

DOOM



®

ЧИТАТЬ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ!

Эта книга содержит обучающую миссию, которая поможет игрокам изучить основные правила настольной игры DOOM. Во время обучения, игроки будут использовать основные механики игры – разыгрывание карт, передвижение и действия игровых фигур.

До начала игры, один или несколько игроков должны прочесть страницы 5 - 11 этой книги. Эти страницы содержат все основные правила чтобы отыграть обучающую миссию, находящуюся на 4-й странице. После прохождения обучения, игроки должны прочесть Расширенные правила на стр. 12-15. Этот раздел содержит остальные правила, которые понадобятся игрокам для полноценной игры.

Если у игроков появятся вопросы во время прохождения обучения, следует обратиться к Справочнику правил. Справочник правил содержит глоссарий всех игровых терминов и множество разъяснений, относящихся к ним, и его следует считать окончательным документом правил.

ВСТУПЛЕНИЕ

Внимание! Зафиксирован прорыв сдерживающего периметра на марсианской станции A113 Объединенной Аэрокосмической Корпорации. Всему персоналу рекомендуется немедленно эвакуироваться. Уровень тревоги номер 6. Компания расторгает договор о добровольном страховании, с лицами оставшимися на станции. Выслана оперативная группа для обеспечения безопасности и порядка на объекте.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

DOOM: The Board Game - это тактическая настольная игра, в ходе которой игроки (от 1 до 4) управляют отрядом тяжелооруженных элитных десантников, которому поручено выполнять миссии против орды хищных демонов, контролируемой одним игроком-захватчиком.

СБОРКА КИБЕРДЕМОНА



ПЕРЕЧЕНЬ КОМПОНЕНТОВ



1 Справочник правил



1 Книга миссий



37 Пластиковых миниатюры
(4 Десантника, 33 Демона)



6 Кубиков
(4 Красных, 2 Черных)



8 карт Демонов



36 карт Событий



73 карты Действий



12 карт Вторжения



3 карты Угрозы



10 карт Инициативы
(4 Десантников, 6 Захватчика)



4 карты Морпехов



6 карт Задач



24 Классовых карт



12 карт Идеальных убийств



4 карты Отряда



4 карты Оглушения



7 маркеров Оглушения



55 маркеров Урона
(35 "1" Урон,
20 "3" Урона)



9 маркеров Аптечки



6 маркеров Телепорта



6 маркеров Целей



18 маркеров Порталов
(Двухсторонних)



21 маркер Фрагов



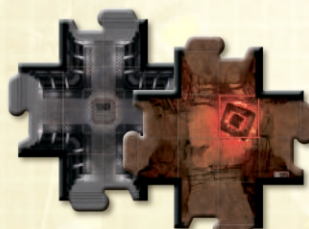
18 маркеров Аргент-энергии



23 маркера Оружия
(6 Гранат)



16 маркеров Развития/Угрозы
(Двухсторонних)



24 тайла Поля
(Двухсторонних)



8 жетонов Дверей с
8-ю пластиковыми
подставками

ОБУЧЕНИЕ

Это обучение – быстрое испытание, позволяющее изучить основные механики игры, описанные на страницах 5 – 11. Чтобы подготовить учебную миссию, выполните следующие действия:

- 1. Соберите Карту:** Соберите поле, используйте тайлы поля, жетоны дверей и маркеры, как показано на схеме ниже.
- 2. Распределите роли:** самый опытный игрок берет на себя роль Захватчика, остальные игроки роли морпехов ОАК. Каждый игрок, играющий за морпехов, выбирает себе одного из четырех бойцов – Альфа, Браво, Чарли или Дельта. Каждый морпех берет себе набор оружия и карт, как указано справа. Затем, игроки расставляют своих персонажей, как указано на поле, перетасовывают личные колоды карт и набирают в руки 3 карты. Если вы играете с менее чем четырьмя игроками за морпехов, верните неиспользуемых морпехов в коробку с игрой.
- 3. Подготовка Захватчика:** игрок берет 18 карт Событий, с названиями "Подавляющая сила", "Найти и уничтожить" и "Кровавый натиск" (надписи внизу карт). Он должен перемешать колоду и положить ее рядом с собой вместе с картой «Первый Удар» лицом вверх. Затем он выкладывает рядом следующие карты Демонов – «Имп» (лицом вверх), «Одержимый солдат» (лицом вверх), «Какодемон» и «Пинки» лицом вниз. Затем разместите фигуры Импов и Одержимых, как указано на поле.
- 4. Выложите маркеры Урона, Оглушения и кубики так, что бы все могли ими пользоваться.**

СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Каждый морпех берет два стартовых маркера Оружия, как показано ниже, в которых указаны карты Действий, которые он будет использовать во время обучения:



Затем каждый морпех создает свою колоду карт Действий из 10 карт. Каждая колода содержит набор морпеха ОАК (обозначается значком Δ) и два набора оружия, значки и цвета которых соответствуют значкам и цветам его маркеров Оружия.



Карта Морпеха ОАК 1/4 Карта Дробовика 1/3

Чтобы собрать полный набор, игрок берет одну копию каждой пронумерованной карты в наборе (например, «1/3», «2/3» и «3/3»). После того как он собрал все три карты, он кладет колоду лицом вниз возле себя.



жетон Дверей

Тайлы поля: 05A, 07A, 10A, 15A, 15A, 16A

ХОД ИГРЫ

Игра DOOM состоит из игровых раундов, которые в свою очередь делятся на две фазы – фаза Статуса и фаза Активации. После того как обе фазы закончены, начинается новый раунд. Игра продолжается до тех пор пока не будут выполнены задачи миссии (см. «Окончание миссии» на стр. 11).

