhängig** von einander erfüllt werden.*

Wird eine Aufgabe erledigt und die vom Szenario geforderte Anzahl erfüllter Aufgaben ist schon erreicht, setzt der Machtmarker der **verfeindeten Fraktion** um 2 Felder zurück.

### C.A.M.P.-MARKER

Sammelt **C.A.M.P.-Marker** werden neben dem Szenariobogen.

*Siehe [ VI ] **Schnellreise***  
*Siehe [ VII ] **Rasten***

### MODIFIKATIONEN

Beim Handeln kannst Du beliebig viele Transaktionen aufwenden, um entsprechend viele Modifikationen zu ziehen. Wähle anschließend **1 davon** aus und lege den Rest ab. Hänge diese Modifikation an einen deiner **passenden** Gegenstände an.

***Nur 1 Modifikation pro Gegenstand!** Ersetzte Modifikationen müssen **abgelegt** werden!*

### MUTATIONEN

Immer wenn ein Überlebender **5 ♣** erreicht, aktiviert er sofort seine Mutation.

*Die Mutation kann nicht mehr abgelegt werden!*

### WERKSTATT-VERBESSERUNGEN

*Werkstatt-Verbesserungen nutzen das **bisherige Symbol** der Agenda-Karten: ♣.*

Erhältst Du eine -Verbesserung, ziehe eine Karte vom Stapel. Lege sie nach dem Abhandeln neben den Szenariobogen.

### SPIELABLAUF

In jeder Spielrunde sind alle Spieler im Uhrzeigersinn 1x aktiv. Danach werden die Gegner aktiviert.

Entweder gewinnen die Überlebenden **gemeinsam**, indem sie die Siegbedingungen erfüllen, die auf dem Szenariobogen aufgeführt sind, oder sie verlieren **gemeinsam**, sobald der Machtmarker der **verfeindeten Fraktion** das letzte Feld der Machtskala erreicht.

## EINEN ZUG AUSFÜHREN

Führe **1-2 Aktionen** aus (auch mehrfach möglich).

### [ I ] ERKUNDEN

Hältst Du dich **unmittelbar neben** einem noch unerkundeten Spielplanteil auf, kannst Du es als Aktion aufzudecken.

- Der **Pfeil** auf dem neuen Spielplanteil muss genauso ausgerichtet werden wie der des Start-Spielplanteils.
- Platziere für jedes **Gegnersymbol** einen entsprechenden Marker aufgedeckt auf dem Symbol.

### [ II ] BEWEGEN

Pro Bewegungsaktion erhältst Du 2 Bewegungspunkte. Bewege dich für je 1 Bewegungspunkt in ein angrenzendes Feld. Du kannst dabei...

- deine Bewegung für **eine andere Aktion unterbrechen**;
- **2 Bewegungsaktionen** zusammen ausführen, um so **4 Bewegungspunkte** zu nutzen.

### BESONDERES GELÄNDE

- **Unwegsam:** 2 Bewegungspunkte nötig, um dieses Feld zu betreten.
- **Verseucht:** Du erleidest **1 Strahlungsschaden** ( ), wenn Du dich in dieses Feld bewegst.

*Siehe **Strahlung***

### [ III ] QUEST

*Questkarten musst Du bei **Erhalt** komplett durchlesen.*

*Nur **ohne** aktiven Gegner in deinem Feld möglich!*

Questkarten liegen offen im Spielbereich aus. Questmarker markieren gleichzeitig einen Ort (Spielplanteil) als auch die dazugehörige Karte. Quests unterscheiden sich wie folgt:

- **Mit ♣-Symbol:** Wenn Du alle Voraussetzungen erfüllt hast und dich in einem Feld ohne Gegner befindest, kannst Du die Quest mit einer Quest-Aktion erfolgreich beenden.
- **Ohne ♣-Symbol:** Sobald Du alle Voraussetzungen erfüllt hast, beendest Du diese Quest automatisch – **ohne** Aktion.

