

Перевод – Luber, crayzzz@mail.ru

## Doom: The Board Game

Игра от 2 до 4 человек, 1-2 часа игры, основана на компьютерной игре Doom от ID Software.

### Цель игры

В сценарии «По колено в смерти» пехотинцы пытаются убедить с зараженной демонами базы на Марсе. Чтобы сделать это, они должны найти красный ключ и проложить себе дорогу к красной охранной двери.

Игрок-захватчик должен 6 раз убить пехотинцев, до того, как они убегут с базы.

### Пехотинцы и захватчики

Большинство фигур занимают одну клетку на поле боя, но некоторые большие фигуры занимают от 2 до 4 клеток (см. **Большие Захватчики, стр.11**).

Направление, куда обращены фигурки в игре, не имеет никакого значения.

**ВАЖНО:** После того, как игроки-пехотинцы выбрали цвета, которыми они будут играть, положите в коробку с игрой все неиспользуемые фигурки оставшихся цветов. Все они не могут использоваться в игре.

### Части базы

Части базы соединяются вместе в различных вариантах. Каждый квадрат – это одно пространство.

### Двери

Игра поставляется с 11 обычными и 3 защитными дверями. И захватчики и пехотинцы могут открывать и закрывать обычные двери, но только пехотинцы могут открывать и закрывать защищенные двери, используя защитные ключи (см. **Двери, стр.9**).

### Значок «Компас»

Этот значок используется для того, чтобы показать, где находится север. Это нужно для того, чтобы определить рикошет выстрелов.

### Props

В игре есть 4 типа props – Препятствия (obstacles), encounters, телепортаторы и ducts.

**Блокирующие препятствия** через них нельзя перемещаться, и проводить траекторию выстрела.

**Повреждающие препятствия (кислота)** наносят урон каждому пехотинцу или захватчику, попавшему в них.

**Encounters** often grant clues or equipment to the first marine that ends his move in a space they occupy. Each individual scenario details its specific encounters and their effects.

**Телепортаторы** позволяют пехотинцам быстро перемещаться по игровому полю. Если пехотинец находится на значке Телепортатора, он может (цена 1 движение) переместиться на другой телепортатор такого же цвета. См. стр. 10.

**Ducts** – (вентиляция) такой же телепортатор, который может использоваться только захватчиками. См. стр. 10.

### Reference Sheets

Каждый игрок получает карточку игрока в начале игры. Карточка игрока показывает возможности и силу захватчиков и оружия в игре.

### Marine Equipment Bins

Каждый пехотинец получает перед игрой Карточку обмундирования (своего цвета), которая располагается перед игроком. Эта карточка нужна для отслеживания патронов, ранений и брони пехотинца

### Marine Cards

В начале игры каждый пехотинец получает две или более таких карт. Они дают пехотинцам особые

возможности, которые помогут им в борьбе с захватчиками.

### Invader Cards

На столе захватчика находятся карты двух типов: **spawn cards** и **event cards**.

**Spawn cards** – на каждой карте находится изображение одного или более захватчиков. Они используются игроком-захватчиком для выставления дополнительных фигурок захватчиков на игровое поле.

**Event cards** – на них указаны специальные действия и события, которые игрок-захватчик может использовать против пехотинцев. (см. также Playing Invader Event Card, стр. 6).

Каждая карта захватчика (spawn и event) также содержит **scatter diagram**, которая используется для определения как далеко некоторые атаки отклоняются и не попадают по цели.

### Equipment Tokens (Оснащение)

Эти значки размещаются на игровом поле согласно сценарию. Они включают в себя: оружие, патроны, жизни, доп. броню и другие фишки, которые помогут пехотинцам в битве с захватчиками.

### Ammo Tokens (Боеприпасы)

Пехотинцы используют эти фишки для пополнения своих запасов боеприпасов. Есть три типа боеприпасов: пули/патроны, ракеты/гранаты и батарейки, которые используются разными видами оружия.

### Armor Tokens (Броня)

Пехотинцы используют эти фишки для пополнения брони. Уровень брони пехотинца показывает, какие повреждения надо ему нанести, чтобы ранить.

### Wound Tokens (Жизни)

Пехотинцы и захватчики используют эти фишки, чтобы отслеживать свои повреждения. Когда у пехотинца заканчиваются эти фишки, он убит и должен **появиться снова** (см. . Frags & Kills, стр. 9). Когда у захватчика

количество этих фишки становится равно его wound rating, он убит и убирается с игрового поля.

### Marine Order Tokens

Пехотинцы используют эти значки для получения специальных действий, таких как guarding (защита), aiming (прицеливание) и dodging (уклонение).

### Doom Dice

Игроки используют эти кубики для атаки. Цифра на каждой грани показывает range (дальность), отверстия от пуль показывают урон. Если выпадает одна или больше картинок с пулей, атакующий пехотинец должен убрать фишку «Ammo» (такого типа) из своего инвентаря. На желтом и красном кубике есть значок «Крестик», при выпадении которого атака неудачна, в не зависимости от того, что выпало на других кубиках.

## Приготовление к игре

Следуйте поэтапно для приготовления к игре. Другие сценарии могут использовать другие правила.

### 1. Выберите Захватчика и Пехотинцев

Выберите одного игрока, который будет играть за захватчиков, лучше, если это будет самый опытный игрок. Другие игроки будут пехотинцами, каждый из них должен выбрать свой цвет – зеленый, красный или синий.

### 2. Выберите Сценарий

Игрок-захватчик смотрит в Сборник сценариев и выбирает сценарий для игры. В данном руководстве мы рассчитываем, что вы играете в сценарий «По колено в смерти»

### 3. Создание Игрового Поля

Захватчик создает часть игрового поля, starting area (начало игры).

