

DOOM

®

ПРАВИЛА ИГРЫ



СНАЧАЛА ПРОЧТИТЕ ЭТО!

Этот буклет содержит обучающую миссию, прохождение которой поможет усвоить базовые правила игры. Игроки смогут попрактиковаться в основных механиках: розыгрыше карт, движении фигурок и атаках.

Перед началом игры в обучающую миссию один или несколько игроков должны прочитать стр. 5–11 этого буклета. После прохождения обучающей миссии нужно прочитать «Расширенные правила», описанные на стр. 12–15. В этом разделе содержатся все остальные правила, необходимые для игры в прочие миссии.

Если в процессе игры в обучающую миссию у игроков возникнут вопросы, ответы на них ищите в справочнике. Для этого пользуйтесь оглавлением, в котором перечислены все основные термины. Для каждого из них на соответствующей странице даны исчерпывающие описания.

ВВЕДЕНИЕ

Внимание, на марсианском объекте A113 Объединённой Аэрокосмической Корпорации обнаружена пробоина. Всему персоналу рекомендуется начать срочную эвакуацию. Это предупреждение шестого уровня! Если вы останетесь на территории объекта, то ваш полис страхования жизни будет аннулирован. Группы оперативного реагирования уже прибыли — они обеспечат защиту и безопасность.

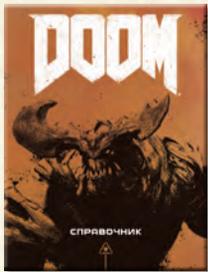
ОБЗОР ИГРЫ

DOOM — это тактическая настольная игра, в которой игроки управляют отрядом тяжеловооружённых элитных пехотинцев ОАК. Их задача — победить изголодавшуюся орду демонов, управляемую игроком-захватчиком.

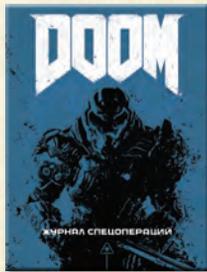
СБОРКА КИБЕРДЕМОНА



СОСТАВ ИГРЫ



1 справочник



1 журнал спецопераций



37 пластиковых фигурок
(4 пехотинца, 33 демона)



6 кубиков
(4 красных, 2 чёрных)



8 карт демонов



36 карт событий



73 карты действий



12 карт вторжения



3 карты угроз



10 карт инициативы
(4 для пехотинцев, 6 для захватчика)



4 карты пехотинцев



6 карт целей



24 карты классов



12 карт зверских убийств



4 карты отряда



4 карты оглушения



7 жетонов
оглушения



55 жетонов урона
(35 с номиналом «1»,
20 с номиналом «3»)



9 жетонов
аптек



6 жетонов
телепортов



6 жетонов
целей



18 жетонов порталов
(двусторонних)



21 жетон
убийств



18 жетонов
аргент-энергии



23 жетона оружия
(6 гранат)



16 жетонов
прогресса / угроз
(двусторонних)



24 фрагмента поля
(двусторонних)



8 жетонов дверей
с подставками

ОБУЧЕНИЕ

Эта обучающая миссия познакомит вас с базовыми механиками, описанными на стр. 5–11. Подготовьтесь к игре, сделав следующее:

1. Соберите поле из фрагментов поля, дверей, фигурок и жетонов согласно иллюстрации ниже.
2. Выберите игрока, который станет захватчиком, — желательно, чтобы это был самый опытный из вас. Остальные игроки становятся пехотинцами ОАК.
3. Каждый игрок, кроме захватчика, выбирает себе пехотинца (**Альфа**, **Браво**, **Чарли** или **Дельта**), после чего берёт его карту и фигурку. Каждый пехотинец берёт жетоны оружия и карты действий согласно врезке справа. Затем он ставит фигурку своего пехотинца на указанную клетку поля, перемешивает свою колоду действий и берёт из неё 3 карты. Если в игре участвует менее четырёх пехотинцев, уберите в коробку компоненты неиспользуемых пехотинцев — они вам не понадобятся.
4. Захватчик берёт 18 карт событий, на которых снизу написано «Подавляющая сила», «Найти и уничтожить» и «Прилив крови». Все эти карты перемешиваются и формируют колоду событий, которая кладётся в игровую зону захватчика лицевой стороной вниз. Рядом лицевой стороной вверх кладётся карта вторжения «Первый удар». Затем захватчик кладёт в свою игровую зону следующие карты демонов: «Имп» [лицевой стороной вверх], «Одержимый солдат» [лицевой стороной вверх], «Какодемон» [лицевой стороной вниз] и «Пинки» [лицевой стороной вниз]. Фигурки одержимых солдат и импов ставятся на указанных клетках поля.
5. Поместите кубики, жетоны урона и оглушения рядом с полем, чтобы до них могли дотянуться все игроки.

СОЗДАНИЕ КОЛОД ДЕЙСТВИЙ

Каждый пехотинец берёт два указанных стартовых жетона оружия. Они отображают, какие карты действий этот пехотинец будет использовать во время обучения.

Альфа



Браво



Чарли



Дельта



Затем каждый пехотинец формирует свою 10-карточную колоду действий. Каждая колода содержит набор пехотинца ОАК (с символом Δ) и два оружейных набора, символы и цвета которых совпадают с символами и цветами жетонов оружия.

