

Fallout Shelter[®]

LE JEU DE PLATEAU



EN CAS DE MORT DU SUPERVISEUR

Si vous lisez ceci, votre superviseur est mort. VaultTec vous adresse ses plus sincères condoléances, mais l'heure n'est pas à l'abattement. Vous êtes les officiers de votre Abri, et vos compagnons attendent de vous (une fois que vous aurez organisé la cérémonie funéraire décrite dans l'Appendice 7C) que vous soyez à la hauteur en cette période tumultueuse.

Une élection aura lieu une fois la période de deuil passée. Les Résidents de votre Abri désigneront alors l'un d'entre *vous*, qui deviendra leur superviseur ! Les pages qui suivent vous indiquent comment gérer l'Abri jusqu'à l'élection. Vous devrez attribuer des tâches aux Résidents de votre Abri, organiser les approvisionnements en ressources et vous protéger des menaces extérieures. N'oubliez pas que celui d'entre vous qui apportera le plus de Bonheur aux Résidents remportera l'élection à venir !



4 plateaux de
ressource



72 cubes
Ressource 28 Résidents 42 Bonheurs Pion Premier
Joueur

MISE EN PLACE

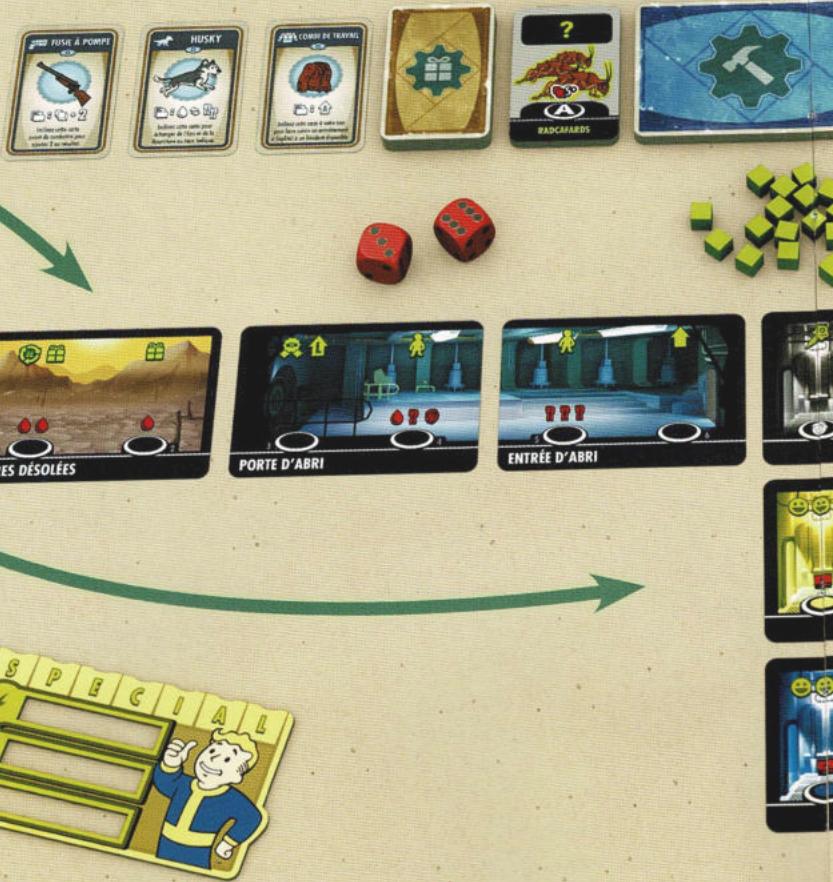
ÉTAPE 1 : CONSTRUIRE L'ABRI

Prenez l'Ascenseur et six Salles au dos rouge, puis placez-les comme indiqué.

ÉTAPE 2 : CHOISIR UNE COULEUR

Chaque joueur choisit une couleur. Placez les Ascenseurs des couleurs correspondantes en colonne dans l'abri, dans n'importe quel ordre. Ensuite, chaque joueur prend le plateau de ressource et **deux** Résidents à sa couleur, en laissant les autres Résidents dans la boîte de jeu.

Remarque : les Résidents qui se trouvent devant vous seront appelés Résidents « disponibles ».