ФАЗА СТАТУСА

В эту фазу Захватчик готовит компоненты для раунда, прежде чем начнется действие. В эту фазу, Захватчик формирует колоду Инициативы. Эта колода должна содержать все карты играющих морпехов, а так же карты Захватчика (количество карт Захватчика равно количеству типов демонов на карте, в обучении это 2 карты – за Одержимых и Импа). В этой фазе, Захватчику может понадобиться добавить или убрать карты Инициативы, в зависимости от того сколько типов демонов представлено на карте. После создания и перетасовки колоды Инициативы, Захватчик обновляет свои Разряженные карты и добирает на руку карты Событий, количеством до семи штук.



3 карты Инициативы морпехов для 3 морпехов



2 карты Инициативы Захватчика для 3 типов Демонов

После создания и перетасовки колоды Инициативы, захватчик обновляет свои недостающие карты демонов и добирает на руку карты Событий из колоды Событий, количеством до шести штук.

ФАЗА АКТИВАЦИИ

Все действия происходят в фазу Активации. В начале фазы, Захватчик вскрывает верхнюю карту колоды Инициативы. Если вскрытая карта Инициативы принадлежит морпеху, то соответственно **АКТИВИРУЕТСЯ** морпех, что позволяет ему выполнять **ДЕЙСТВИЯ** (подробнее на следующей странице).



Если вскрытая карта Инициативы принадлежит Захватчику, Захватчик активирует один из типов своих демонов – все фигуры выбранного типа на поле (подробнее на следующей странице).



После активации Морпеха или Демона, Захватчик сбрасывает вскрытую карту Инициативы и вскрывает следующую верхнюю карту колоды Инициативы. Карты вскрываются и происходит активация до тех пор, пока в колоде Инициативы не останется карт. Затем раунд заканчивается и начинается следующий раунд.

АКТИВАЦИЯ МОРПЕХА

Если вскрытая карта Инициативы принадлежит морпеху, он активируется и может перемещаться и атаковать, играя карты Действий из своей руки. В свой ход, морпех может сыграть одну карту **ОСНОВНОГО ДЕЙСТВИЯ** и любое количество карт **БОНУСНЫХ ДЕЙСТВИЙ**. Основные и бонусные действия обозначаются следующими значками:



Основное
Действие



Бонусное
Действие

Морпех разыгрывает по одной карте за раз. После розыгрыша карты Действий, игрок может снова разыграть новую карту Действий или закончить ход. В конце своего хода морпех сбрасывает все сыгранные карты, и набирает новые карты из своей колоды карт Действий, чтобы в руке снова было 3 карты.

РОЗЫГРЫШ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Когда морпех разыгрывает карту Действий, он кладет ее лицом вверх и выполняет следующие шаги:

1. **Получить Очки Движения** – морпех получает столько очков, сколько указано на разыгрываемой карте, и может использовать их в любое время, за исключением атаки (см. «Движение» на стр. 8).
2. **Атака** – если на карте есть значок атаки, морпех может атаковать (см. «Атака» на стр. 7).

Некоторые карты Действий имеют уникальные способности, которые морпехи могут использовать для различных действий, таких как дополнительные атаки или переброс кубиков. Чтобы использовать эти способности нужно просто следовать инструкции на самой карте.

АКТИВАЦИЯ ДЕМОНОВ

Когда вскрытая карта Инициативы принадлежит Захватчику, наступает очередь Захватчика активировать демонов. Для этого Захватчик выбирает одну из **ПОДГОТОВЛЕННЫХ** карт Демонов и поворачивает **РАЗРЯЖЕННУЮ** карту на 90 градусов.



Подготовленная
карта Демона



Разряженная
карта Демона

Затем он активирует каждую фигуру демона на поле, соответствующую карте. Активация выполняется по одной фигуре за раз.

Когда фигура демона активирована, выполните следующие шаги:

1. **Получить Очки Движения** – демон получает столько очков, сколько указано на разыгрываемой карте и может использовать их в любое время, за исключением атаки (см. «Движение» на стр. 8).
2. **Атака** – демон может выполнить атаку, указанную на его карте.

Каждый демон обладает специальными способностями, которые указаны на его карте. Чтобы использовать их необходимо следовать инструкциям на самой карте. В обучающей миссии Захватчику следует игнорировать любую способность, у которой есть значок Аргент-энергии (⚡).



Значение
Скорости

Поле
Атаки

Способности



Значение
Скорости

Поле
Атаки

АТАКА

Атака является основным способом нанесения урона демонами и морпехами друг другу. Демон или морпех, который выполняет атаку, является Атакующим. Фигура, выбранная целью атаки является Защитником.

Чтобы осуществить атаку, Защитник должен быть в **ЗОНЕ ДЕЙСТВИЯ** Атакующего и на его **ЛИНИИ ВИДИМОСТИ**. Зона действия – количество клеток, между Атакующим и Защитником (клетка с Защитником тоже учитывается). Максимальная дальность указана в левом углу карты. Если Защитник не находится в зоне действия Атакующего, Атакующий должен выбрать другого Защитника.



