

DOOM[®]



MANUALE DI GIOCO



LEGGETE PRIMA QUESTO!

Questo manuale contiene una missione introduttiva che consente ai giocatori di imparare le regole base di *DOOM: Il Gioco da Tavolo*. Durante la partita introduttiva, i giocatori faranno pratica con le meccaniche di base, giocando carte, muovendo le miniature e sferrando attacchi.

Prima di iniziare la partita introduttiva, uno o più giocatori dovranno leggere le pagine 5-11 di questo manuale, le quali contengono tutte le regole necessarie per completare la partita dimostrativa descritta a pagina 4. Una volta completata la partita introduttiva, i giocatori dovranno leggere la sezione "Regole Avanzate" alle pagine 12-15: questa sezione include il resto delle regole del gioco necessarie ai giocatori per svolgere la loro prima partita completa.

Se i giocatori dovessero avere dubbi sulle regole durante la partita introduttiva, potranno consultare il Compendio delle Regole. Il Compendio delle Regole contiene un glossario di tutti i termini di gioco e relativi chiarimenti, pertanto va considerato il documento definitivo sulle regole di gioco.

INTRODUZIONE

Vi informiamo che è stata rilevata una breccia dell'area di contenimento presso la Struttura Marziana A113 della Union Aerospace Corporation. Consigliamo a tutto il personale di attuare la procedura di evacuazione più rapida. Questo è un allarme Priorità 6. Tutto il personale che dovesse rimanere nella struttura non potrà usufruire della polizza assicurativa sulla vita stipulata con la UAC. Le squadre anticrisi di contenimento sono pronte a intervenire per mettere in sicurezza la struttura e riportare la situazione sotto controllo.

PANORAMICA DEL GIOCO

DOOM: Il Gioco da Tavolo è un gioco tattico in cui fino a quattro giocatori controllano una squadra scelta di marine della UAC pesantemente armati, incaricati di portare a termine una serie di missioni fronteggiando un'orda di demoni famelici controllati da un singolo giocatore nei panni dell'invasore.

ASSEMBLAGGIO DELLA MINIATURA DEL CYBERDEMON



CONTENUTO



1 Compendio delle Regole



1 Manuale Operativo



37 Miniature in Plastica
(4 Marine, 33 Demoni)



6 Dadi
(4 rossi, 2 neri)



8 Carte Demone



36 Carte Evento



73 Carte Azione



12 Carte Invasione



3 Carte Minaccia



10 Carte Iniziativa
(4 Marine, 6 Invasore)



4 Carte Marine



6 Carte Obiettivo



24 Carte Classe



12 Carte Uccisione Epica



4 Carte Squadra



4 Carte Stordimento



7 Segnalini
Stordimento



55 Segnalini Danno
(35 da 1 danno, 20 da 3 danni)



9 Segnalini
Pack Salute



6 Segnalini
Teletrasporto



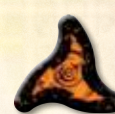
6 Segnalini
Obiettivo



18 Segnalini Portale
(a due facce)



21 Segnalini
Frag



18 Segnalini
Potere Argent



23 Segnalini Arma
(17 armi, 6 granate)



16 Segnalini
Progresso/Minaccia
(a due facce)



24 Tessere della Mappa
(a due facce)



8 Segnalini Porta
(con piedistalli in plastica)

PARTITA INTRODUTTIVA

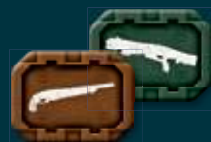
Questa partita introduttiva è una rapida esperienza di gioco che insegna le meccaniche di base descritte alle pagine 5-11. Per preparare la partita introduttiva, svolgere i passi seguenti:

1. **Composizione della Mappa:** Comporre la mappa usando porte, miniature, segnalini e tessere della mappa come mostrato nel diagramma di preparazione sottostante.
2. **Assegnare i Ruoli:** Scegliere un giocatore che interpreti il ruolo dell'invasore (possibilmente il giocatore più esperto). Tutti gli altri giocatori diventano marine della UAC.
3. **Preparazione del Marine:** Ogni giocatore marine sceglie uno dei quattro marine seguenti, prendendo la carta e la miniatura corrispondenti a quel marine: **Alpha**, **Bravo**, **Charlie** o **Delta**. Ogni marine prende i segnalini arma e le carte azione indicati nel riquadro a destra, poi colloca la miniatura del suo marine sulla casella corrispondente della mappa, mescola il suo mazzo delle azioni e pesca 3 carte. Nel caso di una partita con meno di quattro giocatori marine, rimettere i marine inutilizzati nella scatola del gioco.
4. **Preparazione dell'Invasore:** Il giocatore Invasore prende le 18 carte evento con i seguenti nomi in fondo alla carta: "Potere Schiacciante", "Cerca e Distruggi" e "Frenesia di Sangue". Le mescola per comporre il mazzo degli eventi e colloca quest'ultimo nella sua area di gioco, assieme alla carta Invasione "Primo Colpo" girata a faccia in su. Poi colloca nella sua area di gioco le carte demone seguenti: "Imp" (a faccia in su), "Soldato Posseduto" (a faccia in su), "Cacodemone" (a faccia in giù) e "Pinky" (a faccia in giù). Colloca infine le miniature Soldato Posseduto e Imp sulle caselle corrispondenti della mappa.
5. **Creare la Riserva:** Collocare i dadi e i segnalini danno e stordimento a portata di mano di tutti i giocatori.

COMPORRE I MAZZI DELLE AZIONI

Ogni marine prende i suoi 2 segnalini arma di partenza come indicato, i quali rappresentano le carte azione che userà durante la partita introduttiva:

