



АТОМНЫЕ УЗЫ КООПЕРАТИВНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



14 КАРТ
МУТАЦИЙ



14 КАРТ
МОДИФИКАЦИЙ



1 КУБИК
ПОМОЩИ



12 КАРТ
ЗАДАЧ



8 КАРТ
АКТИВАЦИИ



12 КАРТ УЛУЧШЕНИЙ
МАСТЕРСКОЙ



1 ДВУХСТОРОННИЙ
ЖЕТОН МОГУЩЕСТВА



8 ЖЕТОНОВ
С.А.М.Р.



5 ДВУХСТОРОННИХ ЛИСТОВ СЦЕНАРИЕВ

ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

Дополнение «**FALLOUT: АТОМНЫЕ УЗЫ**» позволяет игрокам превратить все сценарии из базовой игры **FALLOUT** и дополнения «**Новая Калифорния**» в кооперативные. В кооперативных сценариях игроки совместно пытаются выполнить общую цель.

Более того, в этом дополнении в игру добавлены: модификации, которые можно использовать для улучшения оружия и предметов; мутации, которые могут как помочь, так и навредить тем, кто получил слишком большую дозу радиации; кубик помощи, позволяющий игрокам помогать друг другу в бою.

ПОДГОТОВКА

Для подготовки к игре с дополнением «**FALLOUT: АТОМНЫЕ УЗЫ**» выполните шаги подготовки, указанные на стр. 2 справочника базовой игры **FALLOUT**. Затем выполните следующие шаги в указанном порядке:

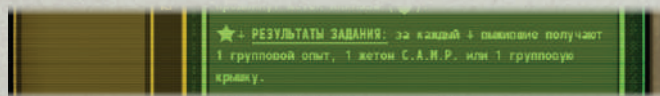
- 1 ОПРЕДЕЛИТЕ, КОМУ ВЫ ВЕРНЫ:** выберите одну из группировок, указанных на листе сценария, в качестве **ДРУЖЕСТВЕННОЙ**. Затем замените базовый лист сценария листом из этого дополнения (с тем же названием). Выложите его стороной со значком дружественной группировки вверх. Затем положите двухсторонний жетон могущества из этого дополнения значком **ВРАЖЕСКОЙ** (не выбранной) группировки вверх на самое верхнее деление счётчика могущества. Жетоны могущества из базовой игры Fallout не используются.
- 2 СОЗДАЙТЕ НОВЫЕ КОЛОДЫ:** перемешайте по отдельности колоды модификаций, мутаций, улучшений мастерской и задач и положите их в закрытую в игровую зону. Затем перемешайте колоду активации и положите её справа от первого игрока. Верните все карты замыслов из базовой игры в коробку — они вам не понадобятся.
- 3 РАСКРОЙТЕ КАРТЫ ЗАДАЧ:** раскройте 4 карты с верха колоды задач и выложите их на стол.
- 4 ПОЛОЖИТЕ ЖЕТОН С.А.М.Р.:** положите 1 жетон С.А.М.Р. в сектор «Лагерь на перекрёстке» начального фрагмента поля. Остальные жетоны С.А.М.Р. отложите в сторону.
- 5 ПОДГОТОВЬТЕ МУТАЦИИ:** раздайте каждому игроку в закрытую одну карту из колоды мутаций. Каждый игрок кладёт полученную карту мутации в ячейку , находящуюся справа от планшета игрока. Карта мутации кладётся в закрытую, и её лицевую сторону нельзя смотреть до тех пор, пока она не будет раскрыта в ходе игры.

ХОД ИГРЫ

В игре с дополнением «**Fallout: Атомные узы**» следуйте правилам, представленным в справочнике к базовой игре **Fallout**, с учётом тех правил, которые изложены в этом разделе.

ГРУППИРОВКИ

При подготовке к игре с этим дополнением игроки вместе выбирают, какой из двух группировок в сценарии они будут верны: Дружественная группировка помогает выжившим в Пустоши. Поскольку дружественная группировка не представлена на счётчике могущества, в тех случаях, когда награда за выполнение задания позволяет продвинуть жетон дружественной группировки по счётчику могущества, игроки вместо этого разыгрывают указанный на листе сценария эффект дружественной группировки со значком «+». Такие эффекты обычно позволяют игрокам получить очки опыта, крышки или жетоны С.А.М.Р. Если какой-либо эффект указывает выжившим получить 1 групповой опыт или 1 групповую крышку, каждый выживший получает указанное количество.



Награды за продвижение жетона могущества дружественной группировки

Вторая группировка на листе сценария является **ВРАЖЕСКОЙ**. Жетон могущества, соответствующий этой группировке, продвигается по счётчику могущества всякий раз, когда эта группировка активируется в конце раунда (об этом позже). Если жетон могущества достиг последнего деления на счётчике, игра окончена и выжившие проиграли.

