



ATOMIC BONDS COOPERATIVE UPGRADE PACK COMPONENTES



14 CARTAS DE MUTAÇÃO



12 CARTAS DE MODIFICAÇÃO



1 DADÓ DE ASSISTÊNCIA



12 CARTAS DE OBJETIVO



8 CARTAS DE ATIVAÇÃO



12 CARTAS DE MELHORIA DE OFICINA

5 FICHAS DE CENÁRIO DUPLA FACE



1 MARCADOR DE PODER DUPLA FACE



8 MARCADORES DE C.A.M.P.



VISÃO GERAL

O **Fallout®: Atomic Bonds Cooperative Upgrade Pack** permite que os jogadores convertam todos os cenários competitivos do **Fallout: The Board Game** e da expansão **Fallout: New California** em cenários cooperativos. Durante um cenário cooperativo, os jogadores trabalham juntos para completar um objetivo específico do cenário.

Além disso, essa expansão contém modificações que os jogadores podem usar para aprimorar suas armas e itens, mutações que podem ajudar e atrapalhar aqueles que sofrem muita radiação e um dado de assistência para que os jogadores possam ajudar uns aos outros durante as lutas.

PREPARAÇÃO

Para configurar uma partida usando **Fallout: Atomic Bonds Cooperative Upgrade Pack**, execute os passos de preparação na página 2 do Guia de Referências do jogo base Fallout. Em seguida, execute as seguintes etapas em ordem:

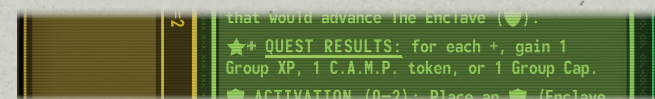
- 1 ESCOLHA A FACÇÃO LEAL:** Escolha uma das facções apresentadas em uma ficha de cenário para ser a facção LEAL. Em seguida, substitua essa ficha de cenário pela ficha de cenário com o mesmo nome desta expansão, colocando-a na área de jogo com o lado da facção leal voltado para cima. Em seguida, coloque o novo marcador de poder de dupla face com o símbolo de poder da **facção não leal** voltado para cima, no espaço mais alto do Medidor de Poder. Os marcadores de poder do jogo base não são utilizados.
- 2 CRIAR NOVOS BARALHOS:** Embaralhe as cartas de modificação, mutação, melhoria de oficina, e objetivo em baralhos separados e os coloque virados para baixo na área de jogo. Depois, embaralhe o baralho de ativação e coloque-o no lado direito do primeiro jogador. Devolva o baralho de estratégia para a caixa do jogo base; ele não será usado.
- 3 REVELAR CARTAS DE OBJETIVO:** Revele quatro cartas de objetivo do topo do baralho de objetivo e coloque-as viradas para cima na área de jogo.
- 4 COLOQUE MARCADORES DE C.A.M.P.:** Coloque um marcador de C.A.M.P. no espaço “Acampamento da Encruzilhada” da peça de mapa inicial. Coloque todos os outros marcadores de C.A.M.P. em uma pilha ao lado da área de jogo.
- 5 PREPARAR MUTAÇÕES:** Compre uma carta do topo do baralho de mutação para cada jogador. Cada jogador coloca sua carta de mutação vira para baixo no espaço 6 de seu tabuleiro de jogador. A mutação dos jogadores permanecem viradas para baixo e eles não podem olhá-la, até ela ser revelada durante o jogo.

JOGANDO UMA PARTIDA

Para jogar uma partida com o **Fallout: Atomic Bonds Cooperative Upgrade Pack**, siga as regras apresentadas no Guia de Referência do jogo base de **Fallout** em conjunto com as regras desta seção.

FACÇÕES

Quando preparar uma partida usando esta expansão, como um grupo os jogadores escolhem uma das facções do cenário para ser a facção leal. A facção leal ajuda os jogadores durante seu tempo nos ermos. Como a facção leal não é representada no marcador de poder, ao invés de uma recompensa de missão avançar o marcador de poder daquela facção, os jogadores resolvem o efeito "+" para aquela facção na ficha de cenário. Esses efeitos normalmente premiam os jogadores com XP, tampas, ou marcadores de C.A.M.P.



RECOMPENSA DE AVANÇO DA FACÇÃO LEAL

A facção não leal na ficha de cenário é a facção **inimiga**. Esta facção avança no medidor de poder quando é ativada no final da rodada, como descrito mais tarde. **Se atingir o espaço final do medidor, o jogo termina e os jogadores perdem.**

CARTAS DE ATIVAÇÃO

As cartas de ativação substituem as cartas de estratégia e são usadas para ativar os inimigos e a facção oposta. E no final da rodada, após todos os jogadores terem feito seus turnos, o primeiro jogador revela a carta do topo do baralho de ativação e executa as seguintes etapas:



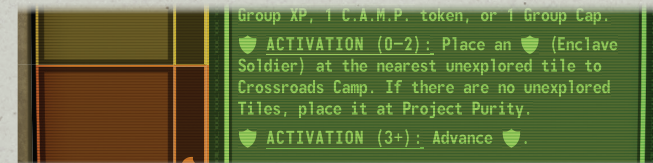
CARTA DE ATIVAÇÃO

1. ATIVAR INIMIGOS

Cada carta de ativação indica dois dos cinco tipos de inimigos padrão para ativar, de cima para baixo, seguindo as regras de ativação presentes no Guia de Referência do jogo **Fallout**.