Alpha



Bravo



Charlie



Delta

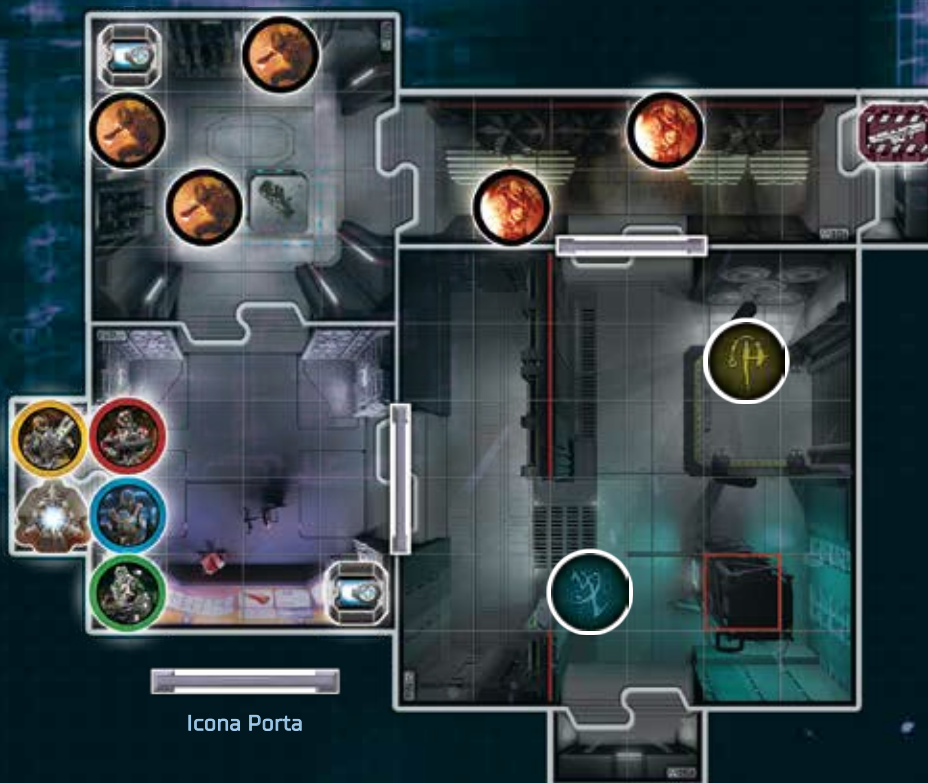


Poi, ogni marine compone il suo mazzo di 10 carte azione. Ogni mazzo contiene il set marine UAC (indicato dall'icona ) e due set arma le cui icone e colori corrispondono alle icone e ai colori sui suoi segnalini arma.



Carta Set Marine UAC 1/4 Carta Fucile a Pompa 1/3

Per ottenere un set completo, un giocatore prende 1 copia di ogni carta numerata del set (per esempio "1/3", "2/3" e "3/3"). Dopo aver ottenuto tutti e tre i set, colloca il mazzo a faccia in giù nella sua area di gioco.



Icona Porta



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

DOOM: Il Gioco da Tavolo si svolge in una serie di round di gioco. Ogni round è composto da due fasi: una **Fase di Status** seguita da una **Fase di Attivazione**. Dopo che entrambe le fasi sono state completate, il gioco prosegue con il round successivo. I giocatori continuano a giocare nuovi round finché la missione non termina (vedi "Fine della Missione" a pagina 11).

FASE DI STATUS

Nella Fase di Status, l'invasore prepara i componenti per il round prima che l'azione vera e propria abbia inizio. Durante questa fase, l'invasore compone il mazzo dell'iniziativa. Il mazzo dell'iniziativa deve contenere la carta iniziativa corrispondente a ogni marine che partecipa alla partita, più un numero di carte iniziativa invasore pari al numero di tipi di demone attualmente sulla mappa (per esempio, 2 carte iniziativa invasore all'inizio della partita introduttiva). Durante ogni Fase di Status, l'invasore potrebbe aver bisogno di aggiungere o rimuovere carte iniziativa invasore dal mazzo in base al numero di tipi di demone attualmente presenti sulla mappa.



3 Carte Iniziativa Marine per 3 Marine



2 Carte Iniziativa Invasore per 2 Tipi di Demone

Una volta composto e mescolato il mazzo dell'iniziativa, l'invasore ripristina le sue carte demone esaurite (una procedura che verrà illustrata in seguito) e pesca carte evento dal suo mazzo degli eventi finché non ha una mano di 6 carte evento.

FASE DI ATTIVAZIONE

La Fase di Attivazione è quella in cui si svolge tutta l'azione di *DOOM: Il Gioco da Tavolo*. All'inizio della Fase di Attivazione, l'invasore rivela 1 carta dalla cima del mazzo dell'iniziativa. Se la carta rivelata è una carta iniziativa marine, il marine corrispondente si **ATTIVA**, cosa che gli consente di effettuare delle **AZIONI** (illustrate successivamente).



Se la carta rivelata è una carta iniziativa invasore, l'invasore deve scegliere 1 tipo di demone e attivare ogni miniatura di quel tipo di demone (procedura che verrà illustrata successivamente).



Dopo l'attivazione del marine o le attivazioni dei demoni, l'invasore scarta la carta iniziativa rivelata e rivela 1 altra carta iniziativa dalla cima del mazzo. Le attivazioni proseguono in questo modo finché non rimane più alcuna carta nel mazzo dell'iniziativa: a quel punto il round termina e ha inizio il round successivo, con una nuova Fase di Status.

ATTIVAZIONE DEI MARINE

Quando viene rivelata una carta iniziativa marine, quel marine si attiva: potrà muoversi e attaccare giocando carte azione dalla sua mano. Durante la sua attivazione, un marine può giocare 1 carta **AZIONE PRINCIPALE** e un qualsiasi numero di carte **AZIONE BONUS**. Le azioni principali e le azioni bonus sono identificate dalle icone seguenti:



Azione Principale



Azione Bonus

Un marine gioca e risolve le carte azione una alla volta. Dopo aver risolto 1 carta azione, il marine può giocare 1 altra carta azione o terminare la sua attivazione. Alla fine della sua attivazione, un marine scarta tutte le carte azione che ha giocato e pesca nuove carte azione dal suo mazzo delle azioni finché non ha 3 carte in mano.

RISOLVERE LE CARTE AZIONE

Quando un marine gioca una carta azione, la colloca a faccia in su nella sua area di gioco e risolve i passi seguenti:

1. **Ottenere Punti Movimento:** Il marine ottiene un ammontare di punti movimento pari al valore di Velocità della carta. Un marine può muoversi spendendo i punti movimento che ha ottenuto in **qualsiasi momento** durante la sua attivazione, **tranne durante un attacco** (vedi "Movimento" a pagina 8).
2. **Attaccare:** Se la carta ha un riquadro di attacco, il marine può effettuare quell'attacco (vedi "Attaccare" a pagina 7).

Alcune carte azione possiedono delle capacità uniche che i marine possono usare per beneficiare di vari effetti, come sferrare attacchi aggiuntivi o ripetere il tiro dei dadi. Per risolvere queste capacità, un marine segue le istruzioni sulla carta.



Valore di Velocità

Riquadro di Attacco

ATTIVAZIONE DEI DEMONI

Quando viene rivelata una carta iniziativa invasore, l'invasore ha la sua opportunità di attivare i demoni. Per farlo, sceglie 1 sua carta demone **PRONTA** e la **ESAURISCE** ruotandola di 90°.



Carta Demone Pronta



Carta Demone Esaurita

Poi l'invasore attiva ogni miniatura demone presente sulla mappa che corrisponda alla carta scelta. Le attivazioni vanno effettuate una alla volta.