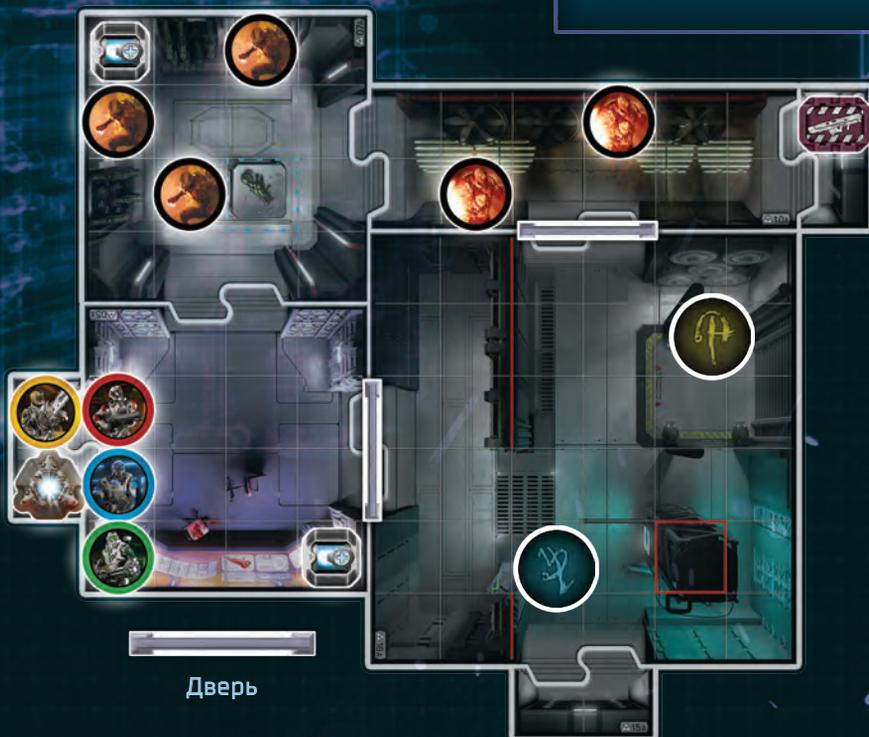


Карта пехотинца ОАК 1/4



Карта боевого дробовика 1/3

Чтобы собрать полный набор, игрок должен взять по одной копии каждой нумерованной карты набора (например, 1/3, 2/3 и 3/3). Собрав все три набора, он кладёт их в свою игровую зону лицевой стороной вниз.



ХОД ИГРЫ

Партия состоит из игровых раундов, а каждый раунд — из двух последовательных фаз: **фазы статуса** и **фазы активации**. Когда обе фазы завершены, начинается следующий раунд. Раунды сменяют друг друга до тех пор, пока не будет выполнено условие окончания миссии («Окончание миссии», стр. 11).

ФАЗА СТАТУСА

В фазе статуса захватчик подготавливает компоненты к началу боевых действий. Для этого он создаёт колоду инициативы, которая содержит карту инициативы каждого участвующего пехотинца плюс столько карт инициативы захватчика, сколько типов демонов присутствует на поле (т. е. 2 карты инициативы захватчика на начало обучения). В ходе каждой фазы статуса захватчик, возможно, будет добавлять или удалять из колоды инициативы свои карты, поскольку количество типов демонов на поле может меняться.



3 пехотинца — 3 карты инициативы



2 типа демонов — 2 карты инициативы

Сформировав и перемешав колоду инициативы, захватчик восстанавливает свои повёрнутые карты демонов (об этом позже) и берёт карты из колоды событий, пока у него на руке не окажется 6 карт событий.

ФАЗА АКТИВАЦИИ

В фазе активации совершаются основные действия. В начале фазы активации захватчик раскрывает верхнюю карту колоды инициативы. Если это карта пехотинца, то этот пехотинец **активируется** и совершает **действие** (подробнее на следующей странице).



Если раскрыта карта инициативы захватчика, захватчик должен выбрать тип демонов и затем активировать каждую фигурку демона этого типа (подробнее на следующей странице).



После активации пехотинца или активации типа демонов захватчик сбрасывает раскрытую карту инициативы и раскрывает с верха колоды следующую. Активации продолжают до тех пор, пока колода инициативы не опустеет. После этого раунд завершается, и с новой фазы статуса начинается следующий раунд.

АКТИВАЦИЯ ПЕХОТИНЦА

Когда раскрыта карта инициативы пехотинца, этот пехотинец активируется: он может передвигаться и атаковать, разыгрывая карты с руки. В ходе своей активации пехотинец может сыграть строго одну карту **основного действия** и сколько угодно карт **бонусных действий**. Основные действия и бонусные действия отличаются символами:



Основное действие



Бонусное действие

Пехотинец разыгрывает карты действий последовательно. Разыграв одну карту, он может либо разыграть следующую, либо завершить свою активацию. В конце своей активации пехотинец сбрасывает все свои сыгранные карты действий и добирает на руку новые карты действий до трёх.

РОЗЫГРЫШ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Когда пехотинец играет карту действия, он кладёт её в свою игровую зону лицевой стороной вверх и проходит следующие этапы:

1. **Получение очков движения:** пехотинец получает столько очков движения, каково значение скорости разыгранной карты. Пехотинец может тратить полученные очки движения **в любой момент** своей активации, **за исключением атаки** («Движение», стр. 8).
2. **Атака:** если на карте есть ячейка атаки, то пехотинец может совершить эту атаку («Атака», стр. 7).

На некоторых картах действий присутствуют уникальные свойства, которые могут использовать пехотинцы. Например, дополнительные атаки или перебросы кубиков. Условия розыгрыша этих свойств описаны в текстах карт.



Значение скорости

Ячейка атаки

АКТИВАЦИЯ ДЕМОНОВ

Когда раскрыта карта инициативы захватчика, начинается ход захватчика, во время которого он активирует демонов. Для этого он выбирает одну **восстановленную** карту демона и **поворачивает** её на 90 градусов.



Восстановленная карта демона



Повёрнутая карта демона

Затем он активирует на поле каждую фигурку демона, которая соответствует выбранной карте. Активации совершаются последовательно.

