

Fallout Shelter



EL JUEGO DE TABLERO

EN CASO DE MUERTE DEL SUPERVISOR

Si estéis leyendo esto, vuestro supervisor ha muerto. VaultTec os transmite su más sentido pésame, pero ¡no hay tiempo para estar tristes! Como oficiales de vuestro refugio, tenéis la responsabilidad (tras realizar el ceremonial de entierro apropiado, como se detalla en el Apéndice 7C) de guiar a vuestra gente durante este periodo tan convulso.

Se organizarán elecciones tras el pertinente periodo de luto. En ese momento, ¡los moradores de vuestro refugio elegirán a uno de *vosotros* para que sea el nuevo supervisor! Las siguientes páginas describen cómo administrar el refugio durante este periodo. Tendréis que asignar tareas a vuestros moradores, gestionar los recursos del refugio y mantener a todo el mundo a salvo de las amenazas. Tened en cuenta que aquel de vosotros que logre concitar la mayor felicidad, ¡se ganará los corazones y el apoyo de vuestros moradores, de cara a las próximas elecciones!



30 Salas



5 Ascensores



31 Objetos



18 Amenazas



2 dados



4 medidores de Recursos



72 cubos de Recursos



28 Moradores



42 fichas de Felicidad



Ficha de Jugador inicial

PREPARACIÓN

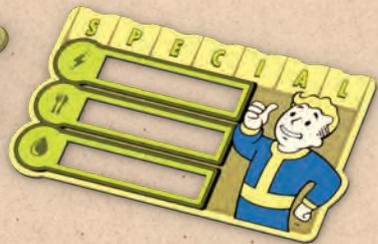
PASO 1: CONSTRUIR EL REFUGIO

Busca el Ascensor y las 6 Salas de dorso rojo y colócalos como se indica.

PASO 2: ELEGIR COLORES

Cada jugador elige un color y añade al refugio el Ascensor del color correspondiente, en cualquier orden y formando una columna. A continuación, cada jugador coge el medidor de Recursos y 2 Moradores de su color elegido, dejando los demás Moradores en la caja del juego.

Nota: los Moradores que tengas frente a ti se consideran tus Moradores “disponibles”.





PASO 3: CREAR LA RESERVA

Baraja por separado los Objetos, las Amenazas y las Salas restantes, y coloca cada mazo de cartas por encima del refugio como se indica en la imagen. Coloca los cubos de Recursos, las fichas de Felicidad y los dados al alcance de todos los jugadores.

PASO 4: CREAR LOS SUMINISTROS

Roba 3 Objetos y colócalos boca arriba a la izquierda del mazo de Objetos para formar el suministro de Objetos.

Roba 3 Salas y colócalas boca arriba a la derecha del mazo de Salas para formar el suministro de Salas.

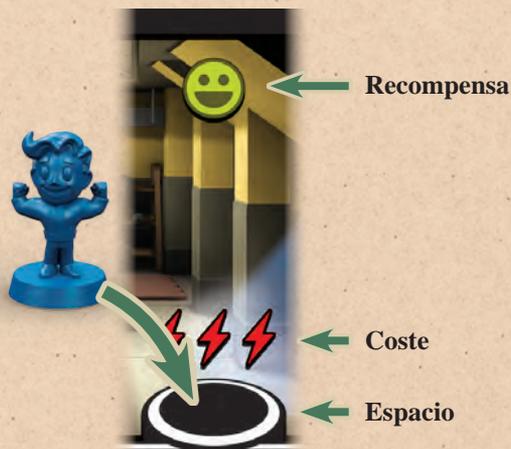
PASO 5: JUGADOR INICIAL

El jugador que haya estado bajo tierra más recientemente coge la ficha de Jugador inicial. ¡Ya estáis listos para empezar a jugar!