Quando una miniatura demone si attiva, si svolgono i passi seguenti:

1. **Ottenere Punti Movimento:** Il demone ottiene un ammontare di punti movimento pari al valore di Velocità sulla carta demone corrispondente. Un demone può muoversi spendendo i punti movimento che ha ottenuto in **qualsiasi momento** durante la sua attivazione, **tranne durante un attacco** (vedi "Movimento" a pagina 8).
2. **Attaccare:** Il demone può effettuare l'attacco descritto sulla sua carta demone.

Ogni demone è dotato di alcune capacità speciali descritte sulla sua carta demone. Per risolvere queste capacità, l'invasore segue le istruzioni sulla carta. Ai fini di questa partita introduttiva, l'invasore ignora le eventuali capacità con un'icona Potere Argent (A).



Valore di Velocità

Riquadro di Attacco

ATTACCARE

Attaccare è il modo principale in cui le due fazioni possono danneggiarsi a vicenda. Il marine o il demone che effettua un attacco è l'**ATTACCANTE**. Al momento di effettuare un attacco, l'attaccante dichiara quale miniatura intende attaccare: quella miniatura è il **DIFENSORE**.

Per effettuare un attacco, il difensore deve trovarsi sia entro **GITTATA** dell'attaccante che in **LINEA DI VISTA** dell'attaccante. La gittata è il numero di caselle che separa l'attaccante dal difensore (inclusa la casella occupata dal difensore). La gittata massima di un attacco è indicata nel riquadro d'attacco della carta azione o demone. Se il difensore non si trova entro gittata dall'attaccante, l'attaccante deve dichiarare un difensore diverso.



Riquadro di Attacco
del Marine



Riquadro di Attacco
del Demone

La linea di vista viene usata per determinare ciò che la miniatura dell'attaccante può vedere. Per determinare se il difensore si trova in linea di vista dell'attaccante, quest'ultimo sceglie un angolo della casella della sua miniatura, poi traccia una linea retta immaginaria fino a un qualsiasi angolo della casella del difensore. Se la linea attraversa un **muro** (una linea nera spessa) o un **terreno bloccante** (una linea rossa), la linea di vista è **BLOCCATA** e l'attaccante deve dichiarare un bersaglio diverso. Altrimenti, l'attaccante possiede linea di vista fino al difensore.

Dopo avere dichiarato un difensore, l'attaccante tira il numero e il colore dei dadi indicati nel riquadro di attacco che compare sulla carta azione o demone. Ogni faccia del dado contiene fino a 3 icone danno (☠) che indicano l'ammontare di danni che il difensore subisce (i danni sono spiegati in seguito).

Dopo che l'attaccante ha tirato i dadi, il difensore rivela 1 carta per difendere. Se il difensore è un marine, rivela 1 carta dalla cima del suo mazzo delle azioni; se il difensore è un demone, rivela 1 carta dalla cima del suo mazzo degli eventi.

L'angolo in alto a destra della carta rivelata può contenere delle icone difesa, ovvero icone scudo (♥) o schivata (S). Ogni icona scudo (♥) annulla 1 danno, mentre l'icona schivata (S) annulla tutti i danni.

Le carte evento possono contenere l'icona difesa speciale (⚡). Questa icona innesca la capacità di difesa speciale mostrata sulla carta demone corrispondente. Quando viene innescata, fornisce al demone difensore un determinato numero di icone scudo (♥) o un'icona schivata (S).

Dopo aver rivelato una carta per difendere, il difensore subisce 1 danno per ogni icona danno (☠) che non è stata annullata (vedi "Subire Danni" a pagina 8). Poi scarta la carta rivelata.



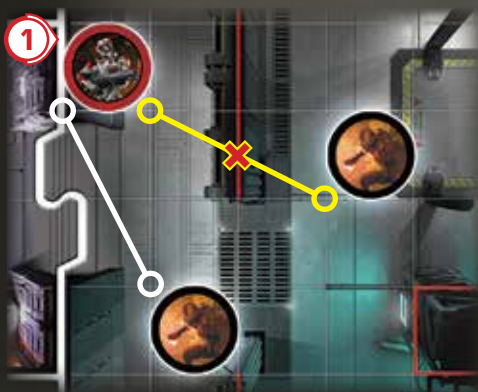
Icone Difesa
Scudo



Capacità di Difesa
Speciale

ESEMPIO DI ATTACCO

1. Un Imp possiede linea di vista fino ad Alpha. L'invasore può tracciare una linea immaginaria non interrotta da un angolo della casella di quell'Imp fino a un angolo della casella di Alpha. Alpha si trova a 3 caselle di distanza, quindi si trova entro gittata.
2. L'invasore effettua 1 attacco con quell'Imp. Tira i dadi indicati per attaccare con la sua miniatura, poi il marine rivela 1 carta dalla cima del suo mazzo delle azioni.
3. L'Imp prende il numero di ☠ ottenuti dal tiro e vi sottrae il numero di ♥ sulla carta rivelata: il totale risultante è 2. Alpha subisce 2 danni e colloca 2 segnalini danno sulla sua carta marine.



SUBIRE DANNI

I danni devono essere conteggiati usando i segnalini danno. Ogni segnalino danno può avere un valore di 1 oppure 3.

Ogni volta che un marine subisce danni, colloca il numero appropriato di segnalini danno sulla propria carta marine. Nel caso dei demoni, i segnalini danno vanno collocati sulla mappa, accanto alla miniatura corrispondente.

I marine possono curarsi dai danni. Quando questo accade, un marine rimuove il numero appropriato di segnalini dalla sua carta marine e li rimette nella riserva.



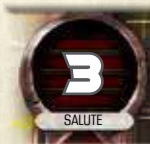
Segnalino Danno

FRAG

Quando un marine o un demone ha subito un ammontare di danni pari o superiore al suo valore di Salute, è **FRAGGATO** e la sua miniatura viene immediatamente rimossa dalla mappa.



carte per mov



Salute di un Marine Salute di un Demone

Dopo che un demone è fraggato, se non ci sono più miniature di quel tipo sulla mappa, l'invasore gira la carta demone corrispondente a faccia in giù.

Quando un marine è fraggato, l'invasore ottiene 1 segnalino frag. La miniatura marine viene immediatamente rimossa dalla mappa e tutti i segnalini danno sulla sua carta marine vengono scartati. Poi il marine rimescola la sua mano e la sua pila degli scarti nel suo mazzo delle azioni e pesca 3 nuove carte azione.



Segnalino Frag

All'inizio della sua attivazione successiva, il marine fraggato si **RIGENERA** e la sua miniatura viene collocata su una casella con un teletrasporto attivo.