Поле Атаки Морпеха

Линия видимости используется для определения того, что может видеть фигура Атакующего. Чтобы определить, находится ли Защитник на линии видимости Атакующего, Атакующий выбирает один угол клетки своей фигуры. Затем он проводит воображаемую прямую линию до любого угла клетки Защитника. Если линия пересекает стену (толстая черная линия) или **блокирующие препятствия** (красная линия), линия видимости **БЛОКИРОВАНА**, и Атакующий должен выбрать другую цель. В противном случае Защитник находится на линии видимости Атакующего.



Поле Атаки Демона

После того как был выбран Защитник, Атакующий кидает кубы, количество и цвет указаны в левом углу поля атаки карты Действий или карты используемого демона. На каждой лицевой стороне кубика содержится до трех значков урона (☠), которые указывают, количество нанесенного урона Защитнику (урон объясняется позже).

После того, как Атакующий бросает кубики, Защитник вскрывает **одну** карту для своей защиты. Если Защитник является морпехом, он вскрывает верхнюю карту своей колоды Действий; если Защитник – демон, он вскрывает верхнюю карту своей колоды Событий.

В верхнем правом углу вскрытая карта может содержать значки защиты – либо значки щита (🛡), либо значок уклонения (🌀). Каждый значок щита (🛡) отменяет один урон, а значок уклонения (🌀) отменяет весь урон.

Карты Событий могут содержать специальный значок защиты (🛡). Этот значок вызывает специальную защитную способность, показанную на соответствующей карте демона. При срабатывании способность дает защищающему демону несколько значков щита (🛡) или значок уклонения (🌀).

После вскрытия карты с защитой, Защитник получает один урон за каждый значок урона (☠), который не был отменен (см. «Получение урона» на стр. 8). Затем он сбрасывает вскрытую карту.



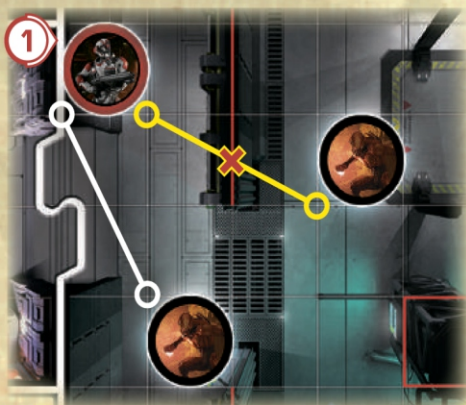
Значок Защитного щита



Специальная защитная способность

ПРИМЕР АТАКИ

1. У одного Импа есть линия видимости до морпеха Альфа. Захватчик может провести непрерывную, воображаемую линию от одного угла клетки Импа до одного из углов клетки Альфы. Альфа находится в трех клетках, поэтому он находится в зоне его действия.
2. Захватчик выполняет атаку этим Импом. Он бросает кубики, указанные для атаки его фигурой, а затем морпех показывает верхнюю карту своей колоды Действий.
3. Защитник берет количество выброшенных ☠ и вычитает количество 🛡 на вскрытой карте. Общий результат – два. Альфа получает два урона, размещая два маркера Урона на своей карте персонажа.



ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

Урон обозначается соответствующими маркерами Урона. Каждый маркер имеет значение "1" или "3".



Маркер Урона

Каждый раз, когда морпех получает урон, он кладет нужное количество маркеров Урона на свою карту персонажа. Когда урон получает демон, игрок кладет маркеры Урона на игровом поле, рядом с его фигурой.

Так же, морпех может восстанавливать здоровье – нужно просто убрать соответствующее количество маркеров Урона с карты персонажа.

ФРАГИ

Когда морпех или демон получает количество урона, равное или превышающее значение его здоровья, он становится **ФРАГОМ** (убитым) и его фигура немедленно убирается с игрового поля.



Здоровье Морпеха Здоровье Демона

Если после убийства демона на игровом поле больше не осталось фигур данного типа, то Захватчик переворачивает карту соответствующего демона лицом вниз.

Когда погибает морпех, Захватчик получает соответствующий маркер Фрага. Фигура Морпеха немедленно удаляется с игрового поля, и все маркеры Урона сбрасываются с его карты персонажа. Затем, морпех перемешивает все карты, создавая новую колоду Действий, и берет 3 новые карты Действий.



Маркер Фрага

В начале следующей активации убитый морпех снова **ВОЗРАЖДАЕТСЯ**. Разместите его фигуру на месте расположения активного Телепорта.



Активный Телепорт

ДВИЖЕНИЕ

Движение является ключом к успеху в любой боевой ситуации, будь то движение до цели или сближение с противником.

Демоны и морпехи могут тратить свои очки движения, чтобы перемещаться по игровому полю. Чтобы переместиться на соседнюю клетку, нужно потратить одно очко. Две клетки соседние, если они имеют общий угол или общую сторону. Таким образом, морпех может перемещаться, как по прямой, так и по диагонали.



Направления Движения

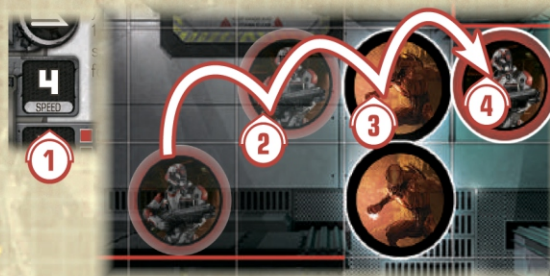
Морпех или демон может тратить очки движения в любое время во время его активации – как до, так и после выполнения атак или использования способностей – и не обязательно тратить все очки за раз. В конце активации неиспользованные очки движения теряются.

Некоторые элементы местности, имеющиеся на игровом поле, могут ограничивать движение. Различные элементы местности будут рассмотрены позже.