DESARROLLO DEL JUEGO

En *Fallout Shelter*, cada jugador adopta el papel de un oficial del refugio. ¡Aquel que haya generado la mayor cantidad de felicidad al final de la partida será el **ganador**! El juego consiste en una serie de rondas que están formadas por tres pasos:

1. **Generar Amenazas:** aparecen cartas de Amenaza en el refugio. Este paso se omite en la primera ronda, por lo que se explicará más adelante en estas reglas, en la sección “Amenazas”.
2. **Colocar Moradores:** empezando por el Jugador inicial, los jugadores se turnan para colocar a 1 Morador en cualquier espacio disponible del refugio. Seguirán turnándose en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos se hayan quedado sin Moradores o hayan pasado.
3. **Recuperar Moradores:** los jugadores recuperan a todos sus Moradores quitándolos del refugio y colocándolos frente a sí de nuevo. A continuación, comienza una nueva ronda.



COLOCAR MORADORES

En tu turno, coge 1 de tus Moradores disponibles y colócalo en un espacio del refugio. No puedes colocar a un Morador en un espacio que ya contenga a otro Morador, en el Ascensor de otro jugador, ni en un espacio que esté en una de las Salas del suministro de Salas.

Para colocar a un Morador, **primero debes pagar todos los costes mostrados en rojo sobre el espacio**. A continuación, y de izquierda a derecha, obtienes todas las recompensas indicadas en verde sobre el espacio.

Estas recompensas (y costes) se explican a partir de la página siguiente, icono por icono. Cada una tiene su propia sección junto con las reglas pertinentes, y todos los iconos aparecen resumidos en la última página.

PASAR

Si no quieres (o no puedes) colocar un Morador, tienes la opción de pasar. Cuando pasas, ya no puedes jugar más turnos en esa ronda.

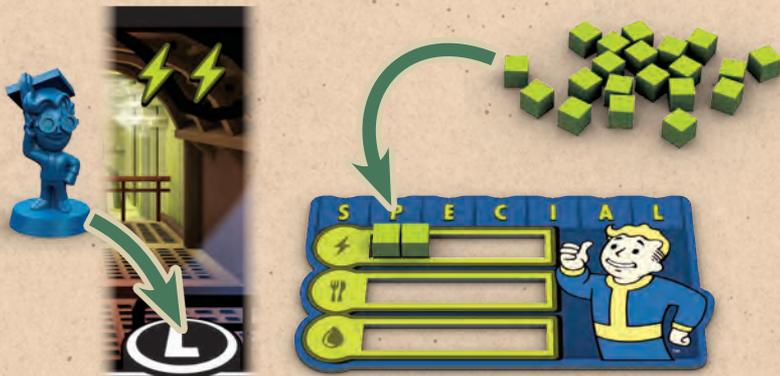
RECURSOS

Por cada uno de estos iconos que haya encima del espacio en el que colocas a tu Morador, obtienes 1 Recurso del tipo correspondiente. Coge un cubo de Recursos de la reserva y colócalo en el medidor de Recursos que corresponda. Si no queda sitio en el medidor (cada uno tiene capacidad para 6 cubos), no puedes obtener más cubos de ese Recurso en este momento, y el cubo se pierde.

Cuando tengas que pagar un Recurso (porque este aparece en la zona roja de costes sobre el espacio en el que colocas a tu Morador), devuelve a la reserva esa misma cantidad de Recursos del medidor correspondiente.

El icono “?” representa un Recurso de tu elección.

Nota: La Felicidad no es un Recurso.



Intercambio

Si aparece este icono encima del espacio en el que colocas a tu Morador, no obtienes los Recursos que haya junto a él de forma normal. En lugar de eso, puedes pagar los Recursos mostrados a un lado de este icono para obtener los Recursos mostrados al otro lado. Puedes hacer esto tantas veces como desees en este turno.



FELICIDAD

Si aparece este icono encima del espacio en el que colocas a tu Morador, obtienes 1 ficha de Felicidad. Cógela de la reserva y colócala frente a ti. El jugador que tenga más Felicidad al final de la partida será elegido nuevo supervisor del refugio... ¡y se alzará con la victoria!