**Важно:** *расположите значок Компаса на игровом поле в том направлении, как это обозначено в данном сценарии. Значок Компаса нужен для scatter diagrams, которые находятся на карточках захватчиков.*

## 4. Начните Создание Игрового Поля

В правилах каждого сценария указано, как создавать игровое поле. Разместите фигурки пехотинцев и захватчиков в начале игры (starting area), также разместите фишки оружия, патронов и т.д. (см. картинку ниже).

## 5. Инвентарь Пехотинца

Каждый пехотинец получает карточку инвентаря своего цвета. Пехотинцы также получают значки боеприпасов, ранений и брони (кол-во в зависимости от играющих, см. ниже). Значки располагаются в карточке инвентаря на своих местах.

Пехотинцы	Патроны	Ранения	Броня
1	4	10	2
2	3	9	2
3	2	8	2

## 6. Перемешайте карты

Разделите карточки пехотинцев и захватчиков на две колоды и перемешайте каждую.

Каждый пехотинец берет то кол-во карт, которое указано ниже. Каждый игрок должен расположить эти карты у себя лицевой стороной вверх.

Пехотинцы	Карты
1	3
2	3
3	2

Захватчик берет 5 карт захватчиков (независимо от кол-ва пехотинцев). Захватчик смотрит в свои карты, но не показывает их пехотинцам.

## 7. Первый пехотинец

Пехотинец, сидящий слева от захватчика – первый пехотинец.

## Порядок Раунда

**Doom: The Board Game** играется в несколько раундов. Во время каждого раунда, у каждого игрока есть один ход, который начинается с первого пехотинца и проходит по часовой стрелке. После того, как захватчик закончит свой ход, раунд заканчивается, и новый раунд начинается с первого пехотинца.

## Каждый раунд состоит из:

**Ход1: Ход Первого Пехотинца**

**Ход2: Ход Второго Пехотинца**

**Ход3: Ход Третьего Пехотинца**

**Ход4: Ход Захватчика**

Если пехотинцев меньше 3, ходы отсутствующих пехотинцев пропускаются.

## Ход Пехотинца

Перед началом своего хода пехотинец должен выбрать одно из 4х действий. **Пехотинец не может ничего делать, пока не заявит действие, которое он собирается сделать.** После того как пехотинец закончит свой ход, ход переходит к игроку слева.

4 возможных действия:

### A. Бег (Sprint)

Пехотинец **может пробежать 8 квадратов** во время этого действия, но **не может атаковать** (см. Movement, стр. 7).

### B. 2 атака (Unload)

Пехотинец **может сделать две атаки** во время этого действия, но **не может двигаться** (см. Attacking, стр. 7). Каждая атака выполняется полностью перед следующей атакой.

**Важно:** *Во время этого действия пехотинец может использовать разное оружие при каждой атаке.*

### C. Advance

Во время этого действия пехотинец **может пройти до 4х квадратов и может сделать 1 атаку.** Пехотинец

может выполнить атаку до, после или во время движения.

*Пример: Пехотинец может пройти 1 квадрат за угол, атаковать захватчика, и затем пройти 3 квадрата в любом направлении (например, спрятаться за угол).*

### **D. Ready**

Пехотинец может или пройти 4 квадрата, или сделать 1 атаку. В дополнение, пехотинец может разместить 1 фишку действия рядом со своим пехотинцем на игровом поле. Действие может быть размещено в любой момент во время хода. Эти действия дают пехотинцу специальные возможности позже в раунде, часто во время хода захватчика (см. Marine Orders, стр. 9).

### **Ход Захватчика**

После того, как пехотинцы закончат свои ходы, пришло время хода захватчика. Ход захватчика состоит из 3х шагов. После того, как захватчик сделает эти 3 шага, его ход заканчивается, и раунд заканчивается тоже.

**Шаг 1: Получение и сброс карт**

**Шаг 2: Высадка монстров**

**Шаг 3: Активация монстров**

### **Шаг 1: Получение и Сброс Карт**

В начале своего хода захватчик должен **взять 1 карту** с верха колоды для **каждого пехотинца**. Если у захватчика в руке становится более 8-и карт, он немедленно должен выбрать и сбросить лишние карты, чтобы у него осталось не более 8-и карт. Когда захватчик берет последнюю карту из колоды, он **засчитывает себе 1 фраз** (см. Frags & Kills, стр. 9). Затем он делает новую колоду, перемешивая сброшенные карты.

Как сказано выше, карты в руке захватчика или **event cards** или **spawn cards**.

### **Использование Event Cards**

Захватчик может использовать свои карты в любое время согласно условиям в описании карты. После того, как event card сыграна, она сбрасывается в отбой.

### **Шаг 2: Высадка монстров**

После того, как в **Шаге 1** карты набраны, захватчик может сыграть 1 (**и только 1**) spawn card из руки.

**Следующие правила описывают высадку монстров:**

- Захватчик должен высаживать и размещать монстров на квадраты, которые не затрагивает **траектория (line of sight)** пехотинца на игровом поле (см. Step 2: Confirm Line of Sight, стр. 8). Если захватчик не может найти на игровом поле доступное место для одного или более захватчиков, он **не может** высадить этих захватчиков. После того как монстры высадились на игровом поле, использованные spawn cards кладутся в отбой.

*Исключение: по правилам, другие монстры не блокируют траекторию пехотинца при посадке монстра.*

*Важно: Многие spawn cards разделены серой линией. Когда играет такая карта, захватчик должен выбрать между двумя разными группами захватчиков.*

- Захватчик не может расположить на игровом поле монстров больше, чем доступно фигурок.

