

GRACZE	I	II	III
	4	4	2
	6	6	2
	9	9	2

- d. Wtasuj te karty z powrotem do odpowiednich talii, a pozostałe karty odłóż zakryte do pudełka (nie będą używane w tej grze). Dodaj do każdej talii odpowiadające karty Wrogów (oznaczone).
- e. Zbuduj talię Eksploracji, układając te trzy talie jedna na drugiej według Okresu (III na dole, II na środku, I na górze) i umieść ją po prawej stronie Strefy Eksploracji. Pamiętaj o pozostawieniu miejsca na stos odrzuconych kart Eksploracji.
8. Podziel karty Łupu oznaczone symbolem na trzy talie według Okresu (I-II, III-IV, V-VI). Potasuj każdą talię oddzielnie, a następnie zbuduj talię Łupów, układając talie jedna na drugiej w kolejności okresów (V-VI na dole, III-IV w środku, I-II na górze) i umieść ją w pobliżu planszy.
9. Zbuduj talię Przedmiotów dodając 2 karty Przedmiotów z tego rozszerzenia do kart Przedmiotów z podstawowej gry i potasuj je razem, następnie umieść talię w pobliżu planszy, pozostawiając miejsce na stos odrzuconych kart Przedmiotów.
10. W pobliżu planszy umieść znaczniki Żywności, Paliwa, Amunicji, Przedmiotów i Ocalałych, wraz z żetonami Baterii Jądrowych, Uszkodzenia i Skażenia.

11. Weź dwie karty Zardzewiałych Przyczep z kart Startowych i umieść je na dwóch pierwszych miejscach Strefy Eksploracji. Uzupełnij trzy pozostałe miejsca, odkrywając pierwsze trzy karty z talii Eksploracji.

Uwaga: jeśli odkryjesz kartę Zdarzenia, natychmiast wprowadź jej skutki i odrzuć ją. Odkryj kolejną kartę, aby ją zastąpić i uzupełnić Strefę Eksploracji.

12. Każdy z graczy wybiera kolor i bierze:
- planszę Gracza;
 - żeton Kolejności w swoim kolorze;
 - żeton Sławy, umieszczając go na swojej planszy gracza na polu toru Sławy o wartości zero (tej bez żadnych gwiazdek);
 - dwa żetony Celu, umieszczając je na odpowiednich miejscach na swojej planszy Gracza;
 - dwie karty Ocalałych w swoim kolorze (z kart Startowych), umieszczając je w Strefie Aktywnej (na dole po prawej stronie planszy gracza);
 - karty Ciężarówki i Przyczepy w swoim kolorze (z kart Startowych), umieszczając je w Strefie Konwoju po prawej stronie swojej planszy;
 - znacznik Konwoju, umieszczając go na pierwszym polu (od lewej) na planszy Trasy;
 - żeton Alarmu, umieszczając go na wolnym miejscu w najniższym rzędzie Tabeli Alarmów.

Na koniec każdy z graczy bierze 2 znaczniki Ocalałych, 1 znacznik Żywności, 1 znacznik Paliwa i 1 znacznik Amunicji z puli, umieszczając je w swoim Konwoju zgodnie z Regułami Umieszczania.

13. Zaczynając od lewej strony, umieść żetony Kolejności w kolorach graczy w losowej kolejności na torze Kolejności.