NUEVOS MORADORES

Si aparece este icono encima del espacio en el que colocas a tu Morador, obtienes 1 nuevo Morador para el resto de la partida. Coge un Morador de tu color de la caja y colócalo sobre este icono. Cuando recuperes a tus Moradores, también recupera-rás este, que estará disponible en los siguientes turnos.

Nota: no puedes tener más de 7 Moradores.



JUGADOR INICIAL

Si aparece este icono encima del espacio en el que colocas a tu Morador, obtienes la ficha de Jugador inicial, lo que significa que jugarás el primer turno en la próxima ronda.



OBJETOS

Si aparece este icono encima del espacio en el que colocas a tu Morador, obtienes 1 Objeto de tu elección del suministro de Objetos. Coloca ese Objeto frente a ti y, luego, roba un nuevo Objeto para reponer el suministro.

Cada Objeto te concede una bonificación o capacidad que puedes usar en cualquier momento mientras esté frente a ti (o cuando lo indique la carta).



Agotar cartas

La mayoría de los Objetos tienen capacidades que te obligan a “agotar” la carta de Objeto para usarlos. Para ello, gira la carta 90 grados para ponerla de lado. No es posible agotar de nuevo un Objeto agotado. Al final de cada ronda, vuelve a enderezar tus Objetos agotados girándolos a su posición inicial para que estén disponibles de nuevo en la ronda siguiente.



Disponible



Agotado



CONSTRUIR SALAS

Si aparece este icono encima del espacio en el que colocas a tu Morador, elige una Sala del suministro de Salas para construirla en tu piso del refugio. Un “piso” del refugio es una fila horizontal de Salas a ambos lados de un Ascensor. La carta de Ascensor correspondiente a tu color indica cuál es tu piso del refugio. Eres el único que puede colocar un Morador en el ascensor correspondiente a tu color.

Para construir una Sala, coge una carta del suministro de Salas y colócala en tu piso del refugio. A continuación, roba una nueva Sala para reponer el suministro. Debes colocar la Sala al lado de tu Ascensor, o al lado de otra Sala que ya hayas construido. No puedes tener más de 3 Salas a cada lado de tu Ascensor.



Este icono indica que debes pagar el coste indicado en la esquina inferior derecha de la Sala elegida para construirla.



INGRESOS

Cuando otro jugador coloque un Morador en un espacio de una Sala situada en tu piso del refugio, puedes obtener 1 Recurso de tu elección de la reserva. Sin embargo, **no** obtienes estos ingresos si el Morador es colocado en un espacio de una Amenaza que esté en tu piso (se explica más adelante).

Suministro de Salas



Recursos pagados



ENTRENAMIENTO

Este ícono no concede ninguna recompensa en el momento en el que se coloca a un Morador en ese espacio. En lugar de ello, cuando recuperes a ese Morador al final de la ronda, el Morador queda entrenado en un atributo S.P.E.C.I.A.L. Coloca al Morador en un espacio de tu elección de la parte superior de tu medidor de Recursos. Si el icono de entrenamiento contiene una letra, debes colocar a tu Morador en el espacio correspondiente a esa letra.