Если захватчик хочет высадить на игровое поле монстра, но все фигурки такого монстра заняты, он может забрать фигурку монстра с игрового поля, чтобы сделать эту фигурку доступной для немедленной высадки с помощью spawn card (или высадить в новой арии сценария).

Помните, что все фигурки такого же цвета, как неиспользуемый пехотинец, должны лежать в коробке перед началом игры. Эти фигурки **не** используются в игре.

### **Шаг 3: Активация монстров**

После использования spawn cards (или неиспользования), захватчик может активировать **каждого монстра на игровом поле только один раз**.

Для активации монстра, захватчик объявляет, какого монстра он активирует, и затем смотрит его характеристики. Когда монстр активирован, он может **двигаться согласно его характеристикам и сделать одну атаку**. Как и advancing marine, монстр может атаковать до, после или во время движения (см. ниже).

После того, как захватчик получил возможность активировать всех монстров на игровом поле, его ход закончен. Раунд закончен, новый раунд начинается с первого пехотинца.

### **Движение (Movement)**

Правила движения одинаковы для пехотинцев и захватчиков, с одной ключевой разницей:

- Движение пехотинца зависит от действия (action), которое он выбрал для этого хода

- Движение захватчика зависит от его характеристик (см. reference sheet).

Контролирующий игрок может сделать столько шагов, сколько доступно, или меньше. Игрок может не использовать все шаги. Примеры шагов показаны на картинке ниже.

**Правила движения:**

- Фигурки могут перемещаться на соседние клетки (**включая клетки по диагонали**), но должны оставаться на игровом поле во время всего движения.

- Фигурки могут проходить через клетки, занятые дружественными фигурками, но должны закончить свой ход на пустой клетке.

- Фигурки могут безопасно двигаться рядом/около с вражескими фигурками, если только у вражеских фигурок нет **watch ability** (см. последнюю страницу правил).

- Фигурки не могут проходить сквозь закрытые двери, блокирующие препятствия или вражеские фигурки.

- Атака может быть проведена в любой точке движения.

- Специальные правила движения для больших фигурок (например, demon, mancubus, hell knight and cyberdemon). См. Oversized invaders, стр. 11.

## Атака (Attacking)

Каждая атака (для пехотинцев и захватчиков) состоит из следующих шагов:

**Шаг 1: Объявление Атаки**

**Шаг 2: Подтверждение Линии Взгляда**

**Шаг 3: Подсчитать Дальность и Кинуть Кубики**

**Шаг 4: Выяснить, Удачна ли Атака**

**Шаг 5: Подсчитать Ранения**

## Шаг 1: Объявление Атаки

Атакующий заявляет, какой **квадрат** он атакует. Если атакующий - пехотинец, он должен игрок также должен указать оружие, которым он атакует.

### Правила атаки:

- Рукопашные атаки могут быть объявлены только против **соседних** клеток. Оружие и захватчики, у которых есть красная полоска в reference sheet, могут наносить **только** атаки врукопашную. См. стр. 10 для полной информации.

- Пехотинец всегда может воспользоваться кулаком, пистолетом и гранатой (хотя все равно пистолет и граната нуждаются в боеприпасах). У этого оружия зеленая полоска в reference sheet. Пехотинец не может использовать другое оружие, если у него нет **соответствующей фишки (weapon token)**.

- Если у пехотинца нет по меньшей мере одной ammo token определенного типа, он может не объявлять атаку оружием, использующим этот тип боеприпасов (см. Ammo, ниже).

Уточним, что атакующий игрок указывает **квадрат** для атаки, не указывая конкретную фигурку. Это важно для

оружия, у которого есть **радиус взрыва** (см. ниже). Then firing weapons that do not have a blast radius, the single figure occupying the nominated space is also considered the target of the attack.

## Шаг 2: Подтверждение Траектории

У атакующего должна быть линия взгляда (траектория выстрела). Другими словами, у фигурки атакующего должна быть возможность провести прямую непрерывную линию из центра своей клетки до центра атакующей клетки. Если вы атакуете большим монстром, вам нужно провести прямую линию из центра любой клетки, которую он занимает, до центра атакующей клетки.

Линия взгляда блокируется стенами, закрытыми дверьми, другими фигурками и блокирующими препятствиями. Например, вы не можете выстрелить в одного монстра через другого монстра.

## Шаг 3: Подсчитать Дальность и Кинуть кубики

Далее, атакующий игрок подсчитывает кол-во квадратов от атакующей фигуры до атакующего квадрата. Это **дальность** атаки.

После определения дальности атаки, атакующий игрок кидает кубики согласно используемому оружию. Для определения нужных кубиков смотрите карточку оружия.

## Шаг 4: Выяснить Удачна ли Атака

Сначала атакующий игрок смотрит, не выбросил ли он **промах**. Если да, то атака провалена. Если промаха не произошло, атакующий игрок суммирует всю «дальность» на выпавших кубиках. Атака **успешна**, если «дальность» на кубиках равна или больше расстояния до цели.

Если «дальность» на кубиках меньше расстояния до цели, то атака провалена и урон не наносится.

*Пример: Пехотинец решает атаковать монстра с помощью пистолета. Для этого ему нужно бросить 1 желтый и 1 зеленый кубики. Игрок кидает кубики и получает такой результат:*

*Теперь он складывает два числа на кубиках (2 на одном и 2 на другом) и получает в сумме дальность 4. Промахов на кубиках не значит, дальность равна или более нужной (4), поэтому атака успешна!*

## Шаг 5: Подсчитать Ранения

Если атака успешна, атакующий игрок подсчитывает сумму урона на выпавших кубиках (пулевые отверстия). Это **полный урон**, нанесенный фигурке, находящейся на атакующей клетке. Чтобы попадание нанесло ущерб, оно должно пробить броню.