Когда фигурка демона активируется, она проходит следующие этапы:

1. **Получение очков движения:** демон получает столько очков движения, каково значение скорости на карте этого демона. Демон может тратить полученные очки движения **в любой момент** своей активации, **за исключением атаки** («Движение», стр. 8).
2. **Атака:** демон может совершить атаку, описанную на его карте.

Каждый демон обладает особыми свойствами. Условия розыгрыша этих свойств описаны на карте этого демона. В обучающей миссии захватчик игнорирует все свойства с символом аргент-энергии (⚡).



Значение скорости

Ячейка атаки

Свойства

АТАКА

Атака — основной способ нанесения урона. Пехотинец или демон, совершающий атаку, называется атакующим. При совершении атаки **атакующий** объявляет, какую фигурку он атакует: эта фигурка становится **защищаемой**.

Чтобы вы могли совершить атаку, защищаемый должен находиться в пределах **дальности атаки** и в **поле зрения атакующего**. Дальность атаки — это количество клеток между атакующим и защищаемым (включая клетку, на которой находится защищаемый). Максимальная дальность атаки указана на карте действия в ячейке атаки. Если защищаемый находится за пределами дальности атаки, то атакующий должен выбрать другую цель.



Ячейка атаки пехотинца



Ячейка атаки демона

Поле зрения показывает, что именно видит фигурка атакующего. Чтобы определить, находится ли фигурка защищаемого в поле зрения атакующего, атакующий сначала выбирает 1 угол клетки, на которой находится атакующая фигурка. Затем он проводит из него прямую воображаемую линию до любого угла клетки с защищаемой фигуркой. Если линия пересекает **стену** (толстая чёрная линия) или **перекрывающий ландшафт** (красная линия), то поле зрения **перекрыто** и тогда атакующий должен

выбрать другую цель. Если же хотя бы до одного угла клетки-цели можно провести линию, защищаемый находится в поле зрения атакующего.

Определив защищаемого, атакующий бросает столько цветных кубиков, сколько указано в ячейке атаки на его карте действия или карте демона (в зависимости от роли атакующего). На каждой грани кубика изображено от 1 до 3 символов урона (☼), которые показывают, сколько урона получит защищаемый (об этом позже).

После того как атакующий бросил кубики, защищаемый раскрывает **одну** карту в свою защиту. Если защищается пехотинец, он раскрывает верхнюю карту своей колоды действий; если демон, то верхнюю карту колоды событий.

В правом верхнем углу раскрытой карты могут находиться символы защиты: символы щитов (♣) или символ уклонения (⚡). Каждый символ щита отменяет 1 урон, а символ уклонения отменяет весь урон.



Символы щитов

На картах событий может присутствовать особый защитный символ (⚡). Этот символ активирует особое защитное свойство, указанное на соответствующей карте демона.



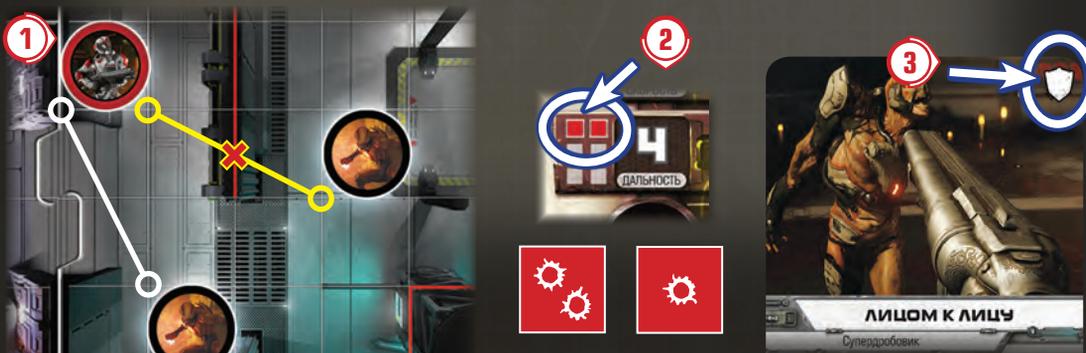
Особое защитное свойство

Это свойство даёт защищаемому демону либо определённое количество символов щитов (♣), либо символ уклонения (⚡).

Раскрыв карту защиты, защищаемый получает 1 урон за каждый символ урона (☼) который он не смог отменить («Получение урона», стр. 8). Затем он сбрасывает раскрытую карту защиты.

ПРИМЕР АТАКИ

1. В поле зрения одного из двух импов находится пехотинец Альфа (захватчик может провести непрерывную воображаемую линию от одного угла клетки с импом до угла клетки с пехотинцем). Пехотинец находится в трёх клетках от импа, а значит в пределах дальности атаки.
2. Захватчик совершает атаку. Он бросает кубики, соответствующие фигурке импа, а затем пехотинец раскрывает верхнюю карту своей колоды действий.
3. Защищаемый получает урон в количестве ☼ на кубиках за вычетом количества ♣ на раскрытой карте. Альфа кладёт на свою карту пехотинца 2 жетона урона.



ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

Жетоны урона отображают полученный урон. Каждый жетон имеет номинал «1» или «3».

Если урон получает пехотинец, жетоны урона кладутся на карту этого пехотинца. Если урон получает демон, жетоны урона кладутся на поле рядом с его фигуркой.



Жетон урона

Пехотинцы могут лечиться. Когда это происходит, пехотинец снимает со своей карты соответствующее количество урона и возвращает жетоны в запас.

УБИЙСТВО

Если урон, полученный демоном или пехотинцем, сравнялся с его значением здоровья (или превысил его), то этот демон или пехотинец считается **убитым**. Его фигурка немедленно убирается с поля.



Здоровье пехотинца



Здоровье демона

Когда на поле убиты все демоны одного типа, захватчик переворачивает карту этого демона лицевой стороной вниз.