ДВИЖЕНИЕ СКВОЗЬ ФИГУРЫ

При движении, фигура может пройти сквозь клетку занятую другой фигурой, но она не может закончить движение на этой клетке. Фигура может пройти сквозь клетку занятую противником, потратив при этом дополнительное очко движения. При движении через дружественные фигуры, лишние очки движения не тратятся.

ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ



1. Альфа разыгрывает карту Действий, получая четыре очка движения.
2. Он тратит одно очко движения, перемещаясь по диагонали.
3. Он тратит еще два очка движения, перемещаясь на клетку занятую демоном.
4. Он не может завершить свое движение на клетке с демоном, поэтому он должен использовать свое последнее очко движения, чтобы снова переместиться.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе описываются дополнительные основные правила, которые игрокам нужно знать для завершения обучения.

ОГЛУШЕНИЕ

Оглушение – это состояние, временно ослабляющее атакующие и защитные способности фигуры. Если оглушен морпех, рядом с его картой персонажа кладется маркер Оглушения. Если оглушен демон маркер Оглушения кладется рядом с его фигурой.

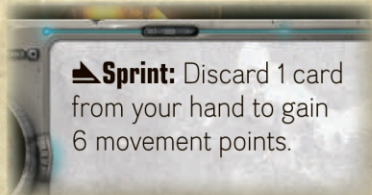


Маркер Оглушения

Если оглушенный атакует, он кидает на один кубик меньше, чем указано. Если оглушенный защищается – он не может брать карту, защищающую от атаки. Оглушение с фигуры снимается после выполнения ею атаки или защиты. Если фигура уже оглушена, то повторного оглушения не происходит.

СПРИНТ

Когда морпеху нужно переместиться на пределе своих возможностей, он может использовать способность «Спринт» своей карты персонажа. Во время активации, вместо выполнения основного действия, игрок может скинуть одну карту Действий с руки и получить 6 очков движения.



РЕАКЦИЯ

Некоторые карты Действий, например «Броня», имеют значок реакции (↔). В отличие от основных или бонусных действий, эти карты морпех может разыгрывать во время активации другого игрока.



Реакция

Каждая карта реакции имеет описание, как и когда она может быть разыграна. Для того чтобы разыграть карту реакции морпех должен взять ее из своей руки, и положить возле себя лицом вверх. После использования карта сбрасывается.

КАРТЫ СОБЫТИЙ ДЕМОНОВ

Демоны несут в себе таинственную Аргент-энергию, которая может проявляться удивительным образом. Захватчик набирает карты Событий во время фазы Статуса, и он может разыграть эти карты для получения разных эффектов. Каждая карта Событий имеет описание, в каком случае она может быть использована. Большинство карт имеют прямые эффекты, такие как уменьшение урона или добавление кубиков атаки. После использования, карта сбрасывается. Нельзя использовать несколько одинаковых карт одновременно.

ПРЕДМЕТЫ

Предметы – это маркеры на игровом поле, представляющие оборудование, которые могут использовать морпехи. Морпех может взять предмет, если в свою активацию стоит на клетке с этим предметом. Существует 2 типа предметов:



Аптечка: при получении аптечки, морпех сразу снимает с себя 5 единиц урона и сбрасывает маркер.



Оружие: при получении оружия, морпех берет себе маркер найденного оружия, и кладет рядом с картой персонажа, а также берет набор оружия, значок и цвет которого соответствуют этому маркеру.

Например, учебное игровое поле включает в себя маркер оружия ракеты-носителя. Когда морпех получает маркер ракетной установки, он берет нижеперечисленный набор карт Действий, перетасовывает их, и помещает лицом вниз на верх своей колоды Действий:



Маркер Оружия

МЕСТНОСТЬ И СТЕНЫ

Некоторые линии на игровом поле окрашены или имеют утолщение, чтобы показать, что они имеют эффекты, которые изменяют движение и линию видимости, следующим образом:

Стены: изображаются жирной черной линией, которая чаще всего располагается на краю тайлов поля. Две клетки, разделенные стеной не являются соседними. Фигуры не могут двигаться сквозь стены. Стены блокируют линию видимости.



Стена

Непроходимая: такая местность обозначается пунктирной красной линией между клетками. Фигуры не могут двигаться сквозь пунктирную линию. Непроходимая местность не блокирует линию видимости.



Непроходимая

Препятствие: такая местность обозначается сплошной красной линией вокруг клеток. Фигуры не могут двигаться сквозь сплошную линию. Препятствие блокирует линию видимости.



Препятствие

Труднопроходимая: такая местность обозначается синей пунктирной линией, окружающей одну или несколько клеток. Фигура должна потратить одно дополнительное очко движения, чтобы войти в клетку с труднопроходимой местностью. Труднопроходимая местность не блокирует линию видимости.



Трудно-проходимая

ДВЕРИ

Двери – это прямоугольные жетоны, устанавливающиеся между некоторыми клетками на игровом поле. Двери блокируют линию видимости, а две клетки, разделенные дверью, не являются соседними.



Двери

Фигура, соседняя с дверью, может открыть ее, потратив одно очко движения. Когда дверь открывается, она удаляется с поля. Двери не могут закрываться.

ВАЖНО: во время обучения, если на поле есть какие-либо порталы, демон не может открыть дверь. Когда морпех в первый раз открывает дверь, Захватчик немедленно призывает демонов из двух порталов на игровом поле.