**Уровень брони** пехотинца равен кол-ву значков брони в его инвентаре. Броня захватчиков написана в листе характеристик. Чтобы нанести урон фигурке (пехотинцу или захватчику), полный урон должен быть равен или больше уровня брони. Итак, если у фигурки есть 2 брони, она получает 2 повреждения и теряет 1 жизнь.

Также возможно при одной атаке нанести более 1 ранения по фигурке. При атаке наносится 1 ранение для каждого превышения уровня урона, эквивалентного уровню брони. Например, фигурка с броней 2 получает 2 ранения, если по ней нанесено 4 урона.

Заметим, что «лишний» урон не учитывается. Например, повреждения в 7 очков, которые наносится по фигурке с уровнем брони 2, равняется потере 3х жизней. Это похоже на ситуацию, когда одиночный урон наносится по фигурке с уровнем брони 2+; одиночный урон засчитывается как промах и атака не будет иметь эффекта.

*Пример: атакующий пехотинец подсчитывает урон на кубиках (2 на желтом и 1 на зеленом) и понимает, что наносит 3 повреждения демону. У демона 3 брони, поэтому атака пробивает броню и наносит демону 1 ранение. Захватчик размещает фишку ранения рядом с демоном.*

Когда пехотинец получает ранение, он убирает 1 фишку жизни из своего инвентаря в коробку. Когда он убирает последнюю фишку жизни из своего инвентаря – он **убит**. (см .Frag & Kills, стр. 9).

Когда монстр получает ранение, захватчик размещает значок ранения рядом с фигуркой монстра на игровом поле. Монстр убит, когда кол-во значков ранения у него становится равно или превышает его **уровень ранения** (см. reference sheet). Убитый монстр просто убирается с игрового поля в коробку и может быть использован еще раз при высадке.

## Специальные возможности

### Боеприпасы (только пехотинцы)

Чтобы атаковать оружием, у пехотинца должен быть как минимум одна фишка патронов для данного вида оружия. Захватчики могут игнорировать это правило.

Патроны, которые нужны для каждого оружия, написаны в reference sheets. Оружие с значком «бесконечность» не требует боеприпасов.

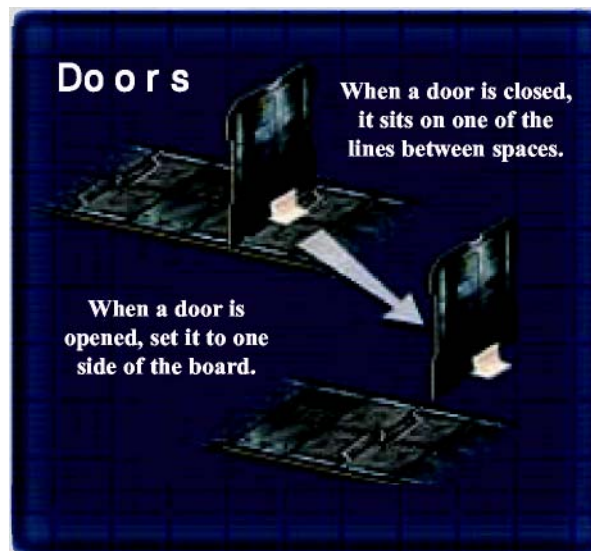
Пехотинец всегда должен проверять наличие боеприпасов перед атакой. Если один или более кубиков показывает картинку пули, пехотинец должен немедленно сбросить 1 фишку патронов того оружия, которое он сейчас использует. Только 1 фишка патронов должна быть сброшена при атаке, независимо от количества выпавших на кубиках значков патронов.

***Важно:** когда пехотинец атакует оружием, имеющим способность «blow-through», атака не может быть «walked» на другой квадрат до тех пор, пока у пехотинца есть хотя бы 1 боеприпас этого оружия.*

### Двери

На Марсианской базе УАС установлены толстые металлические двери, разработанные, чтобы

блокировать огонь тяжелого вооружения. Закрытые двери представлены значком двери, установленным точно между четырьмя квадратами (2 впереди, 2 сзади). Когда дверь открыта, отодвиньте ее в сторону. Если дверь закрывается снова (пехотинцами или захватчиками), просто поставьте дверь назад, так, как она стояла раньше.



Закрытые двери блокируют перемещение и любую атаку (даже ту, которая не требует траектории). Пехотинцы и захватчики могут использовать очки движения, для того чтобы открывать и закрывать двери, но только если их фигурка расположена на соседнем с дверью квадрате. Для открытия и закрытия нужно 2 очка движения. Двери не могут быть уничтожены атакой (хотя захватчик может сыграть карту "Smash", которая может уничтожить двери), и дверь не может быть закрыта, если в проёме двери стоит большой монстр.

### Защитные Двери

На трех дверях в игре есть изображение **ключа**. Эти двери заблокированы, и не могут быть открыты, пока пехотинец не найдет **ключ такого же цвета**, как и дверь. Как только ключ подобран пехотинцем, он

кладется рядом с компасом, и означает, что с этого момента дверь такого же цвета **разблокирована для все пехотинцев** на всем протяжении игры. Монстры никогда не могут открывать или закрывать защитные двери (хотя захватчик может сыграть карту "Smash", которая может уничтожить двери).

## Значки Оборудования

Как только игра начинается, различные типы оборудования размещаются на игровом поле согласно сценарию. Такими фишками может быть оружие, броня, дополнительные жизни, или другие специальные фишки. Следующие правила для всех значков:

- Фишки оборудования могут быть подобраны только пехотинцами.
- Во время своего хода, пехотинец автоматически подбирает фишки оборудования в тех клетках, которые он занимает (проходит). Дополнительные очки движения при этом не используются.
- Во время своего хода пехотинец может передать оружие или патроны соседнему пехотинцу, **и это стоит 1 очко движения за каждую фишку**.