ÉTAPE 3 : CRÉER LE STOCK

Mélangez séparément les Objets, les Menaces et le reste des Salles, puis placez chaque paquet de cartes au-dessus de l'Abri, comme indiqué. Placez les cubes Ressource, le Bonheur et les dés à la portée des joueurs.

ÉTAPE 4 : CRÉER LES PISTES

Piochez trois Objets et placez-les face visible à gauche du paquet Objet. Il s'agit de la piste d'objets.

Piochez trois Salles et placez-les face visible à droite du paquet Salle. Il s'agit de la piste de salles.

ÉTAPE 5 : PREMIER JOUEUR

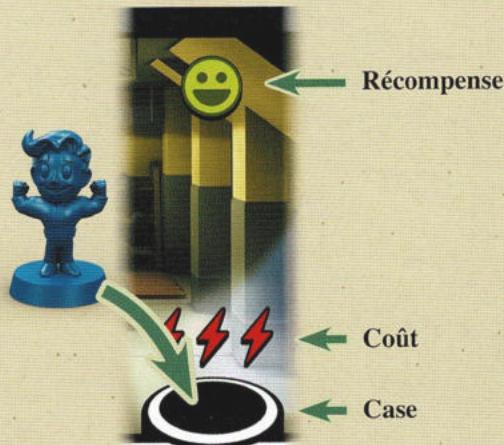
Le joueur qui est allé le plus récemment sous terre prend le pion Premier Joueur. Vous êtes maintenant prêts à vous lancer !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans *Fallout Shelter*, chacun de vous incarne un officier de votre Abri. Celui qui générera le plus de Bonheur à la fin de la partie l'emportera ! Une partie se joue en plusieurs rounds, chacun composé de trois étapes :

1. **Générer des Menaces** : des cartes Menace sont générées dans l'Abri. Cette étape n'a pas lieu au premier round, elle sera donc expliquée plus loin, dans la section « Menaces ».
2. **Placer des Résidents** : en commençant par le premier joueur, les joueurs placent chacun leur tour un Résident sur n'importe quelle case disponible de l'Abri. Vous continuez de jouer chacun votre tour dans le sens horaire jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de Résident ou aient passé.
3. **Rappeler des Résidents** : chaque joueur rappelle tous ses Résidents en les retirant de l'Abri et les repose devant lui. Ensuite, un nouveau round commence.



PLACER UN RÉSIDENT

À votre tour, prenez un de vos Résidents disponibles et placez-le sur une case de l'Abri. Vous ne pouvez pas placer de Résident sur une case qui en contient déjà un, ni dans les Salles de la piste de salles.

Pour placer un Résident, **vous devez d'abord payer le coût indiqué en rouge au-dessus de la case**. Ensuite, de gauche à droite, vous gagnez chaque récompense indiquée en vert au-dessus de la case.

Ces récompenses (et coûts) sont expliquées à la page suivante, icône par icône. Chacune fait l'objet d'une section à part indiquant toute règle utile. Les icônes sont également détaillées au dos de ce livret.

PASSER

Si vous ne voulez pas (ou ne pouvez pas) placer de Résident, vous pouvez passer. Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus effectuer de tours jusqu'à la fin du round.



RESSOURCES

Pour chacune de ces icônes figurant en vert au-dessus de la case, vous gagnez une ressource du type correspondant. Prenez un cube Ressource du stock et placez-le sur la piste de ressources correspondante de votre fiche. S'il n'y a plus de place sur la piste (six ressources maximum par piste), vous ne pouvez pas gagner davantage de cette ressource et le cube est perdu.

Lorsque vous devez payer une ressource (si elle figure en rouge juste au-dessus de la case), prenez les cubes correspondants sur la piste et remettez-les dans le stock.

L'icône « ? » indique que vous prenez une ressource de votre choix.

Remarque : le Bonheur n'est pas une ressource.



Échange

Si cette icône figure au-dessus de la case, vous ne gagnez pas les ressources indiquées comme vous le feriez normalement. À la place, vous pouvez payer les ressources figurant d'un côté de l'icône pour gagner les ressources figurant de l'autre côté. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez, ce tour-ci.



BONHEUR

Pour chaque icône de Bonheur figurant au-dessus de la case, vous gagnez un Bonheur. Prenez un Bonheur dans le stock et placez-le devant vous. Le joueur possédant le plus de Bonheurs à la fin de la partie sera élu superviseur de l'Abri et l'exportera !