Teletrasporto Attivo

MOVIMENTO

Il movimento è essenziale per aver successo in qualsiasi situazione di combattimento, che si tratti di avanzare verso un obiettivo o di ridurre la distanza da un avversario.

I demoni e i marine possono spendere i loro punti movimento per muoversi sulla mappa. Una miniatura può muoversi su una casella adiacente spendendo 1 punto movimento. Due caselle sono considerate adiacenti se condividono un bordo o un angolo: di conseguenza, un marine può muoversi sia ortogonalmente che diagonalmente.



Direzioni di Movimento

Marine o demoni possono spendere punti movimento in qualsiasi momento della loro attivazione (sia prima che dopo aver effettuato attacchi o usato capacità) e non sono obbligati a spenderli tutti nello stesso istante. Ogni punto movimento che non sia stato usato durante un'attivazione va perduto.

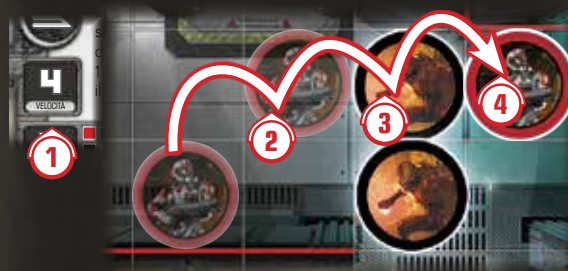
I terreni stampati sulla mappa possono porre limitazioni al movimento. Il terreno è spiegato successivamente.

MUOVERSI ATTRAVERSO LE MINIATURE

Una miniatura può muoversi su una casella contenente un'altra miniatura, ma non può terminare il suo movimento su quella casella. Una miniatura deve spendere 1 punto movimento aggiuntivo per muoversi su una casella contenente una **MINIATURA NEMICA**, mentre può muoversi su una casella contenente una **MINIATURA AMICA** senza alcun costo aggiuntivo.

I marine sono considerati amici tra loro, ma sono considerati miniature nemiche per i demoni. I demoni sono considerati amici tra loro, ma sono considerati miniature nemiche per i marine.

ESEMPIO DI MOVIMENTO



1. Alpha gioca 1 carta azione e ottiene 4 punti movimento.
2. Spende 1 punto per muoversi in diagonale.
3. Spende altri 2 punti per muoversi su una casella occupata da un demone.
4. Non può terminare il suo movimento sulla casella di un demone, quindi deve usare il suo ultimo punto per muoversi ancora.

REGOLE BASE AGGIUNTIVE

Questa sezione descrive alcune regole base aggiuntive che i giocatori devono conoscere per completare la partita introduttiva.

STORDIMENTO

Lo stordimento è una condizione che riduce temporaneamente le caratteristiche di attacco e di difesa di una miniatura. Se un marine diventa stordito, riceve 1 carta "Stordito" e la colloca accanto alla sua carta marine. Se un demone diventa stordito, l'invasore colloca un segnalino stordimento accanto alla miniatura corrispondente.



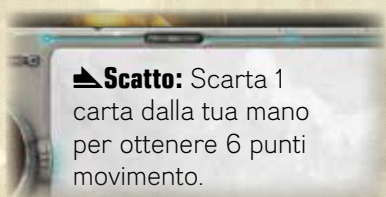
Segnalino Stordimento

Quando una miniatura stordita attacca, deve rimuovere 1 dado prima di tirare i dadi per attaccare. Quando difende, una miniatura stordita non può rivelare carte per difendere in un attacco. Una miniatura non è più stordita dopo che è stata attaccata o dopo che ha effettuato un attacco.

Una miniatura non può essere soggetta a più effetti di stordimento. Se una miniatura già stordita sta per diventare di nuovo stordita per qualsiasi ragione, non accade nulla.

AZIONE DI SCATTO

Quando un marine ha bisogno di spostarsi da un punto all'altro nel modo più rapido possibile, può usare l'azione "Scatto" stampata sulla sua carta marine. Durante la sua attivazione, invece di giocare una carta azione principale, un marine può scartare 1 carta dalla sua mano per ottenere 6 punti movimento.



REAZIONE

Alcune carte azione, come "Armatura", contengono l'icona reazione (⚡). A differenza delle azioni principali e delle azioni bonus, un marine può giocare queste carte solo durante l'attivazione di un altro giocatore.



Reazione

Le carte reazione sono contrassegnate dall'icona reazione (⚡).

Ogni carta reazione descrive quando può essere giocata e come deve essere risolta. Per giocare una carta reazione, il marine prende la carta dalla sua mano e la colloca a faccia in su nella sua area di gioco. Dopo che il marine ha risolto la carta, la colloca nella sua pila degli scarti.

CARTE EVENTO DEI DEMONI

I demoni racchiudono in loro il misterioso potere dell'Energia Argent, che può manifestarsi in modi sorprendenti. L'invasore pesca carte evento durante la Fase di Status e può giocare quelle carte per ottenere vari effetti; ogni carta evento descrive quando può essere giocata. Molte carte hanno un effetto diretto, come ridurre i danni o aggiungere dadi agli attacchi. Dopo che l'effetto è stato risolto, la carta evento va scartata. Non è consentito giocare simultaneamente più copie della stessa carta evento.

OGGETTI

Gli oggetti sono segnalini sulla mappa che rappresentano l'equipaggiamento che un marine può usare: per ottenerli, gli oggetti devono trovarsi sulla sua casella durante la sua attivazione. Esistono due tipi di oggetti che un marine può usare, descritti di seguito:



Pack Salute: Quando un marine ottiene un pack salute, scarta immediatamente il segnalino pack salute e si cura 5 danni.



Arma: Quando un marine ottiene un'arma, colloca il segnalino nella sua area di gioco e prende il set arma la cui icona e colore corrispondono a quel segnalino.

Per esempio, la mappa della missione introduttiva include il segnalino arma lanciarazzi. Quando un marine ottiene il segnalino arma lanciarazzi, prende il set di carte azione corrispondente dalla riserva, mescola le carte in questione e le colloca a faccia in giù sopra il suo mazzo delle azioni:



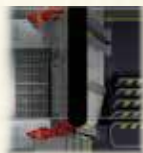
Segnalino Arma

Icone e Colori del Set Arma

TERRENO E MURI

Alcune linee sulla mappa sono colorate o sono più spesse per indicare che hanno un effetto che influenza il movimento e la linea di vista nei modi seguenti:

Muro: È indicato da una spessa linea nera che generalmente compare lungo i bordi delle tessere della mappa. Due caselle separate da un muro non sono considerate adiacenti. Le miniature non possono muoversi attraverso i muri. Inoltre, i muri bloccano la linea di vista.



