

Fallout®

ATOMARE ALLIANZ KOOP-UPGRADE-PACK

SPIELMATERIAL



14 MUTATIONSKARTEN



14 MODIFIKATIONS-
KARTEN



1 UNTER-
STÜTZUNGS-
WÜRFEL



12 AUFGABEN-
KARTEN



8 AKTIVIERUNGS-
KARTEN



12 WERKSTATT-
VERBESSERUNGSKARTEN



1 DOPPELSEITIGER
MACHTMARKER



8 C.A.M.P.-
MARKER



5 DOPPELSEITIGE
SZENARIOBÖGEN

ÜBERBLICK

Mit **ATOMARE ALLIANZ**, dem **KOOP-UPGRADE-PACK** für **FALLOUT®** können alle Szenarien aus **FALLOUT: DAS BRETTSPIEL** sowie der Erweiterung **FALLOUT: NEU-KALIFORNIEN** als kooperative Versionen gespielt werden. In einem kooperativen Szenario arbeiten die Überlebenden zusammen, um die szenariospezifischen Ziele zu erreichen.

Zusätzlich enthält diese Erweiterung

- ☢ Modifikationen, mit denen die Überlebenden ihre Waffen und Ausrüstung verbessern können,
- ☢ Mutationen, die zu stark verstrahlten Überlebenden sowohl Vorteile als auch Nachteile einbringen,
- ☢ sowie einen Unterstützungswürfel, mit dem sich die Überlebenden in Kämpfen gegenseitig unterstützen können.

SPIELAUFBAU

Um das Spiel mit dem **FALLOUT: ATOMARE ALLIANZ KOOP-UPGRADE-PACK** vorzubereiten, folgt den Aufbausritten auf Seite 2 des Referenzhandbuchs aus dem **FALLOUT**-Grundspiel. Führt dann die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

- 1 **LOYALE FRAKTION AUSWÄHLEN:** Wählt eine der Fraktionen, die auf dem Szenariobogen aufgeführt sind, als **LOYALE** Fraktion aus. Ersetzt dann den Szenariobogen durch den gleichnamigen Szenariobogen aus dieser Erweiterung und legt ihn so in den Spielbereich, dass die Seite mit der loyalen Fraktion zu sehen ist. Legt dann den neuen doppelseitigen Machtmarker auf das oberste Feld der Machtskala, mit der Seite der **nicht loyalen Fraktion** nach oben. Die Machtmarker aus dem Grundspiel werden nicht verwendet.
- 2 **NEUE STAPEL ERSTELLEN:** Mischt die Modifikations-, Mutations-, Werkstatt-Verbesserungs- und Aufgabenkarten zu separaten Stapeln und legt sie verdeckt in den Spielbereich. Mischt dann die Aktivierungskarten zu einem verdeckten Stapel, den der Startspieler rechts neben sich bereitlegt. Räumt den Stapel der Agendakarten zurück in die Spielschachtel, er wird nicht verwendet.
- 3 **AUFGABENKARTEN AUFDECKEN:** Deckt vier Aufgabenkarten oben vom Aufgabenstapel auf und legt sie offen in den Spielbereich.
- 4 **C.A.M.P.-MARKER PLATZIEREN:** Legt 1 C.A.M.P.-Marker auf das „Crossroads-Lager“-Feld des Start-Spielplantheils. Legt alle anderen C.A.M.P.-Marker als Vorrat bereit.
- 5 **MUTATIONEN VORBEREITEN:** Teilt jedem Überlebenden verdeckt 1 Mutationskarte oben vom Mutationsstapel aus. Jeder Überlebende legt seine Mutationskarte an die rechte Seite seines Spielertableaus (☢-Platz). Die Mutationskarte jedes Überlebenden bleibt verdeckt und darf nicht angesehen werden, bis sie im Verlauf der Partie aufgedeckt wird.

SPIELABLAUF

Um mit dem **FALLOUT: ATOMARE ALLIANZ KOOP-UPGRADE-PACK** zu spielen, gelten die Regeln aus dem Referenzhandbuch des **FALLOUT**-Grundspiels in Verbindung mit den Regeln, die in diesem Abschnitt vorgestellt werden.