Когда убит пехотинец, захватчик получает 1 жетон убийства. Фигурка пехотинца немедленно убирается с поля, а все жетоны урона, лежащие на карте этого пехотинца, сбрасываются. Затем пехотинец замешивает в свою колоду действий все карты со своей руки и все свои сброшенные карты. Из получившейся колоды он берёт на руку 3 новые карты.



Жетон убийства

В начале хода убитого пехотинца он **возрождается**, и его фигурка ставится на клетку с включённым телепортом.



Включённый телепорт

ДВИЖЕНИЕ

Движение — путь к успеху в любой боевой ситуации, будь то продвижение к цели или сближение с соперником.

Демоны и пехотинцы могут тратить очки движения, чтобы передвигаться по полю. Для передвижения фигурки на соседнюю клетку тратится 1 очко движения. Две клетки считают соседними, если у них есть общая граница или общий угол. Фигурки могут передвигаться как ортогонально, так и диагонально.



Направления движения

Пехотинец или демон могут тратить очки движения в любой момент своей активации — до и после совершения атак или использования свойств — и необязательно все сразу. Все очки движения, не потраченные в ходе активации, сгорают.

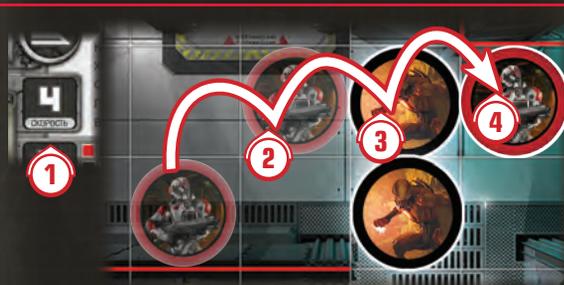
Элементы ландшафта, нарисованные на поле, могут ограничивать движение (об этом позже).

ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ ФИГУРКИ

Фигурка может ступать на клетку с другой фигуркой, но не может заканчивать на ней движение. Чтобы ступить на клетку с **вражеской фигуркой**, требуется 1 дополнительное очко движения. Чтобы ступить на клетку с **дружественной фигуркой**, дополнительные очки движения не тратятся.

Пехотинцы дружелюбны друг другу, а демоны — их враги. Демоны дружелюбны друг другу, а пехотинцы — их враги.

ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ



1. Альфа играет карту действия и получает 4 очка движения.
2. Он тратит 1 очко, чтобы передвинуться по диагонали.
3. Он тратит 2 очка, чтобы ступить на клетку с демоном.
4. Он не может закончить движение на клетке с демоном, поэтому вынужден передвинуться ещё на 1 клетку, потратив последнее очко движения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе описаны дополнительные правила, которые потребуется знать игрокам, чтобы пройти обучающую миссию.

ОГЛУШЕНИЕ

Оглушение — это состояние, которое временно ослабляет наступательные или защитные возможности фигурки. Если оглушён пехотинец, он берёт карту оглушения и кладёт рядом со своей картой пехотинца. Если оглушён демон, он кладёт жетон оглушения рядом со своей фигуркой.



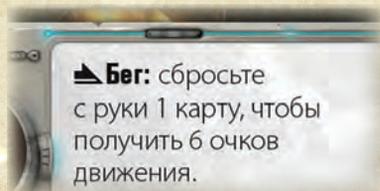
Жетон оглушения

Когда оглушённая фигурка атакует, перед броском она должна удалить 1 кубик атаки. Когда оглушённая фигурка защищается, она не может раскрыть карту в свою защиту. Фигурка перестаёт быть оглушённой после того, как либо была атакована, либо атаковала сама.

На фигурку не может воздействовать сразу несколько оглушений. Если фигурка оглушена и она должна снова стать оглушённой, то ничего не происходит.

ДЕЙСТВИЕ «БЕГ»

Когда пехотинцу необходимо передвинуться из одной точки в другую как можно быстрее, он может воспользоваться основным действием «Бег», написанным на его карте пехотинца. Во время своей активации, вместо того чтобы играть карту действия, он может сбросить с руки 1 карту и получить 6 очков движения.



РЕАКЦИЯ

На некоторых картах действий, например «Броня», присутствует символ реакции (↔). В отличие от основных и бонусных действий, пехотинец может играть эти карты во время активации другого игрока.



Реакция

На каждой карте реакции написано, когда и как она может быть сыграна. Чтобы сыграть карту реакции, пехотинец кладёт её с руки в свою игровую зону лицевой стороной вверх. Разыграв карту, пехотинец кладёт её в свой сброс.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ КАРТЫ СОБЫТИЙ

Таинственная аргент-энергия наделяет демонов мощью, которая может проявляться удивительными способами. В фазе статуса захватчик берёт карты событий и в дальнейшем может играть их для получения различных эффектов. На каждой карте события написано, когда она может быть сыграна. Большинство таких карт оказывают прямое воздействие, уменьшая урон или добавляя атаке кубики. После того как эффект разыгран, карта события сбрасывается. Нельзя играть одновременно несколько одинаковых карт событий.

ПРЕДМЕТЫ

Предметы — это жетоны, лежащие на поле и представляющие собой различную экипировку, которой могут пользоваться пехотинцы. Пехотинец может получить предмет, если в ходе своей активации окажется с этим предметом на одной клетке. Существует 2 типа предметов, которые может получить пехотинец:



Аптечка: получив аптечку, пехотинец немедленно сбрасывает жетон аптечки и лечит 5 единиц урона.



Оружие: получив оружие, пехотинец кладёт жетон этого оружия в свою игровую зону и берёт набор карт этого оружия. Символы на этих картах совпадают с символом на жетоне как формой, так и цветом.

Например, в обучающей миссии на поле есть жетон ракетомёта. Получив жетон ракетомёта, пехотинец берёт из запаса соответствующий ракетомёту набор карт действий, перемешивает их и кладёт лицевой стороной вниз на верх своей колоды действий.