NOUVEAUX RÉSIDENTS

Pour chaque icône de Résident figurant au-dessus de la case, vous gagnez un nouveau Résident pour le reste de la partie. Prenez un Résident de votre couleur dans la boîte de jeu et placez-le directement sur cette icône. Lorsque vous rappelez vos Résidents, ce Résident sera également rappelé, et sera donc disponible pour vos prochains tours.

Remarque : vous ne pouvez pas posséder plus de sept Résidents.



PREMIER JOUEUR

Si cette icône figure au-dessus de la case, vous gagnez le pion Premier Joueur. Vous serez le premier à jouer au round suivant.



OBJETS

Pour chaque icône d'Objet figurant au-dessus de la case, vous gagnez un Objet de votre choix parmi ceux de la piste d'objets. Placez cet Objet devant vous, puis piochez un nouvel Objet pour remplacer celui que vous venez de prendre sur la piste.

Chaque Objet vous confère un bonus ou une capacité que vous pouvez utiliser quand vous le souhaitez tant que l'Objet est devant vous (ou quand la carte vous l'indique).



Incliner des cartes

La plupart des Objets présentent des capacités qui nécessitent que vous « inclinez » l'Objet. Pour ce faire, pivotez la carte de 90 degrés (de sorte qu'elle soit à l'horizontale). Vous ne pouvez pas incliner de nouveau un Objet qui est déjà incliné. À la fin de chaque round, vous « redressez » tous vos Objets inclinés en les remettant en position verticale.



Redressé



Incliné



CONSTRUCTION DE SALLES

Pour chaque icône de Construction figurant au-dessus de la case, vous sélectionnez une Salle de la piste de salles pour la construire dans votre Niveau de l'Abri. Un Niveau est une ligne horizontale de Salles placées de chaque côté d'un Ascenseur. La carte Ascenseur correspondant à votre couleur indique quel Niveau de l'Abri vous possédez. Vous ne pouvez placer un Résident que dans l'Ascenseur à votre couleur.

Pour construire une Salle, prenez la carte sur la piste de salles et placez-la dans votre Niveau de l'Abri. Ensuite, piochez une nouvelle Salle pour remplacer celle que vous venez de prendre dans la piste. Vous devez placer la Salle dans votre Niveau, juste à côté de votre Ascenseur, ou à côté d'une Salle que vous avez déjà construite. Vous ne pouvez pas posséder plus de trois Salles de chaque côté de votre Ascenseur.

REVENU

Lorsqu'un autre joueur place un Résident sur une case d'une Salle de votre Niveau de l'Abri, vous pouvez gagner une ressource de votre choix, à prélever dans le stock. Néanmoins, **vous ne gagnez pas** ce revenu si votre adversaire place son Résident sur une Menace (voir p.9) de votre Niveau.



Cette icône indique que vous devez payer le coût indiqué en bas à droite de la Salle sélectionnée afin de la construire.



Piste de salles





ENTRAÎNEMENT

Cette icône ne fait gagner aucune récompense au moment où le Résident est placé sur la case. À la place, lorsque vous rappelez ce Résident, à la fin du round, ce dernier suit un entraînement pour l'un des attributs S.P.E.C.I.A.L. Pour lui faire suivre un entraînement, placez le Résident dans un emplacement en creux de votre choix, au-dessus de votre plateau de ressource. Si une lettre figure sur l'icône d'entraînement, vous devez placer votre Résident dans l'emplacement correspondant à cette lettre.

Ce Résident pourra être placé normalement sur une case lors d'un round ultérieur et il bénéficiera d'un bonus sur certaines cases.