FRAKTIONEN

Beim Aufbau einer Partie mit dieser Erweiterung wählen die Überlebenden gemeinsam eine Fraktion des Szenarios als die loyale Fraktion aus. Sie hilft den Überlebenden während ihrer Zeit im Ödland. Da die loyale Fraktion nicht auf der Machtskala vertreten ist, gilt: Immer wenn ein Quest-Ergebnis den Machtmarker dieser Fraktion vorrücken würde, handeln die Überlebenden stattdessen den „+“-Effekt dieser Fraktion ab, der auf dem Szenariobogen angegeben ist. Dadurch erhalten die Überlebenden in der Regel EP, C.A.M.P.-Marker oder Kronkorken. Bei Gruppen-EP/-KK erhält jeder Überlebende die angegebene Anzahl an Erfahrungspunkten (EP) bzw. Kronkorken (KK).



BELOHNUNG BEI MACHTZUWACHS DER LOYALEN FRAKTION

Die auf dem Szenariobogen angegebene nicht loyale Fraktion ist die **VERFEINDETE** Fraktion. Der Machtmarker dieser Fraktion rückt auf der Machtskala vor, sobald sie am Ende einer Runde aktiviert wird (was unten beschrieben wird). **Falls der Marker das letzte Feld der Skala erreicht, endet die Partie und die Überlebenden verlieren.**

AKTIVIERUNGSKARTEN

Aktivierungskarten ersetzen die Agendakarten und werden verwendet, um Gegner sowie die verfeindete Fraktion zu aktivieren.

Am Ende der Runde, nachdem alle Überlebenden ihren Zug ausgeführt haben, deckt der Startspieler die oberste Karte des Aktivierungstapels auf und führt die folgenden Schritte durch:



AKTIVIERUNGSKARTE

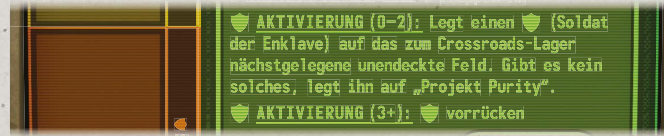
1. GEGNER AKTIVIEREN

Jede Aktivierungskarte gibt zwei der fünf Standard-Gegner-typen an, die von oben nach unten aktiviert werden. Für diese Aktivierung gelten die Aktivierungsregeln, die im Referenzhandbuch des **FALLOUT**-Grundspiels beschrieben sind.

2. VERFEINDETE FRAKTION AKTIVIEREN

Einige Aktivierungskarten zeigen auch ein ★- oder ♣-Symbol. Nachdem die Gegner aktiviert worden sind, wird überprüft, ob die Karte ein Fraktionssymbol zeigt, das mit der loyalen Fraktion

übereinstimmt. In diesem Fall ignorieren die Überlebenden dieses Symbol. Falls die Karte jedoch das Fraktionssymbol der verfeindeten Fraktion zeigt, aktivieren die Überlebenden die Gegner, die zu dieser Fraktion gehören, und **rücken den Machtmarker der verfeindeten Fraktion um ein Feld vor** (nach unten).



AKTIVIERUNG DER VERFEINDETEN FRAKTION

Zusätzlich überprüfen die Überlebenden, wie viele Gegner, die zu der verfeindeten Fraktion gehören, sich auf dem Spielplan befinden und handeln den „Aktivierung“-Effekt ab, der dieser Anzahl entspricht.

3. STARTSPIELER BESTIMMEN

Der Startspieler kann entscheiden, Startspieler zu bleiben, oder einen anderen Überlebenden bestimmen, der Startspieler wird. Falls ein neuer Startspieler bestimmt wird, legt dieser den Aktivierungstapel samt zugehörigem Ablagestapel rechts neben sich.

SPIELLENDE

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.

AUFGABEN

Eine der Siegbedingungen jedes Szenarios verlangt von den Überlebenden, Aufgaben zu erledigen, die während des Aufbaus im Spielbereich ausgelegt werden. Die Überlebenden können eine Aufgabe sofort erledigen, sobald die auf der Aufgabenkarte angegebene Bedingung erfüllt ist. Sobald eine Aufgabe erledigt worden ist, drehen die Überlebenden diese Aufgabe um (verdeckte Seite nach oben).