КАРТЫ АКТИВАЦИИ

Карты активации заменяют собой карты замыслов. Они используются для активации врагов и вражеской группировки. В конце раунда, после того как все выжившие сделали по ходу, первый игрок раскрывает верхнюю карту колоды активации и выполняет следующие шаги.



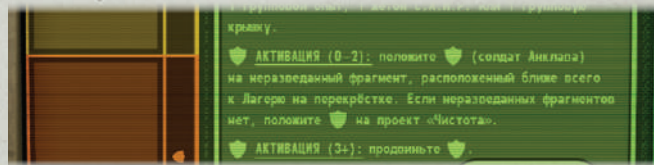
КАРТА АКТИВАЦИИ

1. АКТИВАЦИЯ ВРАГОВ

На каждой карте активации указано два из пяти стандартных типов врагов, которые активируются в порядке сверху вниз. Активация происходит по правилам, приведённым в справочнике базовой игры **Fallout**.

2. АКТИВАЦИЯ ВРАЖЕСКОЙ ГРУППИРОВКИ

На некоторых картах активации указан значок ★ или ☛. Если на карте указан значок дружественной игрокам группировки, игнорируйте его. Если же на карте указан значок вражеской группировки, активируйте соответствующих врагов и продвиньте жетон могущества, соответствующий вражеской группировке, на 1 деление вперёд.



Активация вражеской группировки

Кроме того, выжившие подсчитывают количество находящихся на карте врагов, соответствующих вражеской группировке, после чего применяют эффект активации на листе сценария, соответствующий этому количеству.

3. ВЫБОР ПЕРВОГО ИГРОКА

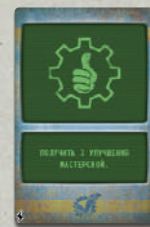
Первый игрок может остаться таковым или передать это право другому выжившему. Если выбран новый первый игрок, он кладёт колоду активации и соответствующий сброс справа от себя.

КОНЕЦ ИГРЫ

Выжившие либо выигрывают вместе, выполняя условия победы, указанные на листе сценария, либо проигрывают вместе, когда жетон вражеской группировки достигает последнего деления на счётчике могущества.

ЗАДАЧИ

Для победы в каждом сценарии выжившие должны выполнять задачи, выложенные на стол в ходе подготовки к игре. Игроки могут немедленно выполнить задачу, как только выполнено указанное на ней условие. Когда задача выполнена, игроки переворачивают её карту лицевой стороной вниз.



КАРТА ЗАДАЧИ

При наличии двух одинаковых задач каждая из них должна быть выполнена независимо от другой. Например, если у выживших есть две задачи, каждая из которых требует получить 3 улучшения мастерской, то выжившие должны суммарно получить 6 улучшений мастерской. Кроме того, если задача выполнена и достигнуто требуемое количество выполненных задач, переместите относящийся к вражеской группировке жетон на треке могущества на 2 деления назад.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ПОМОЩЬ

Выживший может помочь товарищу в бою. Для этого нужно либо **находиться в одном секторе** с товарищем, который ведёт в бой, либо **находиться в соседнем с ним секторе** и иметь дальнобойное (☛) оружие.



Кубик помощи

Чтобы оказать помощь, бросьте кубик помощи. Любые попадания на кубике помощи суммируются с результатами других кубиков V.A.T.S. Помогающий игрок может использовать особенности и свойства (например, экипированного оружия), чтобы перебросить кубик помощи и повлиять на исход боя иными способами, как если бы он сам вёл этот бой.

Если враг убит с помощью другого выжившего, помогающий игрок получает 1 очко опыта. Впрочем, оказание помощи имеет свои риски. За каждый ● на грани кубика помощи помогающий игрок получает количество урона, равное уровню врага. Помочь в бою может только один выживший.

ЖЕТОНЫ С.А.М.Р.

В начале каждой игры жетон С.А.М.Р. расположен на фрагменте «Лагерь на перекрёстке». В ходе игры с помощью определённых эффектов выжившие могут получать дополнительные жетоны С.А.М.Р., которые впоследствии можно будет разместить в других местах игрового поля для создания сети точек быстрого перемещения.



Жетон С.А.М.Р.

Если игрокам предписано получить жетон С.А.М.Р., они берут жетон из запаса и кладут рядом с листом сценария. Когда выживший выполняет действие «Привал» в секторе с названием, он может взять жетон С.А.М.Р., лежащий рядом с листом сценария, и положить его в свой сектор. Теперь этот сектор является точкой быстрого перемещения.

ДЕЙСТВИЕ «БЫСТРОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ»

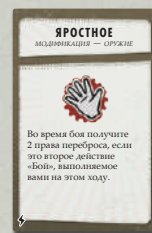
В свой ход выживший может выполнить действие «Быстрое перемещение» в качестве одного из двух доступных ему действий, но только если ни в секторе с этим выжившим, ни в соседних секторах нет жетонов врагов, лежащих в открытую. Выполняя быстрое перемещение, игрок помещает свою фигурку в любой сектор с жетоном С.А.М.Р.