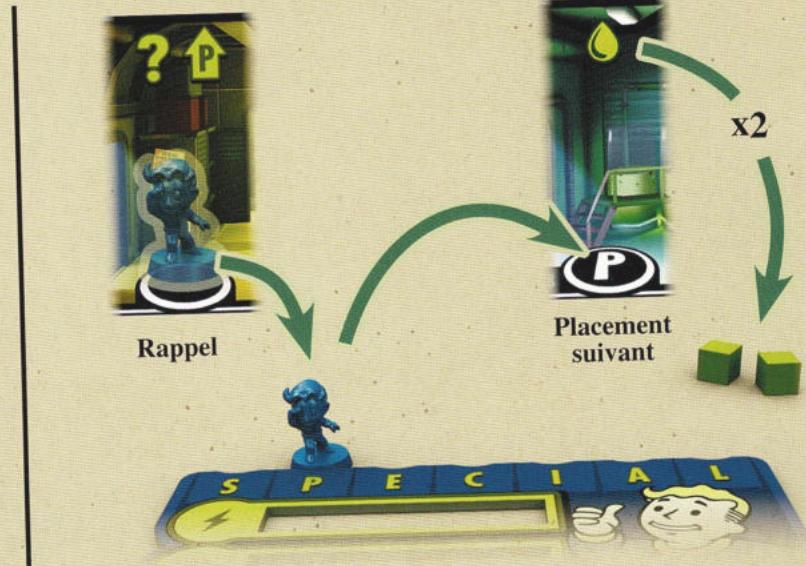
Remarque : l'entraînement d'un Résident ne s'applique que lors de son placement suivant. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Résident entraîné pour chaque lettre à la fois.



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

Certaines cases présentent une lettre. Si vous placez un Résident qui a été entraîné pour une lettre sur une case présentant la lettre correspondante, vous gagnez les récompenses de cette case **deux fois** !

Remarque : les lettres affichées à l'intérieur des cases n'ont pas d'autre effet. N'importe quel Résident peut être placé sur ces cases, les Résidents entraînés reçoivent simplement un bonus.



Cases reliées

Les cases présentant deux cercles reliés nécessitent que vous placiez deux de vos Résidents disponibles, au lieu d'un, à votre tour. Vous payez le coût et gagnez la récompense de la case normalement.



MENACES

Au début de chaque round (sauf le premier), des Menaces sont générées au hasard au sein de l'Abri. Pour chaque **Niveau de l'Abri** (en partant du haut), lancez les deux dés, puis faites la somme de leurs résultats pour déterminer où une Menace est générée à ce Niveau.

Chaque colonne de cases est désignée par un nombre (indiqué en gris près de chaque case des Salles du niveau supérieur). Pour générer une Menace, piochez la carte du dessus du paquet Menace et placez-la de façon à recouvrir la case de la colonne correspondant au résultat des dés. S'il n'y a pas de Salles dans cette colonne, ou si la case contient déjà une Menace, ou encore si vous obtenez « 7 », aucune Menace n'est générée à ce Niveau pour ce round.

Une carte Menace qui recouvre une case remplace cette case, son coût et ses récompenses, jusqu'à ce que la Menace soit retirée.



Un lancer par
Niveau

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



TERRES DÉSOLÉES

PORTE D'ABRI

RAMASSER



ENTRÉE D'ABRI



TRAITEMENT DE L'EAU



FAST-FOOD



GÉNÉRATEUR



X



SALLE DE JEUX



QUARTIERS D'HABITATIONS



BADIGON



ATELIER DE TENUES





COMBAT

Les Menaces présentant cette icône nécessitent que votre Résident se batte ! Lorsque vous placez votre Résident sur une telle case, lancez les deux dés et faites la somme de leurs résultats. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre indiqué sur cette icône, votre Résident l'emporte ! Vous gagnez la récompense indiquée sur la Menace. Si le résultat est inférieur au nombre indiqué sur cette icône, votre Résident perd. Vous n'obtenez pas la récompense, et vous couchez votre Résident pour indiquer qu'il est blessé.

À la fin du round, lorsque vous rappelez les Résidents, défaussez chaque Menace sur laquelle se trouvait un Résident non blessé : ces Menaces ont été vaincues. Laissez chaque Menace sur laquelle se trouvait un Résident blessé (ainsi que celles où il n'y a pas de Résident).



RÉSIDENTS BLESSÉS

Lorsque cette icône figure dans le **coût** de la case, le Résident qui y est placé est immédiatement blessé. Lorsqu'un Résident est blessé, couchez-le (il reste couché jusqu'à ce qu'il soit soigné). Les Résidents blessés ne peuvent pas être placés sur des cases normales.



Une fois rappelé, un Résident blessé ne peut être placé **que** sur une case présentant cette icône. Les Résidents non blessés ne peuvent pas être placés sur ces cases.



SOINS

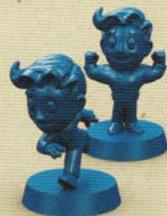
Cette icône indique que vous soignez le Résident situé sur cette case. Relevez-le : il n'est plus blessé.