AUFGABENKARTE


Falls es zwei identische Aufgaben gibt, muss die Bedingung jeder dieser Aufgaben unabhängig voneinander erfüllt werden. Haben die Überlebenden zum Beispiel zwei Aufgaben, für die sie jeweils 3 Werkstatt-Verbesserungen benötigen, müssen sie insgesamt 6 Werkstatt-Verbesserungen haben.

Falls eine Aufgabe erledigt wird und die Anzahl der erforderlichen Aufgaben bereits erreicht worden ist, wird der Machtmarker der verfeindeten Fraktion um 2 Felder zurückgesetzt.

WEITERE REGELN

Dieser Abschnitt enthält weitere Regeln, die den Überlebenden bekannt sein müssen, um mit dieser Erweiterung zu spielen.


UNTERSTÜTZEN

Ein Überlebender kann in einem Kampf unterstützen, falls er sich entweder **im selben Feld wie der kämpfende Überlebende** befindet, oder falls er eine Fernkampfwaffe () hat und sich **in einem angrenzenden Feld zum kämpfenden Überlebenden** befindet.



UNTERSTÜTZUNGSWÜRFEL

Um zu unterstützen, wirft der Überlebende den Unterstützungswürfel. Jegliche Treffer auf dem Unterstützungswürfel werden mit den Treffern von den anderen V.A.T.S.-Würfelergebnissen kombiniert. Der unterstützende Überlebende kann Eigenschaften und Fähigkeiten (wie z. B. von seiner ausgerüsteten Waffe) verwenden, um den Unterstützungswürfel neu zu werfen oder den Kampf auf andere Weise zu beeinflussen, ganz so, als würde er selbst kämpfen.

Wird ein Gegner getötet, während ein Überlebender unterstützt wird, erhält der unterstützende Überlebende 1 EP. Allerdings ist eine Unterstützung nicht ohne Risiken. Der unterstützende Überlebende erleidet für jedes -Symbol auf dem **Unterstützungswürfel** Schaden in Höhe der Gegnerstufe. Nur 1 Überlebender kann pro Kampf unterstützen.

GETÖTET

Wenn ein Überlebender getötet wird, wird der Machtmarker der verfeindeten Fraktion auf der Machtskala ein Feld vorgerückt.

C.A.M.P.-MARKER

Jede Partie beginnt mit einem C.A.M.P.-Marker auf dem „Crossroads-Lager“-Spielplanteil. Im Verlauf der Partie können die Überlebenden durch verschiedene Effekte zusätzliche



C.A.M.P.-MARKER

C.A.M.P.-Marker erhalten, die sie anderswo auf dem Spielplan platzieren können, um ihr Schnellreise-Netzwerk einzurichten.

Wenn die Überlebenden einen C.A.M.P.-Marker erhalten, nehmen sie einen solchen aus dem Vorrat und legen ihn neben den Szenariobogen. Sobald ein Überlebender eine Rasten-Aktion in einem Feld mit Namen ausführt, kann er einen der erhaltenen C.A.M.P.-Marker, der sich noch nicht auf dem Spielplan befindet, in sein Feld platzieren. Dieses Feld steht nun als Schnellreise-Ziel zur Verfügung.

AKTION: SCHNELLREISE

Ein Überlebender kann in seinem Zug eine Schnellreise-Aktion ausführen (als eine seiner zwei Aktionen), solange sich keine aufgedeckten Gegner in seinem oder einem angrenzenden Feld


befinden. Wenn ein Überlebender eine Schnellreise-Aktion ausführt, platziert er seine Figur in ein beliebiges Feld, das einen C.A.M.P.-Marker enthält.

MODIFIKATIONEN

Modifikationen machen Waffen und Kleidung besser. Beim Handeln kann ein Überlebender eine oder mehrere seiner Transaktionen verwenden, um ebenso viele Karten vom Modifikationsstapel zu ziehen. Dann kann er 1 Karte seiner Wahl aus den gezogenen wählen und erhalten, während er die übrigen ablegt.




MODIFIKATION

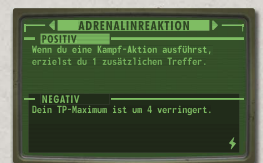
Wenn ein Überlebender eine Modifikation erhält, kann er sie an einen seiner Gegenstände mit passendem Symbol anhängen. Zum Beispiel kann ein Überlebender die Modifikation „[des Junkies]“ an eine seiner Waffen anhängen, weil beide das -Symbol haben.