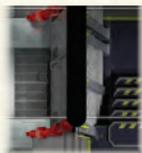
Жетон оружия

Соответствующий набор карт

ЛАНДШАФТ И СТЕНЫ

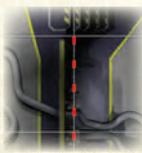
Некоторые линии на поле выделены цветом или утолщены. Это показывает, что они обладают эффектом, который воздействует на движение и поле зрения:

Стены: выделены толстой чёрной линией. Они часто присутствуют на границе фрагментов поля. Две клетки, разделённые стеной, не считаются соседними. Фигурки не могут двигаться через стены. Стены перекрывают поле зрения.



Стены

Непроходимый ландшафт: выделен красным пунктиром. Фигурки не могут двигаться через непроходимый ландшафт. Он не перекрывает поле зрения.



Непроходимый ландшафт

Перекрывающий ландшафт: выделен красной сплошной линией. Фигурки не могут двигаться через перекрывающий ландшафт. Он перекрывает поле зрения.



Перекрывающий ландшафт

Труднопроходимый ландшафт: выделен голубым пунктиром. Фигурки могут двигаться через труднопроходимый ландшафт, но для того, чтобы ступить на клетку с труднопроходимым ландшафтом, требуется одно дополнительное очко движения. Труднопроходимый ландшафт не перекрывает поле зрения.



Труднопроходимый ландшафт

ДВЕРИ

Двери — это вертикально стоящие жетоны на границах между клетками поля. Двери перекрывают поле зрения. Клетки, разделённые дверью, не считаются соседними.

Фигурка, стоящая на соседней с дверью клетке, может открыть дверь, потратив одно очко движения. Открытая дверь убирается с поля. Двери нельзя закрыть.



Двери

Важно: в обучающей миссии, если на поле есть порталы, демоны не могут открывать двери. Как только пехотинец откроет первую дверь, захватчик немедленно призывает демонов из двух порталов, находящихся на поле.

ПОРТАЛЫ

Из порталов прибывают демоны. Демоны всегда ставятся на поле — либо на клетки с порталами, либо на соседние с ними клетки. Существует три уровня порталов, которые отличаются символами и цветом:



Синие порталы



Жёлтые порталы



Красные порталы

В ходе игры у захватчика есть карта вторжения, содержащая список из 6 **групп вторжения**. В каждой группе указано, сколько и каких демонов можно **призвать** из портала определённого уровня.

Лицевые стороны порталов



Группы вторжения



В обучающей миссии у захватчика имеется карта вторжения «Первый удар». Когда захватчик будет призывать демонов из синего портала, он может выбрать одну из двух групп вторжения, соответствующую синему portalу.

В описании миссии указано, когда захватчик призывает демонов. В обучающей миссии захватчик призывает демонов из синего и жёлтого порталов сразу после того, как пехотинец откроет дверь.

Захватчик призывает демонов из каждого портала строго по очереди. Чтобы призвать демонов, захватчик выбирает на поле портал и переворачивает его лицевой стороной вверх. Затем он выбирает на своей карте вторжения одну группу вторжения, которая соответствует цвету портала. Он помещает указанное количество демонов указанных типов на поле — либо на клетку с порталом, либо на клетки, соседние с порталом.

Призвав демона, захватчик переворачивает карту этого типа демонов лицевой стороной вверх.

Из каждого портала можно призвать только одну группу вторжения. Портал убирается с поля после того, как из него призвана группа вторжения.

ПРИМЕР ПРИЗЫВА

1. Когда Альфа открывает дверь, захватчик переворачивает синий и жёлтый жетоны порталов лицевой стороной вверх.
2. За каждый жетон портала захватчик призывает группу вторжения, указанную на его карте вторжения. Он решает призвать из синего портала двух одержимых солдат, а из жёлтого портала — двух импов и двух какодемонов.
3. Захватчик ставит фигурки этих демонов на поле — либо на клетки с порталами, откуда они были призваны, либо на клетки, соседние с этими порталами. Затем жетоны порталов сбрасываются.



КОНЕЦ МИССИИ

Миссия заканчивается немедленно, как только захватчик или пехотинцы выполнили поставленную цель. В обучающей миссии у игроков следующие цели:

Пехотинцы: пехотинцы должны открыть хотя бы одну дверь, чтобы захватчик призвал демонов. Затем необходимо убить всех демонов.

Захватчик: захватчик должен получить определённое число жетонов убийств. Захватчик получает жетон убийства каждый раз, когда убивает пехотинца. Необходимое количество жетонов убийств зависит от количества пехотинцев:

- **один или два пехотинца:** четыре жетона убийств;
- **три пехотинца:** три жетона убийств;
- **четыре пехотинца:** два жетона убийств.

СТОП!

Вы достаточно узнали, чтобы сыграть обучающую миссию. Пройдя её, прочтите раздел «Расширенные правила». После этого вы можете приступать к спецоперациям.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе содержатся расширенные правила, которые необходимо знать всем игрокам, прежде чем переходить к спецоперациям. Для прохождения обучающей миссии знание этих правил не требуется.

АРГЕНТ-ЭНЕРГИЯ

Захватчик может тратить аргент-энергию (▲), чтобы использовать особые свойства, описанные на его картах демонов. Она отображается символом ▲ и жетонами аргент-энергии.



Жетон аргент-энергии

Захватчик может получить аргент-энергию во время фазы статуса, сбросив с руки от 1 до 3 карт событий. За каждую сброшенную карту захватчик получает из запаса 1 жетон аргент-энергии и кладёт его либо на любую свою карту демона, лежащую лицевой стороной вверх, либо на свою карту вторжения.



Жетоны аргент-энергии кладутся на карту демонов

Чтобы потратить аргент-энергию, захватчик сбрасывает с карты демона жетон аргент-энергии. Затем он разыгрывает с этой карты демона свойство, рядом с которым стоит символ аргент-энергии (▲).