Réapprovisionner les pistes



Cette icône indique que devez réapprovisionner la piste, d'objets ou de salles, représentée sur l'icône. Pour réapprovisionner la piste, défaussez les trois cartes de la piste et piochez trois nouvelles cartes pour les remplacer.

Si l'un ou l'autre de ces paquets est épuisé, mélangez la défausse correspondante pour créer une nouvelle pioche.



Non blessé



Blessé

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du round au cours duquel :

- soit un joueur construit la sixième Salle de son Niveau de l'Abri ;
- soit le paquet Menace est épuisé.

À la fin de ce round, chaque joueur doit défausser un Bonheur par Menace dans son Niveau de l'Abri.

Le joueur à qui il reste le plus de Bonheurs l'emporte !

Remarque : si le paquet Menace est épuisé mais que vous devez encore générer des Menaces, mélangez les Menaces défaussées et utilisez-les pour générer les Menaces manquantes.

En cas d'égalité

Les égalités sont départagées dans l'ordre suivant :

1. Celui qui possède le plus de cubes Ressource l'emporte.
2. Si l'égalité persiste, celui qui possède le plus de Résidents l'emporte.
3. Si l'égalité persiste encore, celui qui possède le plus d'Objets l'emporte.

Si l'égalité persiste toujours, les joueurs concernés se partagent la victoire ! Vous devrez vous entendre pour superviser ensemble l'Abri...

CRÉDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Conception et développement : Andrew Fischer

Producteur : Jason Walden

Révision technique : Mark Pollard

Relecture : Carol Darnell

Conception graphique : Michael Silsby

Responsable de la conception graphique : Christopher Hosch

Sculpture : Gary Storkamp

Coordination des sculptures : Cory DeVore

Responsable des sculptures : Derrick Fuchs

Responsables du contrôle qualité : Andrew Janeba et Zach Tewalthomas

Coordination des licences : Sherry Anisi et Zach Holmes

Responsable des licences : Simone Elliott

Responsables de la production : Justin Anger et Jason Glawe

Directeur de la création visuelle : Brian Schomburg

Chef de projet senior : John Franz-Wichlacz

Responsable du développement produit senior : Chris Gerber

Concepteur exécutif : Corey Konieczka

Directeur du studio : Andrew Navaro

BETHESDA SOFTWORKS

Approbation des licences Bethesda Softworks : Mike Kochis

VERSION FRANÇAISE PAR EDGE ENTERTAINMENT

Traduction : Pauline Marcel

Relecture : Vincent Bouchage, Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

TESTEURS

The Oaklawn Room 141 5th Graders, 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, Brandan 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

Un grand merci à James Kniffen et à tous nos bêta-testeurs !

LISTE DES ICÔNES



Gagnez (ou payez*) un cube Ressource sur (de) la piste correspondante.



Gagnez (ou payez*) un cube Ressource sur (de) la piste de votre choix.



Gagnez un Bonheur.



Gagnez un nouveau Résident de la boîte de jeu pour le reste de la partie. Placez-le sur cette icône.



Gagnez le pion Premier Joueur. Vous serez le premier à jouer au round suivant.



Construisez dans votre Niveau de l'Abri une Salle de votre choix, en provenance de la piste de salles.



Lorsque vous rappelez ce Résident, entraînez-le pour un attribut S.P.E.C.I.A.L.



Vous pouvez échanger les ressources figurant de chaque côté de l'icône au taux indiqué.



Soignez ce Résident.



Gagnez un Objet de votre choix de la piste d'objets (ou payez un Objet parmi ceux qui se trouvent devant vous*).



Redressez un Objet de votre choix.



Défaussez toutes les cartes de la piste correspondante et piochez de nouvelles cartes pour les remplacer.



Blessez le Résident qui vient d'être placé sur cette case.



Lancez les dés. Si le total est inférieur à ce nombre, le Résident est blessé. Sinon, vous gagnez la récompense.



Payez les ressources indiquées en bas à droite de la Salle que vous construisez.



Un Résident entraîné pour l'attribut S.P.E.C.I.A.L. correspondant obtient deux fois la récompense de la case.



Seul un Résident blessé peut être placé sur cette case.



Vous devez placer deux Résidents lors du même tour pour utiliser cette case.

* Le texte entre parenthèses précise comment fonctionne l'icône lorsqu'elle figure comme coût d'une case.