An jeden Gegenstand kann genau 1 Modifikation angehängt werden. Ein Überlebender kann eine vorhandene Modifikation durch eine neue ersetzen, allerdings muss er dafür die ersetzte Modifikation ablegen – er kann sie nicht an einen anderen Gegenstand anhängen. Falls ein Gegenstand abgelegt wird, wird die an ihn angehängte Modifikation ebenfalls abgelegt.


Modifikationen, die an Gegenständen im Inventar eines Überlebenden angehängt sind, zählen nicht gegen sein Inventarlimit.

MUTATIONEN


Mutationen verleihen Überlebenden, nachdem sie 5  erlitten haben, sowohl positive als auch negative Fähigkeiten. Sobald der grüne Stift eines Überlebenden das Loch mit der 5 auf seinem Tableau erreicht, muss er sofort seine Mutation aktivieren, indem er die



MUTATION

Karte aufdeckt und laut vorliest. Die auf der Mutationskarte beschriebenen Fähigkeiten sind für den Rest der Partie aktiv, selbst falls der Überlebende seine  auf unter 5 regeneriert.

WERKSTATT-VERBESSERUNGEN

Quests können Überlebende mit Werkstatt-Verbesserungen belohnen. Wenn ein Überlebender eine Werkstatt-Verbesserung erhält, dargestellt durch das -Symbol (das bisherige Agenda-Symbol), zieht er eine Karte vom Stapel der Werkstatt-Verbesserungen und befolgt ihre Anweisungen. Viele Werkstatt-Verbesserungen haben einen sofortigen Einmal-Effekt, während manche einen dauerhaften Effekt haben.



WERKSTATT-VERBESSERUNG

Nachdem ein Überlebender eine Werkstatt-Verbesserungskarte abgehandelt hat, legt er sie neben den Szenariobogen. Manche Effekte verweisen auf die Anzahl der Werkstatt-Verbesserungen, die die Überlebenden bereits erhalten haben.

CREDITS

COOPERATIVE GAME DESIGN AND DEVELOPMENT: Dane Beltrami

ORIGINAL GAME DESIGN: Andrew Fischer und Nathan Hajek

TECHNICAL WRITING: Adam Baker

PRODUCER: Molly Glover

EDITING: Andrea Dell'Agnesse und Julia Faeta

PROOFREADING: David Hansen

BOARD GAME MANAGER: James Kniffen

GRAPHIC DESIGN: Toujer Moua

GRAPHIC DESIGN MANAGER: Christopher Hosch

QA COORDINATION: Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

LICENSING COORDINATORS: Sherry Anisi und Zach Holmes

DIRECTOR OF LICENSING: Simone Elliott

PRODUCTION MANAGEMENT: Justin Anger und Jason Glawe

VISUAL CREATIVE DIRECTOR: Brian Schomburg

SENIOR PROJECT MANAGER: John Franz-Wichlacz

VP OF PRODUCT DEVELOPMENT: Chris Gerber

EXECUTIVE GAME DESIGNER: Nate French

HEAD OF STUDIO: Andrew Navaro

ASMODEE GERMANY

ÜBERSETZUNG, REDAKTION UND LAYOUT: Sebastian Wenzlaff

LEKTORAT: Christian Kox, Susanne Kraft

BETHESDA SOFTWARE

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

BETHESDA SOFTWARES LICENSING APPROVAL: Mike Kochis

TESTSPIELER

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 Requier, Ryan Roskoski, Michael Roth, Vera van Schaijk, Gail Senatore, Larry Staszak, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ben Torell und Jason Walden

Einen besonderen Dank an alle unsere Beta-Tester!

© 2020 Bethesda Softworks LLC, ein ZeniMax Media Unternehmen. Fallout, Bethesda und zugehörige Logos sind eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen von ZeniMax Media Inc. und/oder verbundenen Unternehmen in den USA und/oder anderen Ländern. Fantasy Flight Supply und das weiße FFG-Logo sind TMs von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games und das blaue FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Eigentümern vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