ПОРТАЛЫ

Порталы – позволяют демонам появляться на поле боя прямо из ада. При появлении, демоны размещаются на самом портале или возле него. Существует три вида порталов, отличающихся иероглифами и цветом.



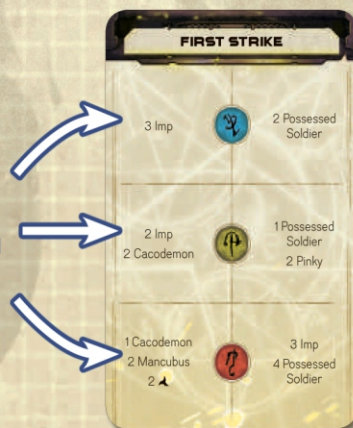
Синий портал Желтый портал Красный портал

Во время каждой игры у Захватчика есть карта Вторжения, которая содержит список из шести ГРУПП ВТОРЖЕНИЯ. Каждая группа вторжения указывает количество и тип демонов, которые Захватчик может ПРИЗЫВАТЬ из определенного маркера Портала.

Лицевая сторона Порталов



Группы Вторжения



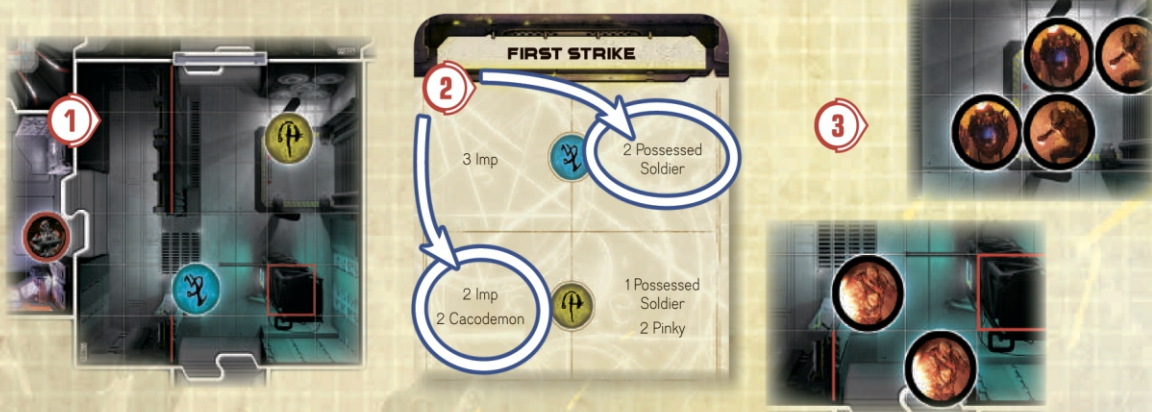
Для обучающей миссии, Захватчик играет карту Вторжения «Первый удар». Когда он призывает демонов из голубого портала, то он может выбрать, любую группу вторжения, соответствующую синему portalу.

Описание миссии всегда указывает, когда Захватчик может призвать демонов. Во время обучения, Захватчик немедленно вызывает демонов из синего и желтого порталов, как только морпехи впервые открывают дверь.

Захватчик призывает демонов с каждого портала по одному за раз. Чтобы вызвать демонов, Захватчик выбирает портал на игровом поле, и переворачивает маркер портала лицом вверх. Затем смотрит в свою карту Вторжения, выбирает соответствующий тип и количество демонов, размещая фигуры на портале и вокруг него. Так же Захватчик вскрывает соответствующие карты демонов, и помещает их рядом с собой лицом вверх. После призыва группы вторжения, маркер Портала убирается с игрового поля.

ПРИМЕР ПРИЗЫВА

1. Когда Альфа открывает дверь, Захватчик переворачивает синие и желтые маркеры Порталов лицом вверх.
2. Для каждого маркера Портала, лежащего лицом вверх, Захватчик вызывает группу вторжения с карты Вторжения. Он выбирает призвать двух Одержимых Солдат для синего портала, и двух Импов и двух Какодемонов для желтого портала.
3. Захватчик размещает эти фигуры демонов на или по соседству с соответствующим маркером Портала. Затем маркеры Портала удаляются с игрового поля.



ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Миссия заканчивается, когда Захватчик или морпехи выполняют свою задачу. Задача учебной миссии заключается в следующем:

Морпехи: Морпехи должны открыть как минимум одну дверь, чтобы заставить Захватчика вызвать демонов. Затем они должны уничтожить всех демонов на игровом поле.

Захватчик: Захватчик должен получить определенное количество маркеров Фрагов. Захватчик получает один маркер Фрагов за убийство одного морпеха. Количество необходимых маркеров Фрагов, в зависимости от количества играющих морпехов, выглядит следующим образом:

- От одного до двух морпехов: четыре маркера Фрагов
- Три морских пехотинца: три маркера Фрагов
- Четыре морпеха: два маркера Фрагов

СТОП!

Теперь игроки знают все, что нужно, чтобы пройти учебную миссию. После игры прочитайте раздел «Расширенные правила». Затем игроки могут начать свою первую миссию.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Этот раздел содержит расширенные правила, которые игрокам необходимо знать при ведении боевых действий.

Игрокам не нужно знать эти правила при обучении.

СПОСОБНОСТИ

Способности позволяют морпехам и демонам использовать дополнительные возможности, не указанные в стандартных правилах.