### EFFEKTE ABHANDELN

Handle anschließend alle Effekte des von dir erfüllten Ziels von links nach rechts ab:

- **# hinzufügen:** Mische die angegebene Karte in die obersten X Karten des Stapels der gleichen Rückseite (X = Anzahl der Spieler). Ist keine Nummer angegeben, ist die Karte selbst gemeint.

*Existiert noch kein solcher Stapel, wird mit dieser Karte ein neuer Stapel angelegt.*

- ▶ **# auslegen:**  
Lege die angegebene Karte offen neben aktuelle Quests.
- ▶ **# EP (Erfahrungspunkte):**  
Erhalte die angegebene Anzahl an Erfahrungspunkten.
- ▶ **# KK (Kronkorken):**  
Erhalte die angegebene Anzahl an Kronkorken.
- ▶ **Werde X:**  
Nimm dir den angegebenen Eigenschaftsmarker.
- ▶ **♣, ♠ oder ♠:**  
Ziehe eine Karte vom entsprechenden Stapel.
- ▶ **Erhalte + (EV):**  
Nimm die angegebene einzigartige Vorteilskarte.

*Ist diese Karte nicht mehr vorhanden, ziehe eine zufällige einzigartige Vorteilskarte.*

- ▶ **Handeln #:**  
Du darfst so viele Karten aus der Handlungsauslage kaufen/verkaufen wie angegeben.

*Siehe Handlung: Kaufen & Verkaufen ([ IV ] Begegnung)*

- ▶ **♥+ oder ★+:**  
Die jeweilige Fraktion erhält Macht (Anzahl der +Zeichen) bzw. bei loyaler Fraktion -> Siehe Szenariobogen.
- ▶ **Entfernen:**  
Entferne diese Karte aus dem Spiel. Quests ohne diesen Effekt verbleiben im Spiel und können erneut erfüllt werden.

#### [ IV ] BEGEGNUNG

*Du kannst für jedes Begegnungssymbol nur eine Begegnungsaktion pro Zug ausführen und nur, wenn sich in dem Feld kein aktiver Gegner befindet. Begegnungen hast Du im Ödland oder in Siedlungen - ziehe eine Karte vom entsprechenden Stapel.*

*Nur ohne aktiven Gegner in deinem Feld möglich!*

- ▶ **Begegnungsstufe:**  
Die Zahl neben dem Begegnungssymbol zeigt die Bedrohungsstufe der Begegnung.
- ▶ **Vault-Begegnungen:**  
Die Karten für Vault-Begegnungen kommen erst während der Partie ins Spiel. Vorher können in Feldern mit Vault-Symbol keine Begegnungsaktionen ausgeführt werden.

*Gibt es keinen Begegnungsstapel mit dem entsprechenden Symbol, ist doch keine Begegnung möglich.*

*Pro Symbol nur 1 Begegnungs-Aktion pro Zug möglich!*

#### EINE BEGEGNUNG ABHANDELN

Der Spieler rechts von dir zieht eine entsprechende Begegnungskarte und liest neben dem gelb hinterlegten Einführungstext die weiß hinterlegten Optionen inkl. Voraussetzungen (wie Proben, Kampf oder Kronkorken) vor.

*Jedoch nicht die Erfolg bzw. Fehlschlag-Effekte! Diese werden erst gelesen, nachdem sich der Spieler entschieden und gehandelt hat.*

Abschließend legt der Vorleser die Karte unter ihren Stapel.

#### HANDELN: KAUFEN & VERKAUFEN

01. Ziehe beim Handeln eine **Vorteilskarte** (♣) und lege sie links in die Handlungsauslage.
02. Führe so viele **Transaktionen** (kaufen/verkaufen) durch, wie auf der Begegnungskarte angegeben (z.B. „Handeln 2“).
  - ▶ Gegenstände kannst Du für Kronkorken kaufen.
  - ▶ Einige Karten (z.B. Begleiter) erfordern einen speziellen Marker oder Eigenschaft, die Du **besitzen musst**. Der eigentliche Kauf ist dann kostenlos.
  - ▶ Verkaufe an die jeweiligen Ablagestapel für -1 Kronkorken.