### Фишки Боеприпасов

Эти фишки – боеприпасы для оружия пехотинцев. Когда пехотинец подбирает такую фишку, он размещает его в определенном месте своего инвентаря.

### Фишки Брони

Эти фишки – высокотехнологическая броня для пехотинцев. Когда пехотинец подбирает такую фишку, он размещает ее в своем инвентаре, в разделе «Броня». Количество фишек брони у пехотинца равняется его **уровню брони**. Броня не может быть передана другим пехотинцам, и вся броня выше стартового уровня брони убирается, когда пехотинец убит.

### Фишки Здоровья

Эти фишки – обезболивающие средства и прочие лекарства, которые пехотинец может использовать для лечения ранений. Когда пехотинец подбирает фишку, он должен немедленно сбросить ее и вернуть себе 3 фишки жизнью, убранных ранее из его инвентаря. Его у

пехотинца полный уровень здоровья (например, фишки жизнью ни разу не забирались из его инвентаря), он не может подбирать фишки здоровья.

### Фишки Ключей

Эти фишки используются для открытия защитных дверей. Когда пехотинец подбирает ключ, он немедленно кладет его рядом с компасом. Это показывает, что защитная дверь такого же цвета разблокирована для всех пехотинцев до конца игры.

### Фишки Адреналина

Эти значки обозначают наркотики, которые ускоряют перемещения пехотинцев. Когда пехотинец подбирает такой значок, он кладет его в свой инвентарь. **В начале** одного из следующих ходов, пехотинец может сбросить фишку адреналина и получить 4 дополнительных шага во время хода.

### Фишки Берсерка

Эти значки обозначают наркотики, которые делают пехотинца берсерком. Когда пехотинец подбирает такую фишку, он кладет ее в свой инвентарь **рубашкой вверх**.

Когда пехотинец использует фишку берсерка, **он может атаковать только кулаками, но любое попадание немедленно убивает любого монстра**, независимо от его брони и ранений. Эффект берсерка быстро заканчивается. В конце **следующего** хода пехотинца, он заканчивает действие этой фишки, поворачивая его. Затем, в конце **следующего** хода, он сбрасывает значок. Если пехотинец убит, он должен немедленно сбросить фишку.

### Исследование

Всякий раз, когда пехотинец видит неоткрытую часть игрового поля, эта часть *немедленно* достраивается захватчиком. Захватчик делает новую часть игрового поля, размещает монстров, оборудование и другие фишки. Как только новый сектор игрового поля сделан согласно сценарию, захватчик читает вслух часть текста из **Сценария**, который описывает новый сектор. Далее игра продолжается с того места, где была остановлена.

## Фраги & Убийства

Когда у монстра количество ранений становится равно его уровню жизни, он **убит**. Убитые монстры просто убираются с игрового поля вместе с их фишками ранений. Фигурка монстра кладется к резервам захватчика, и значки ранений кладутся в коробку. Когда нужно, фигурки убитых монстров возвращаются на игровое поле (когда открывается новый сектор или когда захватчик играет карту spawn).

Когда пехотинец убирает последнюю фишку жизнью из своего инвентаря, он **убит**. Уберите убитого пехотинца с игрового поля, запомнив то место, где он стоял.

Когда пехотинец убит, ему возвращаются стартовые фишки жизнью и брони. Если у убитого пехотинца были дополнительные фишки брони, он должен их сбросить до своего стартового уровня брони. Все фишки берсерка также сбрасываются. Другие фишки пехотинца (оружие, броня и т.д.) и карточки пехотинца не сбрасываются при гибели пехотинца.

После того, как инвентарь пехотинца собран, он должен дождаться начала своего следующего хода для **восстановления** на игровом поле.

Во время своего следующего хода, до объявления действия, пехотинец размещает свою фигурку на доске, согласно этим правилам:

- Место восстановления должно быть **открытым свободным квадратом**.
- Место восстановление должно быть как минимум в **8 квадратах от** того места, где пехотинец был убит.
- Место восстановление должно быть **не далее 16 квадратов от** того места, где пехотинец был убит.

Если все пункты этих правил не могут быть выполнены, пехотинец восстанавливается в квадрате, который наиболее всего подходит к этим правилам. Если такой квадрат отсутствует, пехотинец размещает фигурку в квадрате по своему желанию.

Когда пехотинец убит, захватчик размещает одну фишку ранения рядом с игровым полем – это «фраг пойнт». В сценарии **По Колено в Смерти** как только захватчик набирает 6 «фраг пойнтов», он выигрывает игру.

### Действия пехотинца

Когда пехотинец выбирает **ready** действие в начале своего хода (см. Ходы пехотинца, стр. 6), он может разместить одно из трех действий (**aim**, **guard** или **dodge**) рядом со своим пехотинцем на игровом поле. Заметим, что специальное действие **heal** (лечение) также может быть размещено, но только пехотинцем с карточкой **Medic**, которая получается в начале игры.

Пехотинец **может сделать только одно действие в одно время**. Пехотинец, который уже объявил действие, не может выполнить другое действие, до тех пор пока первое действие используется или удаляется (см. след. стр.).

### Прицельный выстрел (Aim)

Пехотинец может сделать **прицельный выстрел** при выборе фишки Aim.

До того, как пехотинец бросит кубики для атаки, он **может сбросить фишку Aim**, для того чтобы сделать прицельный выстрел. Это позволяет ему перекинуть любое количество кубиков после первого броска (включая кубики, на которых выпал «промах»). Засчитывается результат второго броска.