Каждая способность поясняет когда она может быть использована. Некоторые способности имеют цену, а именно:

- **Разряжена:** некоторые Классовые карты после использования, нужно перевернуть. Эта способность становится недоступной до следующей активации фигуры. Классовые карты описаны ниже.
- **Аргент-энергия (▲):** некоторые карты демонов имеют способности, соответствующие значку Аргент-энергии (▲). Чтобы воспользоваться такой способностью, нужно сначала потратить указанное на карте количество маркеров Аргент-энергии. Об Аргент-энергии объясняется позже.
- **▲:** Эта способность может использоваться как основное действие.
- **▶:** Эта способность может использоваться как бонусное действие.

Некоторые способности добавляют очки движения. Эти очки должны быть потрачены в текущий раунд. Все неиспользованные очки движения пропадают в конце раунда.

КЛАССОВЫЕ КАРТЫ

Классовые карты отображают специальную подготовку морпехов и уникальные навыки. В начале игры, каждый морпех выбирает себе одну Классовую карту и кладет в соответствующий слот на карте персонажа (правый нижний угол). Способность Классовой карты доступна на протяжении всей игры, и морпех может ее использовать, следуя описанию на карте. Некоторые способности разряжают Классовые карты (нужно повернуть карту на 90 градусов). Морпех восстанавливает свою разряженную Классовую карту в начале следующей активации, возвращая ее обратно в вертикальное положение.



Разряженная
Классовая карта



Восстановленная
Классовая карта

АРГЕНТ-ЭНЕРГИЯ

Аргент-энергия (▲) – это очки, которые Захватчик может потратить на применение специальных способностей на картах демонов. Аргент-энергия обозначается значком ▲ и маркерами Аргент-энергии.



Маркер
Аргент-энергии

Чтобы получить эти очки, Захватчик должен скинуть в фазе Статуса до трех карт Событий со своей руки за каждое очко Аргент-энергии. Когда Захватчик получает Аргент-энергию, он берет маркеры Аргент-энергии из коробки, и располагает их на любой из своих карт Демонов или карт Вторжения.

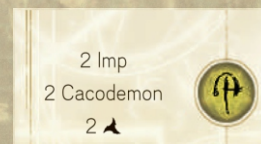


Аргент-энергия
размещается
на картах
демонов

Чтобы использовать Аргент-энергию, Захватчик сбрасывает маркер Аргент-энергии с карты Демона. Затем он использует способность карты Демона, имеющей значок Аргент-энергии (▲).

У большинства групп вторжения есть значок Аргент-энергии с соответствующим значением. Когда Захватчик призывает одну из этих групп вторжения, он получает маркеры Аргент-энергии, в количестве равном этому значению, и должен распределить их среди карт Демонов этой группы.

Когда Захватчик
вызывает эту группу,
он получает две
Аргент-энергии



Когда призывается группа вторжения, Захватчик может переместить любое количество маркеров Аргент-энергии, с карты Вторжения на карты Демонов этой группы вторжения. После того, как призыв будет завершен, все маркеры Аргент-энергии, которые остались на карте Вторжения, немедленно сбрасываются.

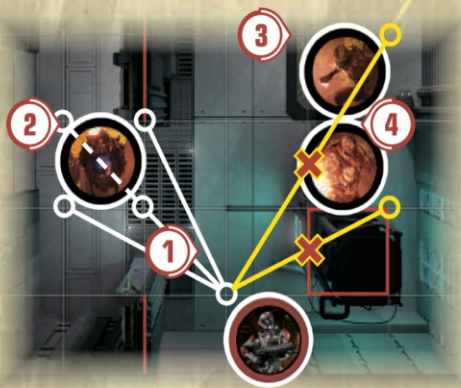
УКРЫТИЕ

Во время атаки фигура может скрываться за стенами, дверями, препятствиями и другими фигурами, чтобы получить преимущество в защите под названием **УКРЫТИЕ**.

После определения линии видимости Атакующий должен определить, имеет ли Защитник Укрытие от атаки. Чтобы определить Укрытие, Атакующий проводит воображаемую линию из угла своей клетки, которую он занимает, к каждому углу клетки Защитника. Если **любая** из этих линий проходит через **стену** (толстая черная линия), **труднопроходимую местность** (пунктирная синяя линия), **препятствия** (сплошная красная линия) или клетки, содержащие фигуру (кроме клетки Защитника), Защитник получает Укрытие.

Во время атаки, когда Защитник, у которого есть Укрытие, вскрывает карту для своей защиты (см. «Атака» на стр. 7), он может вскрыть дополнительную карту. В этом случае, первая карта игнорируется и сбрасывается.

ПРИМЕР УКРЫТИЯ



1. Альфа имеет линию видимости до всех трех демонов.
2. Какодемон не имеет Укрытия, потому что Альфа может провести непрерывную линию к каждому углу его клетки.
3. У Имп есть Укрытие, потому что линия проходит через Одержимого солдата.
4. Одержимый солдат имеет Укрытие, потому что линия проходит через препятствие.

ИДЕАЛЬНОЕ УБИЙСТВО

Морпех способен быстро убить раненого демона в ближнем бою. На каждой карте Демонов указано значение, ниже значения здоровья, это **ЗНАЧЕНИЕ ПОТЯСЕНИЯ** для данного типа демонов.

Значение
Потрясения



Как только у демона остается указанное значение здоровья или ниже, демон становится **ПОТЯСЕННЫМ**.

Как только морпех входит в клетку с таким демоном, демон тут же умирает. Это и есть **ИДЕАЛЬНОЕ УБИЙСТВО**. Когда морпех совершает Идеальное убийство, он немедленно вскрывает верхнюю карту колоды карт Идеального убийства. Каждая вскрытая карта Идеального убийства позволяет морпеху немедленно восстановить два очка здоровья. Кроме того, у каждой карты Идеального убийства есть способность, которую может использовать морпех, следуя инструкциям на карте.