Muro

Invalicabile: Questo terreno è indicato da una linea rossa tratteggiata tra le caselle. Le miniature non possono muoversi attraverso le linee rosse tratteggiate. Il terreno invalicabile non blocca la linea di vista.



Invalicabile

Bloccante: Questo terreno è indicato da una linea rossa continua tra le caselle. Le miniature non possono muoversi attraverso le linee rosse continue. Inoltre, il terreno bloccante blocca la linea di vista.



Bloccante

Difficile: Questo terreno è indicato da un bordo blu tratteggiato che delimita una o più caselle. Una miniatura deve spendere 1 punto movimento aggiuntivo per muoversi su una casella di terreno difficile. Il terreno difficile non blocca la linea di vista.



Difficile

PORTE

Le porte sono segnalini verticali situati tra alcune caselle della mappa. Le porte bloccano la linea di vista e due caselle separate da una porta non sono considerate adiacenti.



Porte

Una miniatura adiacente a una porta può aprirla spendendo 1 punto movimento. Quando una porta si apre, viene rimossa dalla mappa. Non è possibile chiudere le porte.

Importante: Durante la partita introduttiva, se sulla mappa ci sono dei portali, un demone non può aprire le porte. La prima volta che un marine apre una porta, l'invasore evoca immediatamente i demoni dai due portali sulla mappa.

PORTALI

I portali sono il mezzo utilizzato dai demoni per arrivare sul campo di battaglia. I demoni vengono sempre collocati sulla mappa in modo che si trovino su un segnalino portale o su una casella ad esso adiacente. Esistono tre ranghi di segnalini portale, caratterizzati dal proprio simbolo e colore.



Portale Blu



Portale Giallo



Portale Rosso

Durante ogni partita, l'invasore è in possesso di una carta invasione che contiene una lista di sei **GRUPPI DI INVASIONE**. Ogni gruppo di invasione indica il numero e il tipo di demoni che l'invasore può **EVOCARE** da un segnalino portale specifico.

Portali a Faccia in Su



Gruppi di Invasione



Nella partita introduttiva, l'invasore usa la carta invasione "Primo Colpo". Quando evoca demoni da un portale blu, può scegliere di evocare un qualsiasi gruppo di invasione che corrisponda al portale blu.

La descrizione della missione specifica sempre quando l'invasore evoca i demoni. Nel caso della missione introduttiva, la prima volta che un marine apre una porta l'invasore evoca immediatamente i demoni sia dal portale blu che da quello giallo.

L'invasore evoca i demoni uno alla volta da ogni portale. Per evocare i demoni, l'invasore sceglie un portale sulla mappa e lo gira a faccia in su, poi sceglie dalla sua carta invasione un gruppo di invasione che corrisponda al colore del portale; colloca infine il numero e il tipo di demoni elencati dal gruppo scelto sulla mappa, in modo che tutti si trovino sul portale o su una casella adiacente ad esso.

Quando un demone viene evocato, l'invasore gira la carta demone corrispondente a faccia in su.

Ogni portale può evocare soltanto **1** gruppo di invasione. Dopo che un gruppo di invasione è stato evocato, quel portale viene rimosso dalla mappa.

ESEMPIO DI EVOCAZIONE

1. Quando Alpha apre la porta, l'invasore gira a faccia in su il segnalino portale giallo e quello blu.
2. Per ogni segnalino portale a faccia in su, l'invasore evoca 1 gruppo di invasione dalla sua carta invasione. Sceglie di evocare 2 Soldati Posseduti dal portale blu e 2 Imp più 2 due Cacodemoni dal portale giallo.
3. L'invasore colloca le miniature di questi demoni sul portale da cui sono stati evocati o su caselle ad esso adiacenti, poi scarta i segnalini portale.



FINE DELLA MISSIONE

La missione termina immediatamente quando l'invasore o i marine completano il loro obiettivo. Nel caso della partita introduttiva, gli obiettivi della missione sono i seguenti:

Marine: I marine devono aprire almeno una porta per fare in modo che l'invasore evochi i demoni. Poi devono friggare tutti i demoni sulla mappa.

Invasore: L'invasore deve ottenere un certo numero di segnalini frag. L'invasore ottiene 1 segnalino frag ogni volta che un marine è fraggato. Il numero di segnalini frag di cui ha bisogno dipende dal numero di marine, come descritto di seguito:

- **Uno o Due Marine:** 4 segnalini frag
- **Tre Marine:** 3 segnalini frag
- **Quattro Marine:** 2 segnalini frag

STOP!

Ora i giocatori sanno tutto ciò che serve per giocare la missione introduttiva. Dopo averla giocata, dovrebbero leggere la sezione seguente, "Regole Avanzate"; poi potranno iniziare la loro prima operazione.

REGOLE AVANZATE

Questa sezione include le regole avanzate che i giocatori devono conoscere prima di giocare un'operazione. I giocatori non hanno bisogno di queste regole per completare la partita introduttiva.

CAPACITÀ

Le capacità consentono ai marine e ai demoni di risolvere gli effetti che esulano delle regole standard del gioco. Per esempio, una capacità può consentire a un marine di risolvere 1 azione principale aggiuntiva.

Ogni capacità indica quando può essere usata. Alcune capacità hanno un costo, come descritto di seguito:

- **Esaurimento:** Alcune carte classe possiedono delle capacità che richiedono a un marine di esaurire quelle carte. Se una carta è già esaurita, la capacità su quella carta non può essere usata. Le carte classe esaurite vengono ripristinate all'inizio dell'attivazione di un marine. Le carte classe sono spiegate di seguito.
- **Potere Argent (A):** Alcune carte demone possiedono delle capacità contrassegnate con l'icona Potere Argent (A). Per usare una capacità di questo tipo, l'invasore deve prima spendere 1 segnalino Potere Argent da quella carta. Il Potere Argent è spiegato successivamente.
- **A:** Questa capacità può essere usata come azione principale.
- **B:** Questa capacità può essere usata come azione bonus.

Certe capacità forniscono dei punti movimento. Se una miniatura ottiene per qualsiasi motivo dei punti movimento al di fuori della sua attivazione, deve spenderli immediatamente. Ogni punto movimento non speso è perduto.

CARTE CLASSE

Le carte classe rappresentano l'addestramento speciale di un marine e gli forniscono alcune capacità uniche. Durante la preparazione, a ogni marine viene assegnata una carta classe da collocare sullo slot classe della sua carta marine. La capacità sulla carta classe di un marine è disponibile per la durata della partita e può essere usata da quel marine seguendo le istruzioni riportate sulla carta.