2. ATIVAR FACÇÃO INIMIGA

Algumas cartas de ativação também incluem ícones ★ ou ♥. Depois de ativar os inimigos, se a carta tiver um ícone de facção que corresponda à facção leal, os jogadores ignoram esse ícone. No entanto, se a carta tiver um ícone de facção que corresponda à facção **inimiga**, os jogadores ativam os inimigos dessa facção e **avançam o marcador de poder da facção oposta uma posição.**



ATIVAÇÃO DA FACÇÃO INIMIGA

Além disso, os jogadores verificam quantos inimigos da facção inimiga já estão no mapa e resolvem o efeito de “Ativação” na ficha de cenário que corresponde a esse número.

3. ESCOLHER PRIMEIRO JOGADOR

O primeiro jogador pode escolher permanecer o primeiro jogador ou escolher outro jogador para se tornar o primeiro jogador. Se um novo primeiro jogador for escolhido, aquele jogador coloca o baralho de ativação e sua pilha de descarte à direita de sua área de jogo.

TERMINANDO O JOGO

Os jogadores ou ganham juntos, completando as condições de "Vitória" apresentadas na ficha de cenário, ou perdem juntos, quando o marcador de poder da facção inimiga atinge o último espaço no medidor de poder.

OBJETIVOS

A condição de vitória de cada cenário exige que os jogadores completem objetivos, que são colocados na área de jogo durante a preparação. Os jogadores podem completar um objetivo imediatamente quando a condição especificada na carta de objetivo for satisfeita. Quando um objetivo é completado, os jogadores viram essa carta de objetivo para baixo.



CARTA DE OBJETIVO

Se houver dois objetivos idênticos, a condição de cada um desses objetivos deve ser concluída de forma independente. Por exemplo, se os jogadores têm dois objetivos e cada um exige que os jogadores tenham 3 melhorias de oficina, eles devem ter 6 melhorias de oficina no total. Além disso, se um objetivo for concluído e o número de objetivos necessários já tiver sido alcançado, recue o marcador de poder da facção inimiga em dois espaços.

REGRAS ADICIONAIS

Esta seção contém regras que os jogadores devem entender para jogar.

ASSISTÊNCIA

Um jogador pode ajudar outro jogador durante um combate se estiver **no mesmo espaço que o jogador que está combatendo** ou se tiver uma arma de longo alcance (🔫) e **estiver em um espaço adjacente ao jogador que está combatendo**.

Para ajudar, um jogador role o dado de assistência. Quaisquer acertos no dado de assistência são combinados com os acertos dos resultados de outros dados de V.A.T.S. O jogador assistente pode usar características e habilidades (como sua arma equipada) para rolar novamente o dado de assistência e afetar o combate de outras maneiras, como se estivessem combatendo.

Se um inimigo for morto enquanto um jogador estiver sendo assistido, o jogador que estiver ajudado ganha um XP. Mas ajudar não é isento de riscos. O jogador assistente sofre uma quantidade de dano igual ao nível do inimigo para cada ícone ●

mostrado no dado de **assistência**. Somente um jogador pode assistir por combate.

MARCADORES DE C.A.M.P

Cada partida começa com um marcador de C.A.M.P. no espaço de mapa “Acampamento da Encruzilhada”. Durante o jogo, vários efeitos fazem com que os sobreviventes ganhem marcadores de C.A.M.P., que os jogadores podem colocar em outro lugar no mapa para criar uma rede de viagens rápidas.

Se os jogadores obtiverem um marcador de C.A.M.P., eles pegam um do estoque e o colocam perto de sua planilha de cenário. Quando um jogador realiza uma ação de acampamento, se estiver em um espaço nomeado, ele pode pegar um marcador de C.A.M.P. que ganharam e ainda não está no mapa e colocar em seu espaço. Esse espaço agora está disponível como um destino de viagem rápida.

AÇÃO VIAGEM RÁPIDA

Durante o turno de um jogador, desde que não tenha inimigos virados para cima em seu espaço ou em um espaço adjacente, ele pode realizar uma ação de viagem rápida como uma de suas duas ações. Para realizar uma ação de viagem rápida, um jogador posiciona sua figura em qualquer espaço que contenha um ícone de C.A.M.P.

MORTO

Se um jogador for morto, avance o marcador de poder da facção inimiga em um espaço.