УБИТЫЕ ВЫЖИВШИЕ

Если выживший убит, продвиньте жетон могущества, соответствующий вражеской группировке, на 1 деление вперёд.

МОДИФИКАЦИИ

Модификации позволяют усовершенствовать оружие и одежду. Когда выживший торгует, он может использовать одно или несколько своих действий торговли, чтобы взять такое же количество карт из колоды модификаций. Затем игрок может выбрать одну карту из взятых, сбросив при этом остальные.



Модификация

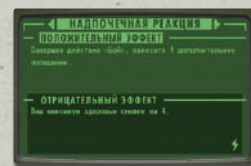
Получив модификацию, выживший может прикрепить её к одной из своих карт активов с совпадающим значком. Например, выживший может прикрепить модификацию «Бронебойное» к оружию, поскольку и на модификации, и на оружии есть один и тот же значок ☞.

К каждому активу можно прикрепить не более одной модификации. Выживший может заменить имеющуюся модификацию на новую, но старую придётся сбросить — её нельзя прикрепить к другому активу. Если карта актива сброшена, то прикреплённая к нему модификация тоже сбрасывается.

Модификации, прикреплённые к активам в инвентаре, не учитываются при расчёте предела инвентаря.

МУТАЦИИ

Мутация даёт выжившему как полезные, так и вредные свойства после того, как его значение радиации достигло 5. Если зелёный указатель достиг пятого отверстия на планшете выжившего, тот немедленно активирует свою мутацию: переворачивает её карту лицевой стороной вверх и зачитывает текст вслух. Свойства, описанные на карте мутации, действуют до конца игры, даже если значение радиации выжившего снова опустилось ниже 5.



Мутация

УЛУЧШЕНИЯ МАСТЕРСКОЙ

В ходе заданий выжившие могут получать улучшения мастерской. Если выживший получает улучшение мастерской, что обозначается значком ☞ (раньше так обозначались замыслы), он берёт верхнюю карту колоды улучшений мастерской и следует её указаниям. Многие улучшения мастерской дают выжившим мгновенный одноразовый бонус, в то время как некоторые из них дают постоянный эффект.



Улучшение мастерской

Разыграв карту улучшения мастерской, выживший кладёт её рядом с листом сценария. Некоторые эффекты могут ссылаться на количество улучшений мастерской, полученных выжившими.

СОЗДАТЕЛИ

РАЗРАБОТКА КООПЕРАТИВНОГО ДОПОЛНЕНИЯ: Дейн Белтрами

РАЗРАБОТКА БАЗОВОЙ ИГРЫ: Эндрю Фишер и Нейтан Хайек

ТЕХНИЧЕСКИЙ ТЕКСТ: Адам Бейкер

ПРОДЮСЕР: Молли Гловер

РЕДАКТУРА: Андреа Дел'Агнес и Джулия Фэта

КОРРЕКТУРА: Дэвид Хансен

МЕНЕДЖЕР РАЗРАБОТКИ: Джеймс Книффен

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: Тойер Моуа и Кристофер Хош

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА: Эндрю Джанеба и Зак Тевалтомас

КООРДИНАТОРЫ ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ: Шерри Аниси и Зак Холмс

ЗАВ. ОТДЕЛОМ ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ: Симоне Эллиот

МЕНЕДЖЕРЫ ПРОИЗВОДСТВА: Джастин Энгер и Джейсон Глоу

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР: Брайан Шомбург

ГЛАВНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Джон Франц-Вихлаш

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ПО РАЗВИТИЮ: Крис Гербер

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАЗРАБОТЧИК: Нейт Френч

ГЛАВА СТУДИИ: Эндрю Наваро

BETHESDA SOFTWARES

РАЗРАБОТЧИКИ BETHESDA: Мэтт Дэниелс, Джон Пол Дюваль, Курт Кульманн, Алан Нейнс и Джессика Уильямс

ОТВЕТСТВЕННЫЙ ЗА ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ В BETHESDA SOFTWARES: Майк Кочис

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Кель Баренд, Мэтт Фитч, Марики Франссен, Анита Хильбердинк, Джастин Хугер, Джейсон Хорнер, Джулиен Хорнер, Коул Джули, Майк Керби, Дуглас Найт, Грегори Найт, Лорен Ламбрехтс, Джейми Льюис, Джим Льюис, Джефф Линдси, Эмили де Маат, Себастьян Мишо, Тони Мор, Брендон Никлаус, Брендон Пердю, Арно Пети, Джереми Рекье, Райан Роскоски, Майкл Рот, Вера ван Шайк, Гейл Сенаторе, Ларри Стасяк, Леон Тикелаар, Марьян Тикелаар-Хаут, Бен Торелл и Джейсон Уолден.

Особая благодарность всем бета-тестерам!

© 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.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Александр Киселев

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ВЫЧИТКА: Анастасия Егорова

ПЕРЕВОДЧИК: Евгения Некрасова

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховой

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Дарья Велисар

КОРРЕКТОР: Мария Шульгина

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