03. Stelle abschließend eine **Handlungsauslage** von 4 Karten her:

- ▶ **Karten ablegen:** Lege von der rechten Seite ab.
- ▶ **Karten nachziehen:** Lege neue Vorteilskarten links an.

*Neue Karten legst Du in dein Inventar (max. 3). Zusätzlich darfst Du bis zu 3 Karten ausrüsten (Kleidung, Waffe & Begleiter). Ausgerüstete Karten zählen nicht gegen das Inventarlimit.*

*Du kannst dein Inventar und deine Ausrüstung neu sortieren, wenn Du deinen Zug beginnst, keine Karten kaufst oder rastest!*

#### [ V ] KAMPF

Greife deinen Gegner in deinem Feld an: Erziele so viele Treffer, wie es seiner Stufe entspricht. Dabei musst Du die Trefferzonen treffen, an denen er verwundbar ist:

01. Der Gegner greift dich an:

- ▶ Wirf die 3 V.A.T.S.-Würfel.
- ▶ Handle evtl. Neuwürfe für Waffeneffekte, etc. ab.
- ▶ Jeder Treffer (●) fügt Schaden in Höhe der Gegnerstufe zu.

02. Du greifst den Gegner an (Du würfelst nicht neu!):

- ▶ Jeder Würfel, der den Trefferbereich zeigt, an dem der Gegner verwundbar ist, erzielt einen Treffer.
- ▶ Der Gegner ist besiegt, falls die Gesamtzahl der Symbole die Stufe des Gegners erreicht oder übersteigt.

03. Tötest Du einen Gegner, erhältst Du **Erfahrungspunkte**, entsprechend seiner Stufe.

- ▶ Lege den Gegnermarker ab.
- ▶ Ziehe einen neuen Gegnermarker desselben Typs und lege ihn **verdeckt** auf das nächstgelegene Feld eines Spielplans, das den gleichen Gegnertyp zeigt und nicht bereits einen Gegner dieses Typs enthält.

*Ein verdeckter Gegner ist inaktiv und wird nicht aktiviert.*

*Schaffst Du es nicht einen Gegner zu töten, bleibt er aktiv! Erzielte Treffer haben keine Wirkung und werden nicht übernommen!*

*Wenn ein Spieler durch eine Karte einen Gegner „ziehen und bekämpfen“ soll, zieht er einen Gegnermarker dieses Typs aus dem Vorrat und handelt einen Kampf ab. Ein solcher Gegner wird immer abgelegt, egal wie der Kampf endet.*

#### WAFFEN & KLEIDUNG

- ▶ Waffen funktionieren genau so wie Proben (siehe S.1).
- ▶ Mit Waffen, die ein Fernkampfsymbol (↘) besitzen, kannst Du auch Gegner in einem benachbarten Feld angreifen.

*Besitzt das Ziel kein ↘-Symbol, erzielt Du einen automatisch einen zusätzlichen Treffer.*

- ▶ Rüstungssymbole negieren automatisch je 1 Schaden.

#### GEGNEREIGENSCHAFTEN

- ▶ **↗ Aggressiv:**  
Trifft dieser Gegner auf dich, beginnt sofort ein Kampf (keine Aktion!)
- ▶ **♣ Beute:**  
Ziehe eine Beutekarte, sobald Du diesen Gegner tötest.
- ▶ **↘ Fernkampf:**

*Siehe Waffen & Kleidung*

- ▶ **↖ Rückzug:**  
Schaffst Du es nicht diesen Gegner zu töten, wird er inaktiv und umgedreht.
- ▶ **♣ Rüstung:**  
Negiert automatisch je 1 Schadenspunkt.
- ▶ **♣ Verstrahlt:**  
Fügt dir dieser Gegner Schaden zu, erleidest Du **♣-Schaden** in Höhe seiner Stufe.
- ▶ **↔ Schnell:**  
Bewegt sich um bis zu 2 Felder.
- ▶ **♣ Kronkorken:**  
Erhalte Kronkorken in Höhe der Gegnerstufe, sobald Du diesen besiegst.