*Пример: Пехотинец объявляет прицельный выстрел, и сбрасывает фишку Aim. После чего он стреляет в итр из пистолета. Игрок бросает 1 желтый и 1 зеленый кубики. На желтом кубике выпадает «промах», и пехотинец решает перекинуть этот кубик, надеясь на лучший результат. Игроку засчитывается результат второго броска.*

Заявка на «прицельный выстрел» может находиться у пехотинца, пока не будет сброшена в силу следующих причин: 1) пехотинец получает 1 и более ранений, 2) пехотинец продвигается на 1 или более квадратов, 3)

пехотинец сбрасывает фишку Aim для объявления прицельного выстрела.

## Защита (Guard)

Пехотинец, который объявляет **защиту**, может осуществить **прерывистую атаку**.

В любой момент во время хода захватчика, пехотинец может сбросить фишку Guard, для того, чтобы немедленно прервать ход захватчика и сделать одну атаку (согласно стандартным правилам траектории выстрела и атаки). Ход игрока-захватчика немедленно прерывается (даже если захватчик атакует фигуркой монстра), позволяя пехотинцу провести прерывистую атаку. После того как прерывистая атака проведена и урон подсчитан, игрок-захватчик может продолжить свой ход.

Игрок-захватчик должен быть готов к прерывистой атаке в любое время, и должен играть заново движение/атаку, если она была сделана очень быстро, что не позволило игроку-пехотинцу объявить прерывистую атаку. Если игрок решает отменить прерывистую атаку, в любом случае, он не может поменять свое решение позже.

Заявка на «защиту» может находиться у пехотинца, пока не будет сброшена в силу следующих причин: 1) пехотинец получает 1 и более ранений, 2) в начале следующего хода пехотинца, 3) пехотинец сбрасывает фишку Guard для объявления защиты.

## Уклонение (Dodge)

Пехотинец, который объявляет заявку на **уклонение**, будучи атакованным, может заставить атакующего (игрока-захватчика) перекинуть любое количество кубиков, используемых при атаке. Пехотинец может сделать это один раз для каждой атаки против него, и засчитывается второй бросок.

***Пример:** Пехотинец объявил уклонение и позже был атакован зомби. Игрок-захватчик кидает 1 красный и 1 синий кубики. Пехотинец может заставить зомби*

*перебросить один или оба кубика, но может это сделать только 1 раз за атаку.*

Заявка на dodge остается у пехотинца до начала следующего его хода (он может сделать уклонение для нескольких атак).

***Важно:** Если прицельный выстрел используется против цели, на которую уже сделан уклонение, обе способности игнорируются в этой атаке.*

## Лечение (особое действие)

Только пехотинец с карточкой **Медик** может осуществить лечение.

Пехотинец, который делает заявку на лечение, может сбросить свою фишку Heal order **в любое время**, для того, чтобы вылечить себя или пехотинца на соседней клетке. Вылеченный пехотинец возвращает одну фишку жизни в свой инвентарь (пехотинец со всеми жизнями не может быть вылечен). Эта способность может быть использована до атаки – но не после того, как кубики для атаки были брошены. Таким образом, урон, который нанесен во время атаки, подсчитывается до того, как будет осуществлено лечение.

***Пример:** Пехотинец с карточкой медика готов использовать фишку лечения во время своего хода. Он находится рядом с другим пехотинцем, у которого осталось 3 жизни. Захватчик атакует раненого пехотинца, но медик решает пока не использовать лечение на этом пехотинце. Захватчик мощно атакует пехотинца, и наносит ему 3 повреждения, убивая его. В этом случае медику уже поздно применять лечение для этого пехотинца. Пехотинец мог бы остаться жив, если бы медик решил вылечить его до атаки.*

Заявка на лечение может находиться у пехотинца, пока не будет сброшена в силу следующих причин: 1) в начале следующего хода пехотинца, 2) пехотинец сбрасывает фишку для лечения себя или другого пехотинца.

***Важно:** Только пехотинец с карточкой медика может использовать фишку лечения.*

## Атака врукопашную

Такая атака обычно используется захватчиками, но пехотинцы иногда тоже могут ее провести. Оружие или захватчик с **красной полосой** в reference sheet могут наносить атаки **только врукопашную**. Эта атака осуществляется как обычная атака, за некоторыми исключениями.

- Атака может быть осуществлена только против **соседней** клетки.
- Атака провалена, если на кубиках выпадает «промах». Дальность не учитывается при такой атаке.

## Передвижение

Во время движения, фигурки могут использовать часть очков движения для осуществления других действий. Из таблицы ниже можно узнать, какие действия можно осуществить и сколько очков для этого потребуется:

Очки движения

Использовано      Карты

0 Взять значок в своем квадрате @\*

1 Перейти из одного телепортатора в другой \*

1 Перейти из одного duct в другой \*\*

1 Передать 1 оружие или 1 патрон соседнему пехотинцу \*

2 Открыть или закрыть обычную дверь

2 Открыть или закрыть защищенную дверь \*\*\*

@ - может быть сделано без движения

\* - Только пехотинцы

\*\* - Захватчики в способностью scuttle

\*\*\* - Только пехотинцы, и only when unlocked

## Препятствия, блоки (blocking obstacles)

Через препятствия нельзя провести траекторию и нельзя пройти через них. Однако, атаки, для которых не нужна траектория (например, **seeking** атака), могут быть осуществлены через препятствия.

## Кислота (damaging obstacles)

Квадраты с кислотой не блокируют траекторию и проход по ним. Когда фигурка входит в такой квадрат, ей автоматически наносится 1 урон, независимо от брони. Если пехотинец убит после этого, то 1 фраг засчитывается игроку-захватчику (если это возможно по сценарию).