Alcune capacità esauriscono le carte classe; per esaurire una carta, il giocatore la ruota di 90° in senso orario. Un marine ripristina la sua carta classe esaurita all'inizio della sua attivazione, ruotandola di nuovo in verticale.



Carta Classe Esaurita



Carta Classe Pronta

POTERE ARGENT

Il Potere Argent (A) è una "valuta" che l'invasore spende per usare certe capacità speciali sulle sue carte demone. Il Potere Argent è rappresentato dall'icona A e dai segnalini Potere Argent.



Segnalino
Potere Argent

Durante la Fase di Status, l'invasore può ottenere Potere Argent scartando fino a 3 carte evento dalla propria mano: per ogni carta evento scartata, ottiene 1 Potere Argent. Quando l'invasore ottiene Potere Argent, prende 1 segnalino Potere Argent dalla riserva e lo colloca su una qualsiasi delle sue carte demone a faccia in su o sulla sua carta invasione.

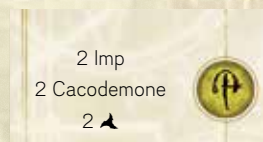


I segnalini Potere Argent vengono collocati sulle carte demone.

Per spendere Potere Argent, l'invasore scarta 1 segnalino Potere Argent da una carta demone, poi risolve una capacità su quella carta demone che possieda un'icona Potere Argent (A).

Molti gruppi di invasione possiedono un'icona Potere Argent a cui corrisponde un valore: quando l'invasore evoca uno di questi gruppi di invasione, ottiene un ammontare di segnalini Potere Argent pari a quel valore e deve distribuirli tra le sue carte demone di quel gruppo.

Quando l'invasore evoca questo gruppo, ottiene 2 segnalini Potere Argent.



Quando un gruppo di invasione viene evocato, l'invasore può spostare un qualsiasi numero di segnalini Potere Argent che aveva accumulato dalla sua carta invasione alle carte demone di quel gruppo di invasione. Una volta completata l'evocazione, ogni segnalino Potere Argent rimanente sulla carta invasione viene immediatamente scartato.

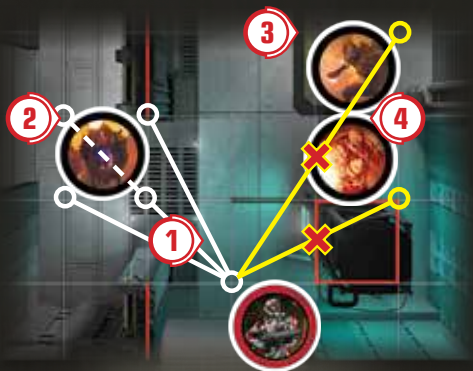
COPERTURA

Durante un attacco, una miniatura può nascondersi dietro a muri, porte, terreno e altre miniature per ottenere un vantaggio difensivo chiamato **COPERTURA**.

Una volta determinata la linea di vista, l'attaccante deve determinare se il difensore beneficia di copertura dall'attacco. Per determinare la copertura, l'attaccante traccia una linea immaginaria dall'angolo della sua casella che ha usato per determinare la linea di vista fino a ogni angolo della casella del difensore. Se **una qualsiasi** di queste linee attraversa un **muro** (una linea nera spessa), **terreno difficile** (una linea blu tratteggiata), **terreno bloccante** (una linea rossa continua) o una **casella che contiene una miniatura** (che non sia la casella del difensore), il difensore è considerato in copertura.

Durante un attacco, dopo che un difensore in copertura ha rivelato una carta per difendere (vedi "Attaccare" a pagina 7), può scegliere di rivelare 1 carta aggiuntiva. Se lo fa, la prima carta viene ignorata e scartata.

ESEMPIO DI COPERTURA



1. Alpha ha linea di vista fino a tutti e 3 i demoni.
2. Il Cacodemone non è in copertura perché Alpha può tracciare una linea non interrotta fino a ogni angolo della sua casella.
3. L'Imp è in copertura in quanto la linea tracciata passa attraverso il Soldato Posseduto.
4. Il Soldato Posseduto è in copertura in quanto la linea tracciata passa attraverso il terreno bloccante.

UCCISIONE EPICA

Un marine è in grado di giustiziare rapidamente un demone ferito in combattimento ravvicinato. Ogni carta demone riporta un valore numerico sotto la sua Salute: si tratta del valore di **FRASTORNAMENTO** di quel tipo di demone.

Valore di
Frastornamento



Se un demone possiede un ammontare di danni pari o superiore al suo valore di frastornamento, quel demone è **FRASTORNATO**.

Quando un marine si muove su una casella contenente un demone frastornato, quel demone è immediatamente fraggato; fraggare un demone in questo modo è definito **UCCISIONE EPICA**. Quando un marine effettua un'uccisione epica, pesca immediatamente 1 carta uccisione epica dalla cima del mazzo delle uccisioni epiche. Ogni carta uccisione epica consente al marine che l'ha pescata di curarsi immediatamente 2 danni; inoltre, ogni carta uccisione epica include una capacità che il marine può risolvere seguendo le istruzioni riportate su di essa.

TELETRASPORTI

I teletrasporti sono usati dall'UAC per trasportare velocemente i loro agenti a grandi distanze e vengono collocati sulla mappa durante la preparazione.



Teletrasporto
Inattivo

Alcuni teletrasporti sono inattivi e devono essere attivati prima di essere usati; quando un marine si muove su una casella occupata da un teletrasporto inattivo, quel teletrasporto diventa immediatamente attivo e va girato sul suo lato attivo. I marine fraggati possono rigenerarsi su qualsiasi teletrasporto attivo. Inoltre, ai fini del movimento dei marine, tutte le caselle contenenti un teletrasporto attivo sono considerate adiacenti tra loro.

TELEFRAG

I teletrasporti possono essere pericolosi per i demoni. Se un demone occupa uno spazio che contiene un teletrasporto attivo e un marine si rigenera su quel teletrasporto o si muove su quel teletrasporto da un altro teletrasporto, quel demone è immediatamente fraggato. Nel caso un demone dovesse essere fraggato con questa modalità, un marine non dovrà spendere 1 punto movimento aggiuntivo per muoversi sulla casella di quel demone.

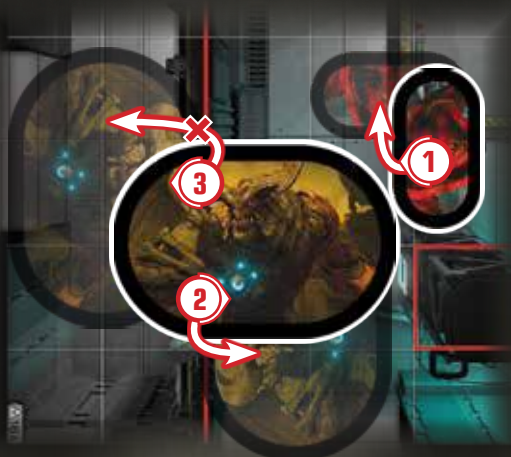
MINIATURE GRANDI

Esistono due tipi di miniature: **MINIATURE PICCOLE** e **MINIATURE GRANDI**. Una miniatura piccola occupa 1 casella sulla mappa, mentre una miniatura grande occupa più caselle sulla mappa. Le miniature grandi seguono regole speciali per il movimento e la linea di vista.