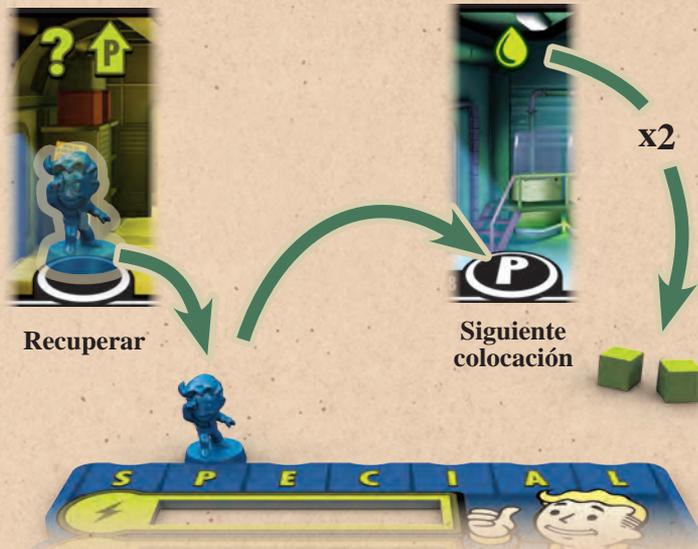
En una de las próximas rondas, podrás colocar a este Morador del mismo modo que a los demás Moradores que tengas disponibles, pero la próxima vez que lo coloques, algunos espacios te darán una bonificación.

Nota: el entrenamiento de un Morador solo tiene efecto la siguiente vez que lo colocas, y en cada letra solo puedes tener a un Morador entrenado al mismo tiempo.

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

Algunos espacios contienen una letra. Si colocas en ellos a un Morador que haya sido entrenado en esa letra, ¡obtendrás **el doble de** las recompensas de ese espacio!

Nota: las letras que hay en los espacios no tienen más efectos. En esos espacios se puede colocar a cualquier Morador, pero solo los entrenados reciben la bonificación.



Espacios unidos

Los espacios que tienen dos círculos unidos requieren que coloques a 2 de tus Moradores disponibles en ese turno, en lugar de 1. El pago del coste y la obtención de la recompensa del espacio se producen de forma normal.



AMENAZAS

Al comienzo de cada ronda, exceptuando la primera del juego, aparecen Amenazas en ubicaciones aleatorias del refugio. Por **cada piso del refugio** (empezando por el superior), tira los dos dados y suma sus resultados para determinar dónde aparece una Amenaza en ese piso.

Cada columna de espacios viene indicada con un número (que aparece junto a cada espacio del piso superior). Para hacer aparecer una Amenaza, roba la primera carta del mazo de Amenazas y colócala sobre el espacio de la columna correspondiente al resultado de los dados. Si no hay ninguna Sala en esa columna, si ya hay una carta de Amenaza en ese espacio, o si sacas un 7, en esta ronda no aparece ninguna Amenaza en ese piso.

Una carta de Amenaza que esté sobre un espacio lo sustituye, junto con su coste y recompensas, hasta que la carta de Amenaza es retirada.



Tira una vez
por piso



2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12





COMBATE

¡Las Amenazas que tienen este icono requieren que tu Morador combata contra ellas! Cuando coloques a tu Morador en ese espacio, tira ambos dados y suma sus resultados. Si el resultado es igual o mayor que el número que aparece en este icono, el Morador gana y obtienes la recompensa mostrada en la Amenaza. Si el resultado es menor que el número que aparece en este icono, tu Morador pierde. No obtienes la recompensa, y debes tumbar a tu Morador para indicar que está herido.

Al final de la ronda, cuando recuperes a los Moradores, descarta todas las Amenazas en las que recuperes a Moradores ilesos, ya que han sido derrotadas. No retires ninguna Amenaza en la que recuperes a un Morador herido (y tampoco aquellas en las que no se hubiera colocado a ningún Morador).



MORADORES HERIDOS

Si aparece este icono en el coste de un espacio, significa que el Morador que ha sido colocado en ese espacio queda herido. Cuando un Morador está herido, debes tumbarlo (se quedará así hasta que se cure). Los Moradores heridos no pueden ser colocados en espacios normales.



Tras recuperarlos, los Moradores heridos **solo** pueden ser colocados en los espacios que incluyen este icono. Los Moradores ilesos no pueden ser colocados en estos espacios.



CURACIÓN

Este icono indica que el Morador situado en ese espacio ha sido curado. Vuelve a ponerlo en pie, ya que ha dejado de estar herido.