Фигурка, которая остается в кислоте во время своего хода/активации, автоматически получает еще 1 урон в конце этого хода/активации.

***Важно: Фигурка, которая оказывается в кислоте после knockback, автоматически получает 1 урон, но не получает дополнительный урон (за нахождение в этой клетке), до тех пор пока он не решит остаться в этой клетке.***

## Взрывчатка (exploding barrels)

Взрывчатка также блокирует траекторию и проход через нее, также как и препятствие. Если взрывчатке наносится 1 урон (от прямой атаки или от соседнего взрыва), взрывчатка сразу же взрывается. Удалите взрывчатку с квадрата и автоматически нанесите 1 урон каждой фигурке, стоящей на соседней клетке. И пехотинцы, и захватчики могут атаковать взрывчатку.

## Телепортаторы

Телепортаторы позволяют передвигаться из одной точки карты в другую. За 1 очко движения, пехотинец (но не захватчик) может перейти из одного телепортатора в другой телепортатор такого же цвета.

Пехотинец может перейти из телепортатора в другой телепортатор, который еще не открыт. В таком случае, новый район карты немедленно открывается игроком-захватчиком. Если новый район карты не подсоединен к основной карте, просто соедините две части карты, а отсутствующая часть карты подсоединится к ним позже.

## Duct

Ducts – то же самое, что и телепортаторы, со следующими исключениями:

- Ducts могут быть использованы только захватчиками, и только с способностью scuttle.

- Захватчики могут за 1 очко движения переместиться из одного duct в другой

- Захватчики не могут перемещаться на ducts, на которых стоит пехотинец и на те ducts, которые еще не открыты.

## Телефлаг

Когда телепортирующийся пехотинец материализуется внутри другого существа, это существо взрывается. Другими словами, если пехотинец телепортируется в квадрат, в котором находится часть фигурки монстра, или монстр полностью, то монстр автоматически убивается. Игроку-захватчику невозможно заблокировать телепортаторы, ставя на них монстров.

## Большие захватчики

Некоторые захватчики занимают от 2-х до 4-х квадратов. Для них действуют специальные правила:

- Большие захватчики занимают все квадраты, которые они заполняют. Линия взгляда может быть проведена из любого (в любой) квадрат, в которых они находятся.

- Против большого захватчика может быть проведена только одна атака, даже если blast или взрыв направлен на несколько квадратов, которые занимает захватчик. Аналогично, большие захватчики получают только одно ранение от damaging obstacles за ход, независимо, сколько квадратов (damaging obstacles) они занимают.

- Демоны занимают 2 квадрата. Демон должен ходить:

**1) Демон одной половиной своей фигурки ходит в **не-диагональный соседний квадрат**, в то время как вторая половина его тела передвигается в квадрат, который только что занимала первая половина; или **2) Демон ходит по диагонали**, передвигая обе половины фигурки в одном диагональном направлении (также это называется «sidestepping»). Оба варианта движения можно посмотреть на диаграмме.**

- Другие большие захватчики (mancubus, hell knight and cyberdemon) занимают по 4 квадрата. При движении эти захватчики соблюдают стандартные правила, как обычные захватчики, и должны всегда занимать 4 квадрата, как показано на диаграмме.

## Re-rolls

В игре есть два главных действия, которые требуют повторного броска кубика – уклонения (dodge) и прицельные атаки (aim). Все переброски проходят одинаково – игрок, использующий перебросок, выбирает один или больше кубиков, используемых при атаке, и затем атакующий игрок бросает эти кубики снова, получая новый результат. **Ни при каких обстоятельствах атака не может быть переброшена более одного раза.** Если в атаке происходят оба действия: **dodge** (карта пехотинца или захватчика) и **прицельная атака** (независимо, кто ее использует), то оба этих действия прекращают друг друга и атака вообще не перебрасывается.

## Рикошет (scatter)

У некоторого оружия есть возможность Взрыва. Выстрел из этого оружия может **срикошетить** при промахе (по причине недостаточной дистанции до цели или в результате промаха), т.е. снаряд отклонится от начальной цели.

Если атака **blast** неудачна, определите новую дистанцию выстрела, взяв верхнюю карточку из колоды захватчика и посмотрите на диаграмму рикошета внизу карточки. Поверните карточку так, чтобы роза ветров на ней совпала с направлением розы ветров на большой карте. Затем найдите квадрат, который был целью выстрела. Если траектория выстрела из этого квадрата до квадрата рикошета не проходит через стены, препятствия или закрытые двери, то выстрел попадает в квадрат рикошета.

Если траектория движения выстрела проходит через стены, препятствия или через закрытую дверь, снаряд взрывается без урона кому-либо.

На некоторых диаграммах рикошета есть значок «промаха». Есть вы вытащили такую карточку, то рикошета не происходит и снаряд взрывается без урона. Смотрите пример рикошета на рисунке.

Карточка захватчика после использования сбрасывается в отбой. Если это была последняя карточка в колоде, игрок-захватчик записывает себе фраз-пойнт, затем перемешивает карточки из отбоя и создает новую колоду.

## Время и «Начало хода»

В любом вопросе о времени хода, таком как **карточка случая** может сыграть до того, как пехотинец может сделать действие, и т.д.; **карточка случая** всегда может быть сыграна захватчиком первой во время раунда. Это также действительно для **guard order** пехотинца.