MINIATURE GRANDI E MOVIMENTO

Le miniature grandi non possono muoversi diagonalmente. Tuttavia, quelle che occupano 2 o 6 caselle possono ruotare la loro base di 90° spendendo 1 punto movimento. Quando ruota, la base della miniatura deve occupare almeno metà delle caselle che occupava prima della rotazione.

ROTAZIONE DELLE MINIATURE GRANDI



Le miniature che occupano 2 caselle (1) e quelle che occupano 6 caselle (2) possono ruotare la loro base di 90° spendendo 1 punto movimento. Una miniatura non può ruotare in una posizione in cui occuperebbe meno della metà delle caselle che occupava prima della rotazione (3).

Le miniature grandi ignorano il terreno invalicabile e il terreno bloccante quando si muovono, in più non spendono alcun punto movimento aggiuntivo quando si muovono sulle caselle di terreno difficile o sulle caselle occupate dalle miniature piccole. Una miniatura grande può terminare il suo movimento sulle caselle che contengono terreno bloccante, terreno invalicabile e miniature piccole. Quando una miniatura grande termina il suo movimento su una casella con 1 o più miniature piccole, ogni miniatura piccola viene collocata sulla casella più vicina non occupata a scelta del suo controllore; una miniatura non può essere collocata su una casella in cui non potrebbe muoversi usando le normali regole di movimento, come per esempio una casella di terreno invalicabile.

MINIATURE GRANDI E ATTACCHI

Quando una miniatura grande è un attaccante o un difensore, la linea di vista può essere determinata usando gli angoli di qualsiasi casella occupata dalla miniatura. Le miniature grandi non possono beneficiare di copertura.

ROBUSTEZZA

Certi tipi di demone sono intrinsecamente più difficili da uccidere. Ognuno di questi tipi di demone è dotato di **ROBUSTEZZA**, un tratto identificato da un'icona scudo (♥) accanto al suo valore di Salute sulla sua carta demone. Quando difende, un demone dotato di robustezza aggiunge sempre 1 ♥ alla sua difesa.



GIOCARE CON MENO DI QUATTRO MARINE

In una partita con meno di quattro marine, i giocatori marine ricevono alcune carte squadra durante la preparazione: queste carte contribuiscono a mantenere la partita equilibrata incrementando l'efficacia dei protagonisti in vari modi.

Durante la preparazione, i marine ricevono un numero di carte squadra che dipende dal numero di marine in gioco, come indicato di seguito:

- **Partita a Tre Marine:** 1 marine riceve la carta squadra "Prima Linea".
- **Partita a Due Marine:** Ogni marine riceve la carta squadra "Combattente Veterano".
- **Partita a Un Marine:** Quel marine riceve la carta squadra "Lupo Solitario". Al mazzo dell'iniziativa viene aggiunta 1 carta iniziativa marine extra, quindi quel marine si attiverà 2 volte per round.

MAZZI DEGLI EVENTI E DELLE AZIONI PERSONALIZZATI

Durante la preparazione, l'invasore e i marine compongono il proprio mazzo delle azioni e quello degli eventi.

Per comporre il mazzo degli eventi personalizzato, l'invasore sceglie 3 set di carte evento e li mescola assieme per comporre un mazzo da 18 carte. Ogni set di carte evento è identificato dal nome del set mostrato in fondo alla carta e comprende 6 carte.



Nome del Set Evento "Cerca e Distruggi"

Per comporre un mazzo delle azioni personalizzato, ogni marine sceglie 2 segnalini arma di partenza diversi

(i segnalini arma privi di strisce bianche): ogni segnalino corrisponde a un set arma dello stesso tipo.

Il marine raduna 1 copia di ogni carta numerata di quei set e le combina con il set marine UAC di 4 carte per comporre il suo mazzo delle azioni da 10 carte.

L'angolo in basso a destra di ogni carta azione mostra un identificatore del set arma che contiene un'icona arma, un numero di carta e un numero di set.



Segnalino Arma e Set Arma
per il Fucile d'Assalto

L'icona arma identifica il set. Il numero di carta è diverso per ogni carta del set, mentre il numero di set indica da quante carte è composto quel set.

MISSIONI

DOOM: Il Gioco da Tavolo include un Manuale Operativo che contiene due operazioni, ognuna delle quali è composta da sei missioni: esso illustra le istruzioni di preparazione e il diagramma di ogni missione.

CARTE OBIETTIVO

A ogni missione è associata una carta obiettivo che descrive le condizioni di vittoria dei marine e dell'invasore. La carta obiettivo illustra le regole specifiche della missione, le quali influenzano il modo in cui i giocatori progrediscono nel corso della missione e completano il loro obiettivo.

CARTE MINACCIA

A ogni missione è associata una carta minaccia che determina in che modo l'invasore usa i portali per evocare i demoni. Esistono 3 carte minaccia diverse, descritte di seguito:

- **Infestazione:** I demoni vengono rivelati ed evocati man mano che i marine esplorano la mappa.
- **Orda:** Uno sciame continuo di demoni sempre più letale emerge dai portali.
- **Assalto:** L'invasore riceve un flusso costante di segnalini minaccia che può usare per evocare demoni all'inizio di ogni Fase di Status.

FINE DI UNA MISSIONE

Quando uno degli obiettivi descritti sulla carta obiettivo è completato, la missione termina immediatamente.

INFORMAZIONI NASCOSTE

Le informazioni del Manuale Operativo sono aperte e disponibili a tutti i giocatori. Tuttavia, la carta invasione scelta dall'invasore resta a faccia in giù nel corso di tutta la missione, in modo che i marine non sappiano quali demoni possono essere evocati. I marine non possono guardare le carte demone a faccia in giù.

E ORA?

Ora che i giocatori conoscono tutte le regole necessarie per giocare a *DOOM: Il Gioco da Tavolo*, possono cimentarsi in un'operazione. La prima operazione inizia a pagina 4 del Manuale Operativo. Per preparare ogni missione, i giocatori possono consultare la sezione "Preparazione della Missione" a pagina 2 del Manuale Operativo.