В составе многих групп вторжения присутствуют символ аргент-энергии и число перед ним. Когда захватчик призывает одну из таких групп, он получает соответствующее количество жетонов аргент-энергии. Эти жетоны он должен разложить на карты демонов, входящие в состав этой группы вторжения.

Когда захватчик призывает эту группу, он получает 2 жетона аргент-энергии



Призвав группу вторжения, захватчик может переместить любое количество жетонов аргент-энергии, которые хранятся на его карте вторжения, на карты демонов этой группы. Когда призыв закончится, все жетоны аргент-энергии, оставшиеся на карте вторжения, немедленно сбрасываются.

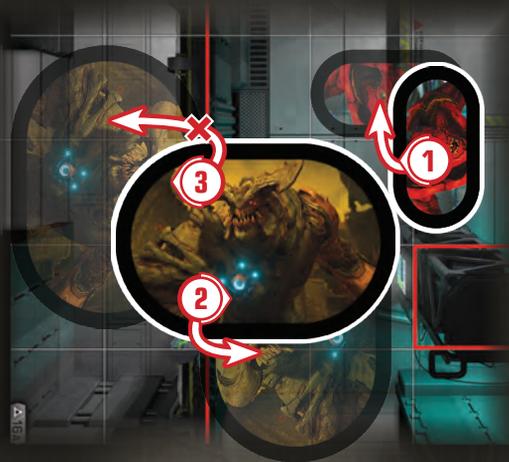
БОЛЬШИЕ ФИГУРКИ

Существует два типа фигурок: **большие** и **маленькие**. Маленькая фигурка занимает 1 клетку поля, а большие занимают сразу несколько клеток. Для больших фигурок действуют особые правила движения и определения поля зрения.

ДВИЖЕНИЕ БОЛЬШИХ ФИГУРОК

Большая фигурка не может двигаться по диагонали. Большая фигурка, занимающая 2 или 6 клеток, может потратить 1 очко движения, чтобы повернуться на 90 градусов. Повернувшись таким образом фигурка должна занимать как минимум половину тех клеток, которые занимала до поворота.

ПРИМЕР ПОВОРОТА БОЛЬШОЙ ФИГУРКИ



Одна фигурка занимает 2 клетки [1], другая фигурка занимает 6 клеток [2]. Обе фигурки тратят по 1 очку движения, чтобы повернуться на 90 градусов. Фигурка не может повернуться таким образом, чтобы после поворота она занимала меньше половины клеток, которые она занимала до поворота [3].

При движении большие фигурки игнорируют непроходимый и перекрывающий ландшафт, а также не тратят дополнительные очки движения, когда ступают на клетки с труднопроходимым ландшафтом или на клетки с маленькими фигурками. Большая фигурка может закончить своё движение на клетках с перекрывающим ландшафтом, непроходимым ландшафтом и маленькими фигурками. Когда большая фигурка заканчивает движение на клетке с одной или несколькими маленькими фигурками, каждая маленькая фигурка помещается на соседнюю свободную клетку по выбору её владельца. При этом фигурки нельзя поместить на клетки, куда они не могут передвинуться по обычным правилам движения, например на клетки с непроходимым ландшафтом.

АТАКА БОЛЬШИХ ФИГУРОК

Когда большая фигурка атакует или защищается, поле зрения отсчитывается от любой клетки, которую она занимает. Большие фигурки не могут укрываться.

ЕСЛИ ПЕХОТИНЦЕВ МЕНЬШЕ 4

Если пехотинцев меньше 4, то во время подготовки они получают карты отряда. Эти карты балансируют игру, усиливая пехотинцев.

Карты отряда раздаются во время подготовки, а их количество зависит от числа участников:

- **Три пехотинца:** один пехотинец получает карту «Лидер».
- **Два пехотинца:** оба получают по карте «Ветеран».
- **Один пехотинец:** пехотинец получает карту «Одиночка». Добавьте в колоду инициативы вторую карту инициативы пехотинца (он будет активироваться 2 раза за раунд).

ЗАЩИЩЁННОСТЬ

Демонов некоторых типов сложнее убить, чем прочих. Каждый такой тип демонов обладает **защищённостью**, которая обозначается символом щита (🛡️) рядом с показателем здоровья. Когда такой демон защищается, он всегда добавляет 1 🛡️ к своей защите.



ЗВЕРСКОЕ УБИЙСТВО

В ближнем бою пехотинец может казнить раненого демона. На каждой карте демона ниже значения здоровья имеется **значение шаткости**.



Если демон получает урон, который равен или превосходит значение шаткости этого демона, он начинает **шататься**.

Когда пехотинец передвигается на клетку с шатающимся демоном, он немедленно убивает этого демона. Это называется **зверским убийством**. Совершив его, пехотинец немедленно берёт 1 верхнюю карту из колоды зверских убийств. С её помощью пехотинец может немедленно вылечить 2 урона. Кроме того, каждая карта зверского убийства обладает свойством, которым пехотинец также может воспользоваться.

КАРТЫ КЛАССОВ

Карты классов отображают спецподготовку пехотинцев и, как следствие, дают им уникальные умения. Во время подготовки к игре каждый пехотинец получает карту класса, которую он кладёт на ячейку класса своей карты пехотинца. Свойство карты класса доступно на протяжении всей игры и может быть использовано владельцем согласно указанию в тексте.

Некоторые свойства поворачивают карту класса на 90 градусов по часовой стрелке. Повёрнутая карта класса восстанавливается (возвращается в вертикальное положение) в начале активации её владельца.



Повёрнутая карта класса



Восстановленная карта класса

МИССИИ

В коробке с игрой находится журнал спецопераций. В нём 2 спецоперации, состоящие из 6 миссий каждая.