Reposición de suministros



Este icono indica que debes reponer el suministro correspondiente, ya sea el suministro de Objetos o el de Salas. Para reponer el suministro, descarta sus 3 cartas y roba 3 nuevas cartas para sustituirlas.

Si se agota cualquiera de estos mazos, baraja la pila de descartes correspondiente para crear un nuevo mazo del que robar.



← Ileso



← Herido

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al final de la ronda en la que se dé al menos uno de los casos siguientes:

- Un jugador construye la sexta Sala de su piso del refugio.
- El mazo de Amenazas se queda sin cartas.

Al final de esa ronda, cada jugador debe descartar una ficha de Felicidad por cada Amenaza que haya en su piso del refugio. A continuación, ¡el jugador que tenga más felicidad, gana la partida!

Nota: si el mazo de Amenazas se queda sin cartas, pero aún es necesario hacer aparecer alguna Amenaza, bájala las Amenazas descartadas y úsala para colocar las Amenazas restantes.

Desempates

En caso de empate, ganará el que posea, en este orden:

1. Más cubos de Recursos en total
2. Más Moradores
3. Más Objetos

Si sigue habiendo empate, ¡los jugadores empatados ganan!

¡Tendrán que organizarse para supervisar juntos el refugio!

CRÉDITOS

FANTASY FLIGHT GAMES

Diseño y desarrollo del juego: Andrew Fischer

Productor: Jason Walden

Edición: Mark Pollard

Revisión: Carol Darnell

Traducción: Sergio Hernández

Revisión de la traducción: María José Barrios

Diseño gráfico: Michael Silsby

Coordinación de diseño gráfico: Christopher Hosch

Maquetación: Edge Studio

Modelado: Gary Storkamp

Jefe de modelado: Cory DeVore

Coordinación de modelado: Derrick Fuchs

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi y Zach Holmes

Gestión de licencias: Simone Elliott

Coordinación de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Director de creación visual: Brian Schomburg

Coordinador de proyecto sénior: John Franz-Wichlacz

Coordinador de desarrollo de producto sénior: Chris Gerber

Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Jefe del estudio: Andrew Navaro

BETHESDA SOFTWORKS

Aprobación de licencias de Bethesda Softworks: Mike Kochis

PRUEBAS DE JUEGO

Los chicos de quinto de la 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” Harriist, 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 agradecimiento especial a James Kniffen y a todos los participantes en las pruebas beta!

REFERENCIA DE ICONOS



Obtén (o paga)* 1 cubo de Recursos del medidor correspondiente.



Obtén (o paga)* 1 cubo de Recursos de un medidor de tu elección.



Obtén 1 ficha de Felicidad.



Obtén 1 nuevo Morador permanente de la caja del juego. Colócalo sobre este icono.



Obtén la ficha de Jugador inicial. Empezarás la siguiente ronda.



Construye una Sala de tu elección, del suministro de Salas, en tu piso del refugio.



Cuando recuperes a este Morador, entrénalo en un atributo S.P.E.C.I.A.L.



Puedes intercambiar entre sí los Recursos mostrados a cada lado según la tasa indicada.



Cura a este Morador.



Obtén un Objeto de tu elección del suministro de Objetos (o paga un Objeto que tengas frente a ti)*.



Gira un Objeto agotado de tu elección a su posición original para que esté disponible.



Descarta todas las cartas del suministro correspondiente y roba nuevas cartas para sustituirlas.



Hiere al Morador que haya sido colocado en este espacio.



Tira los dados. Si el total es inferior a este número, hiere al Morador. De lo contrario, obtén la recompensa.



Paga los Recursos mostrados en la esquina inferior derecha de la Sala que vayas a construir.



Un Morador entrenado en el atributo S.P.E.C.I.A.L. correspondiente obtiene el doble de la recompensa del espacio.



En este espacio solo se puede colocar a un Morador herido.



Debes colocar 2 Moradores en el mismo turno para usar este espacio.

**El texto entre paréntesis explica cómo funciona este icono si aparece en el coste de un espacio.*