ТЕЛЕПОРТЫ

Телепорты используются Корпорацией для быстрого перемещения. Телепорты выкладываются на игровое поле в начале игры. Некоторые Телепорты неактивны и перед использованием должны быть активированы. Для этого морпех должен встать на клетку с таким Телепортом, маркер Телепорта переворачивается активной стороной вверх.



Активный
Телепорт

Убитые морпехи могут возродиться на любом активированном Телепорте. Перемещаться из одного телепорта в другой можно без каких-либо штрафов.

ТЕЛЕФРАГ

Телепорты крайне опасны для демонов. Если демон находится на активном телепорте, морпех может возродиться или переместиться в этот телепорт, и мгновенно убить демона. Морпех не тратит при этом дополнительные очки движения.

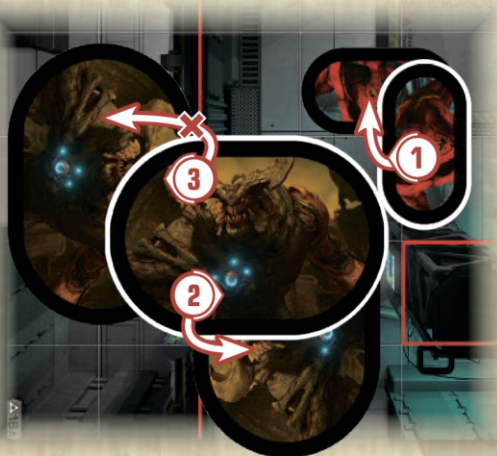
БОЛЬШИЕ ФИГУРЫ

Существует два типа фигур: **МАЛЕНЬКИЕ ФИГУРЫ** и **БОЛЬШИЕ ФИГУРЫ**. Маленькая фигура занимает одну клетку на игровом поле, а большая фигура занимает несколько клеток на поле. Большие фигуры имеют уникальные правила движения и линии видимости.

БОЛЬШИЕ ФИГУРЫ И ДВИЖЕНИЕ

Большие фигуры не могут двигаться по диагонали. Однако большие фигуры, занимающие две или шесть клеток, поворачиваясь на 90 градусов, тратят одно очко движения. При вращении основание фигуры должно занимать, по меньшей мере, половину клеток, которые она занимала до поворота.

ВРАЩЕНИЕ БОЛЬШОЙ ФИГУРЫ



Фигуры, занимающие две клетки (1) и фигуры, занимающие шесть клеток (2), могут поворачиваться на 90 градусов за одно очко движения. Фигура не может повернуться в положение, в котором она занимала бы менее половины клеток, занимаемых до поворота (3).

Большие фигуры игнорируют непроходимую местность и препятствия при движении, и им не нужно тратить дополнительные очки движения при входе в клетки труднопроходимой местности или клетки, занятые маленькими фигурами. Большая фигура может закончить свое движение на клетках, содержащих препятствие, непроходимую местность и маленькие фигуры. Когда большая фигура заканчивает свое движение на клетке с одной или несколькими маленькими фигурами, каждая маленькая фигура перемещается в ближайшие незанятые клетки, по выбору его владельца. Фигуры не могут быть перемещены в клетки, в которые они не могут перемещаться, используя обычные правила движения, такие как клетки непроходимой местности.

БОЛЬШИЕ ФИГУРЫ И АТАКА

Большие фигуры не могут иметь Укрытия.

ТОЛСТОКОЖЕСТЬ

Некоторых демонов очень трудно убить. Такие демоны имеют **ТОЛСТОКОЖЕСТЬ**, которая обозначается значком щита (♣) возле значения здоровья на карте Демона. Толстокожий защищающийся демон, всегда получает один дополнительный щит ♣ для блокировки урона.



ИГРА МОРПЕХАМИ В КОЛИЧЕСТВЕ МЕНЬШЕ 4-Х

Когда игроков за морпехов меньше четырех, в начале игры игроки тянут карты Отряда. Эти карты призваны выровнять баланс и позволяют морпехам действовать эффективно в любом количестве:

- **Три Морпеха:** один из морпехов берет карту Отряда «Ведущий».
- **Два Морпеха:** каждый морпех берет карту Отряда «Боевой ветеран».
- **Один Морпех:** морпех берет карту Отряда «Действующий в одиночку». Так же в колоду Инициативы дополнительно добавляется одна карта Инициативы, поэтому морпех будет действовать дважды за раунд.

ФОРМИРОВАНИЕ СОБСТВЕННЫХ КОЛОД СОБЫТИЙ И ДЕЙСТВИЙ

В момент подготовки игры, морпехи и Захватчик формируют свои колоды Событий и Действий.

Чтобы сформировать собственную колоду Событий Захватчик выбирает 3 набора карт по шесть штук, смешивает их вместе, и формирует колоду карт Событий из 18 штук. Каждый набор карт Событий определяется названием, отображаемым в нижней части карты.



Название набора Событий «Найти и уничтожить»

Чтобы сформировать обычную колоду Действий, каждый морпех выбирает два разных стартовых значка оружия (маркеры оружия, не имеющие белых полос). Каждый маркер соответствует набору оружия того же типа.