КАРТА ЦЕЛИ

В описании каждой миссии указана карта цели, на которой описаны условия победы как для пехотинцев, так и для захватчика. Кроме того, на этих картах могут быть описаны дополнительные правила, которые будут действовать в ходе этой миссии.

КАРТЫ УГРОЗ

В описании каждой миссии указана карта угрозы, которая определяет то, как захватчик будет использовать порталы, чтобы призывать демонов. Всего существует три такие карты:

- **Заражение:** демоны появляются и призываются по мере того, как пехотинцы исследуют поле.
- **Орда:** непрерывное появление демонов из порталов.
- **Нападение:** захватчик непрерывно получает жетоны угроз, которые может использовать в начале каждой фазы статуса, чтобы призывать демонов.

КОНЕЦ МИССИИ

Миссия немедленно завершается, когда выполняется одна из целей.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Журнал спецопераций могут читать все участники. Во время миссии карта вторжения, которую выбрал захватчик, лежит лицевой стороной вниз, чтобы ни один из пехотинцев не знал, какие демоны могут быть призваны. Пехотинцы не могут смотреть карты демонов, лежащие лицевой стороной вниз.

СВОЙСТВА

Свойства позволяют пехотинцам и демонам разыгрывать различные эффекты, не входящие в базовые правила игры. Например, при помощи свойства пехотинец может получить дополнительное основное действие.

В описании каждого свойства написано, когда оно может быть использовано. В некоторых случаях у свойств есть стоимость:

- **Поворот:** на карте класса может присутствовать свойство, срабатывающее при повороте этой карты. Если карта уже повернута, то её свойство использовать нельзя. Повернутые карты восстанавливаются в начале активации пехотинцев. Подробнее о картах классов читайте выше.
- **Аргент-энергия (▲):** на некоторых картах демонов может присутствовать свойство, требующее аргент-энергии (▲). Чтобы его использовать, захватчик должен сперва потратить с этой карты жетон аргент-энергии. Подробнее читайте выше.
- **▲:** это свойство может быть использовано как основное действие.
- **▶:** это свойство может быть использовано как бонусное действие.

Некоторые свойства дают очки движения. Если фигурка получает очки движения не во время своей активации, то она должна немедленно их потратить. Непотраченные очки движения сгорают.

СОЗДАНИЕ КОЛОД СОБЫТИЙ И ДЕЙСТВИЙ

Во время подготовки к игре захватчик и пехотинцы создают свои колоды событий и действий.

Чтобы создать колоду событий, захватчик выбирает 3 набора карт событий и перемешивает их, формируя колоду из 18 карт. Принадлежность карты к набору определяется по надписи в нижней части карты. Каждый набор состоит из 6 карт.



Название набора «Найти и уничтожить»

Чтобы создать колоду действий, каждый пехотинец выбирает 2 различных стартовых жетона оружия (без белой штриховки). Каждому такому жетону соответствует набор карт.

Для каждого оружия пехотинец берёт 1 копию каждой пронумерованной карты соответствующего набора и замешает с 4 картами набора пехотинца ОАК. В итоге у него получается колода из 10 карт.

В нижней части каждой карты действия, соответствующей оружию, присутствует изображение этого оружия, порядковый номер и общее количество карт набора.



Жетон оружия и соответствующий ему набор карт действий

ТЕЛЕПОРТЫ

ОАК использует телепорты, чтобы моментально перемещать сотрудников на большое расстояние. Телепорты кладутся на поле во время подготовки. Некоторые телепорты выключены и должны быть включены перед использованием. Когда пехотинец ступает на клетку с выключенным телепортом, этот телепорт немедленно включается и его жетон переворачивается на «включённую» сторону. Убитые пехотинцы могут возрождаться только на включённых телепортах. Кроме того, при передвижении пехотинцев все клетки с включёнными телепортами считаются соседними друг с другом.



Выключенный телепорт

ТЕЛЕФРАГ

Телепорты могут расщеплять демонов. Если демон стоит на клетке с включённым телепортом и пехотинец возрождается в этом телепорте или передвигается в него из другого включённого телепорта, то этот демон немедленно погибает. Пехотинец не должен тратить дополнительное очко движения, чтобы ступить на клетку с демоном, который будет убит таким способом.

УКРЫТИЕ

Во время атаки фигурка может спрятаться за стенами, дверьми, за элементами ландшафта и другими фигурками, тем самым оказавшись **в укрытии**.

Определив поле зрения, атакующий должен определить, находится ли защищающаяся фигурка в укрытии или нет. Чтобы это сделать, атакующий рисует воображаемые линии из угла клетки, который он использовал для определения поля зрения, до каждого угла клетки защищающейся фигурки. Если хотя

бы одна из этих линий пересекает **стену** (толстая чёрная линия), **труднопроходимый ландшафт** (пунктирная голубая линия), **перекрывающий ландшафт** (сплошная красная линия) или **клетку с другой фигуркой** (не той, которая сейчас защищается), то защищающийся находится в укрытии.

Во время атаки, когда защищающийся, который находится в укрытии, раскрывает карту в свою защиту («Атака», стр. 7), он может раскрыть дополнительную карту. Если он это сделал, первая раскрытая карта игнорируется и сбрасывается.

ПРИМЕР УКРЫТИЯ



1. В поле зрения Альфы три демона.
2. Какодемон не находится в укрытии, так как Альфа может провести непрерывные линии к каждому углу его клетки.
3. Имп находится в укрытии, так как минимум одна из линий прерывается одержимым солдатом.
4. Одержимый солдат находится в укрытии, так как минимум одна из линий прерывается перекрывающим ландшафтом.

ЧТО ТЕПЕРЬ?

Теперь вы знаете все правила этой игры, поэтому настало время приступить к спецоперации. Первая из них начинается на стр. 4 журнала спецопераций. Правила подготовки к миссиям подробно описаны на стр. 2 журнала спецопераций.