MODIFICAÇÕES

As modificações fornecem capacidade de aprimorar armas e vestuário. Quando os jogadores estão comprando, eles podem usar uma ou mais de suas ações de compra para comprar um número igual de cartas do baralho de modificação. Em seguida, eles podem pegar uma carta de sua escolha entre as que compraram, descartando as cartas restantes.

Quando um jogador adquire uma modificação, ele pode anexá-la a um de seus itens que tenha um ícone correspondente. Por exemplo, um jogador pode anexar a modificação "Drogado" a uma arma porque ambos têm o ícone 🍷.

Cada item pode ter uma modificação anexada a ele. Um jogador pode substituir uma modificação existente por uma nova, mas deve descartar a modificação que está sendo substituída - ele não pode movê-la para um item diferente. Se um item for descartado, a modificação anexada a ele também será descartada.

As modificações anexadas aos itens no inventário de um sobrevivente não contam contra seu limite de inventário.

MUTAÇÕES

As mutações fornecem aos jogadores habilidades positivas e negativas depois que eles atingem cinco rads. Se o pino verde de um jogador atinge o quinto buraco na trilha do tabuleiro de jogador, eles imediatamente ativam sua mutação virando-a com a face para cima e lendo em voz alta. As habilidades descritas em sua mutação têm efeito durante o jogo, mesmo que o jogador recupere rads de forma que fiquem abaixo de cinco.

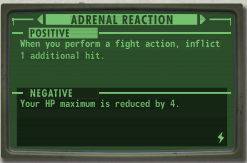
MELHORIA DE OFICINA

As missões podem recompensar os jogadores com melhorias de oficina. Se um jogador ganha uma melhoria de oficina representada pelo ícone 🍷 (anteriormente o ícone da estratégia), ele compra uma carta de melhoria de oficina do topo do baralho de melhoria de oficina e segue suas instruções. Muitas melhorias de oficinas fornecem aos jogadores um benefício imediato e de uso único, embora algumas ofereçam um efeito persistente.

Depois que um jogador resolve uma carta de melhoria de oficina, ele a coloca perto da ficha de cenário. Alguns efeitos podem fazer referência ao número de melhorias de oficina que os sobreviventes ganharam.



MODIFICAÇÃO



MUTAÇÃO



MELHORIAS DE OFICINA

CRÉDITOS

COOPERATIVE GAME DESIGN AND DEVELOPMENT: Dane Beltrami

ORIGINAL GAME DESIGN: Andrew Fischer and Nathan Hajek

TECHNICAL WRITING: Adam Baker

PRODUCER: Molly Glover

EDITING: Andrea Dell’Agnese and Julia Faeta

PROOFREADING: David Hansen

BOARD GAME MANAGER: James Kniffen

GRAPHIC DESIGN: Toujer Moua

GRAPHIC DESIGN MANAGER: Christopher Hosch

QA COORDINATION: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

LICENSING COORDINATORS: Sherry Anisi and Zach Holmes

DIRECTOR OF LICENSING: Simone Elliott

PRODUCTION MANAGEMENT: Justin Anger and Jason Glawe

VISUAL CREATIVE DIRECTOR: Brian Schomburg

SENIOR PROJECT MANAGER: John Franz-Wichlacz

VP OF PRODUCT DEVELOPMENT: Chris Gerber

EXECUTIVE GAME DESIGNER: Nate French

RECOMP CTION ADVANCEMENT EWARD

HEAD OF STUDIO: Andrew Navaro

BETHESDA SOFTWORKS

BETHESDA DEVELOPMENT: Matt Daniels, Jon Paul Duvall, Kurt, Kuhlmann, Alan Nanes, and Jessica Williams

BETHESDA SOFTWORKS LICENSING APPROVAL: Mike Kóchis

PLAYTESTERS

Kael Barend, Matt Fitch, Marieke Franssen, Anita Hilberdink, Justin Hoeger, Jason Horner, Julien Horner, Cole Juley, Mike Kerby, Douglas Knight, Gregory Knight, Laurent Lambrechts, Jamie Lewis, Jim Lewis, Jeff Lindsay, Emile de Maat, Sebastien Michaux, Toni Mohr, Brandon Nicklaus, Brandon Perdue, Arnaud Petit, Jeremy Rekier, Ryan Roskoski, Michael Roth, Vera van Schaijk, Gail Senatore, Larry Staszak, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ben Torell, and Jason Walden

Special thanks to all our beta testers!

© 2020 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. Fantasy Flight Supply is TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® 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. Actual components may vary from those shown.

Imported and Distributed in the EU by:

Asmodee United Kingdom Unit 6 Waterbrook Road Alton Hampshire, GU34 2U United Kingdom	Asmodee Nordics Valseholmen 1 2650 Hvidovre, Danemark	Enigma Distribution Benelux B.V. Wethouder Den Oudenstraat 8 5706 ST Helmond, Holland
--	---	---