#### UNTERSTÜTZEN

**Ein Überlebender kann im Kampf unterstützen, sofern er sich in Reichweite befindet (im selben Feld oder mit ↘-Symbol angrenzend). Er wirft den grünen Unterstützungs-Würfel. Dieser wird zu den Würfeln des aktiven Spielers addiert.**

Der Unterstützende darf Eigenschaften und Fähigkeiten verwenden. Allerdings erleidet er auch den Schaden des Unterstützungs-Würfels. **Ganz so, als würde er selbst kämpfen.**

*Wird ein Gegner getötet, erhält der Unterstützende 1 EP.*

*Nur 1 Unterstützender pro Kampf möglich!*

#### [ VI ] SCHNELLREISE

*Nur ohne aktiven Gegner in deinem oder angrenzendem Feld!*

Bewege dich zu einem beliebigen C.A.M.P.-Marker.

#### [ VII ] RASTEN

*Nur ohne aktiven Gegner in deinem Feld möglich!*

- ▶ Regeneriere **3 Trefferpunkte**;
- ▶ Mache alle deine erschöpften Karten spielbereit;

*Begleiter werden nun abgelegt, außer Du erfüllst die auf ihnen genannte Bedingung.*

- ▶ Erhalte die **Gut ausgeruht**-Eigenschaft;
- ▶ Du darfst mit anderen Überlebenden innerhalb von einem Feld Entfernung (=angrenzend) oder in deinem Feld tauschen.
- ▶ **Optional:** Platziere einen **C.A.M.P.-Marker** vom Szenariobogen auf deinem aktuellen Feld.

#### MIT ÜBERLEBENDEN TAUSCHEN

Ihr dürft nun beliebig viele **Vorteils- & Beutekarten** sowie **Kronkorken** tauschen.

#### ENDE DER RUNDE

Der Startspieler zieht eine **Aktivierungskarte** und führt diese aus.

#### 1. GEGNERAKTIVIERUNG

- ▶ Jeder Gegner eines gewählten Typs bewegt sich um 1 Feld auf den nächsten Überlebenden zu.

*Nicht erkundete Geländefelder gelten dabei als 1 Feld.*

- ▶ Befindet sich ein Gegner **vor seiner Bewegung** im Feld eines Überlebenden (oder benachbart mit Fernkampf), greift er diesen an.

*Siehe [ V ] Kampf (Aktion)*

*Mehrere Ziele möglich? Weniger TP > Spielerreihenfolge.*

- ▶ Nachdem alle aktiven Gegner eines Typs aktiviert wurden, werden die inaktiven Gegner dieses Typs auf die aktive Seite gedreht (und nicht weiter aktiviert).

*Außer denen, die verdeckt als Ersatz ins Spiel gekommen sind!*

- ▶ Wiederholt dies für das zweite Symbol der Karte.

#### 2. VERFEINDETE FRAKTIONEN AKTIVIEREN

- ▶ **Symbol der loyalen Fraktion:** Nichts passiert.
- ▶ **Symbol der verfeindeten Fraktion:**

01. **Aktiviert** die Gegner dieser Fraktion.
02. Rückt den **Machtmarker** um 1 Feld vor (nach unten).
03. Handelt den **Aktivierungseffekt des Szenariobogens** ab, der zu der **Anzahl** der auf dem Spielplan befindlichen Gegner dieser Fraktion entspricht.

#### 3. STARTSPIELER BESTIMMEN

Der Startspieler entscheidet, ob er Startspieler bleiben möchte. Ansonsten gibt er den Aktivierungsstapel samt zugehörigem Ablagestapel an den neuen Startspieler weiter, der sie rechts neben sich legt.