Если в процессе игры у вас возникнут вопросы, ответы на них ищите в справочнике. Для этого пользуйтесь оглавлением, в котором перечислены все основные термины.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Джонатан Ин
Развитие игры: Деррик Фукс и Эндрю Высоцки
Продюсер: Деррик Фукс
Технический писатель: Адам Бейкер
Редактура и корректура: Андреас Вульфстеллер
Графический дизайн: Уилл Спрингер, Сэмюэл Шимота, Эван Симоне и Майкл Силсби
Главный дизайнер: Брайан Шомбург
Иллюстрации на поле: Бен Цвайфель
Управление созданием иллюстраций: Зои Робинсон
Арт-директор: Энди Кристенсен
Скульпторы: Дэвид Феррейра и Дэвид Ричардсон
Координатор скульпторов: Никлас Норман
Управление процессом создания миниатюр: Джон Франц-Вихлач
Контроль качества: Зак Тевалтомас
Работа с производством: Марсия Колби, Джейсон Глау, Лиза Лундгрэн и Джоанна Уайтинг
Управление производством: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн
Координатор лицензирования: Аманда Гринхарт
Менеджмент настольных игр: Джеймс Книффен
Креативный директор: Эндрю Наваро
Исполнительный разработчик: Кори Коничка
Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли
Издатель: Кристиан Т. Петерсен
Лицензионное сопровождение Bethesda Softworks: Майк Кочис
Игру тестировали: Том Акерман, Брэд Андрес, Глен Аро, Джереми Берл, Кэти Бергер, Майк Браун, Глен Дейк, Уэс Дивин, Ричард А. Эдвардс, Якоб Фридман, Брюс Фрилэнд, Donovan Goerzen, Эллен Гриффин, Филип Д. Генри, Натан Кимели, Лукас Литзингер, Роберт Мартенс, Чарльз Маккоран, Мэтью Ньюман, Шон О'Хара, Кифер Полсон, Брэндон Пердю, Крис Руиз, Майкл Санф, Катрин Шен, Дрю Стар, У Сассман, Куок Тран и Дэвид Райт.
Особая благодарность Шону Бину и Тобби Юбэнксу из iD Software, а также Кевину Уиллсону!

© 2018 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. DOOM, id, 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 a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are TMs of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is a © of 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.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор и переводчик: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Антон Русин
Корректор: Ольга Португалова
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.
© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



Играть интересно



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!
Пишите свои вопросы на электронную почту vorops@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

ПАМЯТКА

Краткое изложение основных моментов игры.

ИГРОВОЙ РАУНД

Каждый раунд состоит из двух последовательных фаз:

1. **Фаза статуса:** последовательно пройдите этапы:
 - а. Подготовьте колоду инициативы
 - б. Восстановите демонов
 - в. Возьмите карты событий
 - г. Получите аргент-энергию
2. **Фаза активации:** последовательно проходите этапы, пока колода инициативы не опустеет:
 - а. Раскрывайте карты инициативы
 - б. Активируйте пехотинца или любой тип демонов

АКТИВАЦИЯ ПЕХОТИНЦА

Пехотинец восстанавливает свою карту класса (если повернута). Затем он может разыграть максимум одно основное действие и любое количество бонусных действий. Если на карте действия присутствует символ реакции, то в её тексте указано, когда её можно разыграть.



Основное действие



Бонусное действие



Реакция

Разыграв действия, пехотинец добирает на руку новые карты действий, пока не будет достигнут предел руки (по умолчанию он равен трём).

АКТИВАЦИЯ ДЕМОНОВ

Захватчик поворачивает карту демона и активирует каждого демона этого типа, по одному за раз. Во время активации демон получает очки движения по своему параметру скорости и может совершить одну атаку.

ЛАНДШАФТ И СТЕНЫ

Ландшафт и стены затрудняют движение, перекрывают поле зрения и позволяют укрываться.

Стены: выделены толстой чёрной линией. Через них нельзя двигаться, перекрывают поле зрения, позволяют укрываться.



Стена



Непроходимый ландшафт



Перекрывающий ландшафт



Труднопроходимый ландшафт

Непроходимый ландшафт: выделен красным пунктиром. Через него нельзя двигаться, не перекрывает поле зрения, не позволяет укрываться.

Перекрывающий ландшафт: выделен красной сплошной линией. Через него нельзя двигаться, перекрывает поле зрения, позволяет укрываться.

Труднопроходимый ландшафт: выделен голубым пунктиром. Через него можно двигаться, только потратив 1 дополнительное очко движения; не перекрывает поле зрения, позволяет укрываться.

АТАКА

Для совершения атаки последовательно пройдите следующие этапы:

1. **Объявить защищающегося:** защищающийся должен находиться в поле зрения атакующего.
2. **Бросить кубики:** атакующий бросает кубики, указанные в ячейке атаки.
3. **Раскрыть защиту:** защищающийся раскрывает карту в свою защиту.
4. **Применить эффекты «когда вы защищаетесь»:** защищающийся может изменить результат атаки, воспользовавшись свойствами карт с припиской «когда вы защищаетесь».
5. **Применить эффекты «когда вы атакуете»:** атакующий может изменить результат атаки, воспользовавшись свойствами карт с припиской «когда вы атакуете».
6. **Получить урон:** защищающийся вычитает  из  и получает урон, равный этой разнице.

ЖЕТОНЫ ОРУЖИЯ



Боевой дробовик



Супердробовик



Тяжёлая штурмовая винтовка



Плазменная винтовка



Скорострельная винтовка



Электростатическая винтовка



Ракетомёт



Пулемёт



Бензопила



Пушка Гаусса



BFG 9000



Осколочная граната



Граната-вампир



Граната-ловушка