In caso di dubbi nel corso del gioco, i giocatori possono consultare il glossario del Compendio delle Regole, che descrive i concetti del gioco e le regole dettagliate presentandoli in ordine alfabetico.

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Jonathan Ying

Sviluppo del Gioco: Derrick Fuchs con Andrew Wyshock

Produttore: Derrick Fuchs

Testi Tecnici: Adam Baker

Revisione e Correzione Bozze: Andreas Wolfsteller

Progetto Grafico: WiL Springer con Samuel Shimota, Evan Simonet e Michael Silsby

Responsabile Progetto Grafico: Brian Schomburg

Illustrazioni delle Tessere della Mappa: Ben Zweifel

Direzione Artistica: Zoë Robinson

Responsabile Direzione Artistica: Andy Christensen

Scultura delle Miniature: David Ferreira e David Richardson

Coordinatore Sculture: Niklas Norman

Responsabile Sculture: John Franz-Wichlacz

Coordinatore Garanzia di Qualità: Zach Tewalthomas

Coordinatori Produzione: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren e Johanna Whiting

Responsabili Produzione: Jason Beaudoin e Megan Duehn

Coordinatore Licenze: Amanda Greenhart

Responsabile Gioco da Tavolo: James Kniffen

Direttore Creativo: Andrew Navaro

Game Designer Esecutivo: Corey Konieczka

Produttore Esecutivo: Michael Hurley

Editore: Christian T. Petersen

Approvazione Licenze Bethesda Softworks: Mike Kochis

Playtester: Tom Ackerman, Brad Andres, Glen Aro, Jeremy Bauerle, Katie Berger, Mike Brown, Glen Dake, Wes Divin, Richard A. Edwards, Jacob Freedman, Bruce Freeland, Donovan Goertzen, Ellen Griffin, Philip D Henry, Nathan Kiemele, Lukas Litzinger, Robert Martens, Charles McCarron, Matthew Newman, Sean O'Hare, Kiefer Paulson, Brandon Perdue, Kris Ruiz, Michael Sanf, Catherine Shen, Drew Star, Y Sussman, Quoc Tran e David Wright

ASMODEE ITALIA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Andrea De Pietri e Luca Baboni

Supervisione: Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Ringraziamenti speciali a Sean Bean e Tommy Eubanks di iD Software, e a Kevin Wilson!

© 2016 Bethesda Softworks LLC, una compagnia ZeniMax Media. DOOM, id, Bethesda e i relativi loghi sono marchi registrati o TM di ZeniMax Media Inc. e/o dei suoi affiliati negli Stati Uniti e/o negli altri Paesi. Fantasy Flight Supply e il logo FFG sono un TM di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games è un ® di Fantasy Flight Games. Tutti i diritti sono riservati ai relativi proprietari. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 di West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. DOOM: Il Gioco da Tavolo è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia s.r.l. Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a italia@asmodee.com. Conservate queste informazioni per futuri riferimenti. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbriato in Cina. **QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO. NON DESTINATO ALL'USO DI MINORI DI 14 ANNI.**



CONSULTAZIONE RAPIDA

Questa pagina contiene una panoramica di facile consultazione dei concetti più comuni del gioco.

PANORAMICA DI UN ROUND

Ogni round di gioco è composto dalle due fasi seguenti:

1. **Fase di Status:** Risolvere i passi seguenti:
 - a. Preparare il Mazza dell'Iniziativa
 - b. Ripristinare i Demoni
 - c. Pescare Carte Evento
 - d. Ottenere Potere Argent
2. **Fase di Attivazione:** Risolvere i passi seguenti finché il mazzo dell'iniziativa non è vuoto:
 - a. Pescare la Carta Iniziativa
 - b. Attivare (il Marine o 1 Qualsiasi Tipo di Demone)

ATTIVAZIONE DEI MARINE

Il marine ripristina la sua carta classe se esaurita. Poi può risolvere fino a 1 azione principale e un qualsiasi numero di azioni bonus. Le carte azione con l'icona reazione indicano quando possono essere giocate.



Azione Principale



Azione Bonus



Reazione

Dopo aver risolto le azioni, pesca carte azione finché non ha nella sua mano un numero di carte pari al suo Limite di Mano (il Limite di Mano standard è 3).

ATTIVAZIONE DEI DEMONI

L'invasore esaurisce 1 carta demone e attiva ogni demone corrispondente a quel tipo di carta, uno alla volta. Durante la sua attivazione, un demone ottiene un ammontare di punti movimento pari al suo valore di Velocità e può effettuare 1 attacco.

TERRENO E MURI

Il terreno e i muri influenzano il movimento, bloccano la linea di vista e forniscono copertura nel modo seguente:

Muro: È indicato da una spessa linea nera che generalmente compare lungo i bordi delle tessere della mappa. I muri bloccano la linea di vista, forniscono copertura e non possono essere attraversati.



Muro

Invalicabile: Questo terreno è indicato da una linea rossa tratteggiata tra le caselle. Il terreno invalicabile non blocca la linea di vista, non fornisce copertura e non può essere attraversato.



Invalicabile

Bloccante: Questo terreno è indicato da una linea rossa continua tra le caselle. Il terreno bloccante blocca la linea di vista, fornisce copertura e non può essere attraversato.



Bloccante

Difficile: Questo terreno è indicato da un bordo blu tratteggiato che delimita una o più caselle. Il terreno difficile non blocca la linea di vista, fornisce copertura e per entrarvi è richiesto 1 punto movimento aggiuntivo.



Difficile

PANORAMICA DELL'ATTACCO

Quando una miniatura effettua un attacco, svolge i passi seguenti:

1. **Dichiarare il Difensore:** Il difensore deve trovarsi entro gittata e in linea di vista dell'attaccante.
2. **Tirare i Dadi:** L'attaccante tira i dadi indicati nel suo riquadro di attacco.
3. **Rivelare Carte per Difendere:** Il difensore rivela 1 carta per difendere.
4. **Applicare gli Effetti "Mentre Difendi":** Il difensore può modificare il risultato dell'attacco usando le capacità sulle carte che recitano "mentre difendi".
5. **Applicare gli Effetti "Mentre Attacchi":** L'attaccante può modificare il risultato dell'attacco usando le capacità sulle carte che recitano "mentre attacchi".
6. **Calcolare i Danni:** Il difensore sottrae il numero di icone  dal numero di icone  e subisce un ammontare di danni pari al risultato.

SEGNALINI ARMA



Fucile a Pompa



Doppietta



Fucile d'Assalto



Fucile al Plasma



Fucile a Raffica



Fucile Statico



Lanciarazzi



Mitragliatrice



Motosega



Cannone Gauss



BFG 9000



Granata a Frammentazione



Granata Prosciugante



Granata Esca