Морпех собирает по одному экземпляру каждой пронумерованной карты из этих наборов и объединяет их с набором из 4-х карт Морпеха ОАК, чтобы сформировать свою колоду Действий из 10 карт. В правом нижнем углу каждой карты Действий есть идентификатор набора оружия, который содержит значок оружия, номер карты и номер набора.



Маркер оружия и Набор оружия для Тяжелой штурмовой винтовки

Значок оружия обозначает набор. Номер карты уникален для каждой карты в наборе. Указанное число указывает, сколько карт в этом наборе.

МИССИИ

В настольной игре DOOM присутствуют две операции по шесть миссий в каждой. В книге Операций подробно описаны инструкции, как отыгрывать определенную миссию.

КАРТА ЗАДАЧ

В каждой миссии присутствует карта Задач, которая описывает условия победы, как для Морпеха, так и для Захватчика, а также описывает игрокам особые правила, которые влияют на прохождение миссии.

КАРТА УГРОЗЫ

В каждой миссии присутствует карта Угрозы, которая определяет какие использовать порталы для призыва демонов. Существует три различных карты Угрозы:

- **Заражение:** демоны появляются по мере исследования морпехами игрового поля.
- **Орда:** непрерывный поток демонов с растущей смертоносностью.
- **Натиск:** Захватчик получает непрерывный приток маркеров Угрозы, которые он может использовать для вызова демонов в начале каждой фазы Статуса.

ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Когда одна из целей, описанных на карте Задач, будет выполнена, миссия немедленно завершается.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Книга миссий – это открытая информация для всех игроков. Однако выбранная карта Вторжения Захватчика остается лицом вниз во время миссии, чтобы морпехи не знали, какие демоны могут быть вызваны. Морпехи не могут смотреть на карты демонов, лежащие лицом вниз.

ЧТО ТЕПЕРЬ?

Теперь, когда игроки знают все правила, необходимые для игры в настольную игру DOOM, рекомендуется начать операцию. Первая операция начинается на стр. 4 Книги миссий. Для подготовки набора на каждую миссию, игроки могут руководствоваться разделом «Настройка миссии» на стр. 3 Книги миссий. Если во время игры возникают дополнительные вопросы, игроки должны уточнить их в глоссарии Справочника правил, в котором приведены подробные правила и понятия, сортированные по темам и в алфавитном порядке.



БЫСТРАЯ СПРАВКА

Эта страница содержит простой справочный обзор многих общих понятий игры.

КРАТКИЙ ОБЗОР РАУНДОВ

Каждый раунд игры состоит из следующих двух фаз:

1. **Фаза Статуса:** выполнить следующие шаги:
 - a. Подготовить колоду Инициативы
 - b. Подготовить Демонов
 - c. Сформировать колоду Событий
 - d. Взять Аргент-энергию
2. **Фаза Активации:** выполнять следующие шаги, пока колода Инициативы не закончится:
 - a. Разыграть карту Инициативы
 - b. Активировать (морпеха или любой тип Демона)

АКТИВАЦИЯ МОРПЕХА

Морпех восстанавливает свою Классовую карту, если она разряжена. Затем он может выполнить одно основное действие и любое количество бонусных действий. Карты Действий со значком реакции описывают, когда они могут быть использованы.



Основное
Действие



Дополнительное
Действие



Реакция

После выполнения действий, он подбирает новые карты Действий до обычного размера своей руки (обычный размер руки - 3 карты).

АКТИВАЦИЯ ДЕМОНОВ

Захватчик использует карты Демонов и активирует каждого демона, соответствующего типу карты, по одному за раз. Во время активации демона он получает очки Движения, равные его значению скорости, и может выполнить одну атаку.

МЕСТНОСТЬ И СТЕНЫ

Местность и стены влияют на движение, блокируют линию видимости и обеспечивают укрытие следующим образом:

Стены: они обозначены жирной черной линией, как правило, на границе тайлов поля. Стены блокируют линию видимости, обеспечивают Укрытие и блокируют движение.



Стена

Непроходимая: такая местность обозначается пунктирной красной линией между клетками. Непроходимая местность не блокирует линию видимости, не дает Укрытие и не блокирует движение.



Непроходимая

Препятствие: такая местность обозначается сплошной красной линией между клетками. Препятствие блокирует линию видимости, дает Укрытие и блокирует движение.



Препятствие

Труднопроходимая: такая местность обозначается пунктирной синей рамкой, окружающей клетки. Труднопроходимая местность не блокирует линию видимости, дает Укрытие и требует дополнительное очко Движения для входа.



Трудно-
проходимая

КРАТКИЙ ОБЗОР АТАКИ

Фигуры выполняют атаки, следуя этим шагам:

1. **Выбрать Защитника:** Защитник должен находиться в зоне действия и на линии видимости Атакующего.
2. **Бросить кубики:** Атакующий бросает кубики, в количестве, указанном в его поле атаки.
3. **Определить защиту:** Защитник может изменить результат атаки, используя способности на картах, которые применяются «при защите».
4. **Добавить эффекты «Во время атаки»:** Атакующий может изменить результат атаки, используя способности на картах, которые применяются «во время атаки».
5. **Подсчитать урон:** Защитник вычитает количество значков щита из количества значков урона и получает результирующий урон.

МАРКЕРЫ ОРУЖИЯ



Дробовик



Супер дробовик



Тяжелая штурмовая
винтовка



Плазменная
винтовка



Разрывная
винтовка



Статическая
винтовка



Ракетная
установка



Пулемет



Бензопила



Пушка
Гаусса



BFG 9000



Разрывная
Граната



Замораживающая
Граната



Граната-
Приманка