***Пример:** карточка «Dark Energies» - «Сыграйте ее немедленно до того, как пехотинец атакует захватчика. Уберите 1 ранение с захватчика по своему выбору». Если пехотинец не дает возможности захватчику сыграть карточку до своей атаки и начинает бросать кубик, игрок-захватчик может **быстро** прервать игрока-пехотинца и сыграть карточку до того, как атака будет осуществлена.*

Много карточек случая захватчика содержат фразу «Сыграйте карточку в начале своего хода». Эти карточки должны быть сыграны **после того, как игрок-захватчик сбросит свою колоду в руке до 8 карточек, но до того, как он активирует первого захватчика в своем ходе.**

Карточка случая с текстом «Сыграйте немедленно до хода пехотинца» может быть сыграна **до того, как пехотинец объявит свое действие.** В любом случае, у игрока-захватчика есть возможность сыграть свою карточку первым.

## Специальные возможности

### Меткость (Assuagay)

После атаки с использованием возможности Меткость, добавьте 1 к дальности за каждую иконку Меткости у пехотинца/захватчика (например, если на кубиках выпадает дальность 3, то она повышается до 5, при

наличии двух иконок Меткости у пехотинца/захватчика).

### Прицельный выстрел (Aimed)

Атаки с использованием Прицельного выстрела используются при выполнении действия пехотинца прицельный выстрел (aimed attack).

### Взрыв (Blast)

Атаки с использованием Взрыва покрывают площадь в X квадратов от цели, где X равно количеству иконок Взрыва у оружия. Взрыв не может проходить через стены, закрытые двери и блоки. Взрыв наносит полный урон для каждой фигурки, находящейся на площади поражения. Если против такой атаки используется Уклонение (dodge) больше чем одной фигуркой, может быть сделан только один перебросок (re-roll) (первый игрок слева от игрока-захватчика, который использует Уклонение, решает, какой кубик (или все) нужно перекинуть). Если атака Взрыв неудачна, то она может **срикошетить (scatter)** (см. Рикошет, стр. 11).

### Выстрел навывлет (Blow-through)

Атака с использованием Выстрела навывлет может «пройти» через несколько клеток, одна за другой. После того, как первая атака против цели сделана (независимо от того, успешна она или нет), атакующий может провести еще одну атаку против соседней клетки от предыдущей цели, убрав 1 кубик синего или зеленого цвета. Например, если для первого Выстрела навывлет используется 1 желтый и 1 зеленый кубики, атакующий может сразу же атаковать соседний квадрат первой цели, но для этой второй атаки будет использоваться только 1 кубик желтого цвета.

### Смертельная атака (Deadly)

Атака с использованием Смертельной атаки добавляет +1 повреждение для каждой иконки Смертельной атаки (например, 3 повреждения должны быть увеличены до 5 за атаку с 2 Смертельными иконками).

### Отброс (Knockback)

После того, как атакующий наносит хотя бы 1 урон оппоненту с использованием Отброса, после подсчета

всех ранений, атакующий может немедленно передвинуть оппонента на расстояние до 3х квадратов от текущего месторасположения оппонента. Фигурка должна быть передвинута на пустую клетку, и эта на этой клетке может находиться кислота и другие не-блокирующие фишки, например, патроны. Отброс может пройти через другие фигурки или препятствия (но не может пройти через закрытые двери или стены).

### Монтажники ☺ (Scuttle)

Захватчики с этой способностью могут перемещаться через вентиляцию (duct), если вентиляционные решетки находятся рядом. Захватчики не могут перемещаться через вентиляцию, если на решетке стоит пехотинец, или если решетка еще не открыта по сценарию.

### Самонаведение выстрела (Seeking)

Атаки с помощью способности Самонаведения не нужна траектория для выстрела по цели. Такая атака не может пройти через закрытые двери или стены, но может пройти через блоки. Максимальная дальность атаки – 8 квадратов.

### Большой удар (Sweep)

Большой удар затрагивает **все соседние клетки от атакующего.** Такая атака наносит полный урон каждой фигурке, которую она затрагивает. Если против этой атаки использовано Уклонение (dodge) более чем одним пехотинцем, только один перебросок (re-roll) может быть сделан (первый игрок слева от игрока-захватчика, который использует Уклонение, решает, какой кубик (или все) нужно перекинуть).

### Бдительность (Watchful)

Фигурка со способностью Бдительность может немедленно сделать одну атаку против вражеской фигурки, которая оказывается на соседней с ней клетке. Эта атака производится до того, какдвигающаяся фигурка может сделать любое другое действие. Такие атаки могут проводиться неограниченно. Еслидвигающаяся фигурка проходит за ход по нескольким соседним квадратам относительно фигурки со способностью Бдительность, то существо может

осуществить одну дополнительную атаку за каждый такой квадрат.

## Порядок Раунда

**Каждый раунд состоит из:**

**Ход1: Ход Первого Пехотинца**

**Ход2: Ход Второго Пехотинца**

**Ход3: Ход Третьего Пехотинца**

**Ход4: Ход Захватчика**

## Ход Пехотинца

Пехотинец должен выбрать одно из четырех действий ниже. **Пехотинец не может ничего делать, пока не объявит одно из четырех действий, которое он будет делать.** После того, как пехотинец выполнит действие, его ход заканчивается.

Действие	Движение	Атаки	Специально
Бег	8	0	Нет
2 атаки	0	2	Нет
Advance	4	1	Нет
Ready	4 или	1	Действие

## Стоимость Передвижения

Использовано	Карты
0	Взять значок в своем квадрате @*
1	Перейти из одного телепортатора в другой *
1	Перейти из одного duct в другой **
1	Передать 1 оружие или 1 патрон соседнему пехотинцу *
2	Открыть или закрыть обычную дверь
2	Открыть или закрыть защищенную дверь ***

@ - может быть сделано без движения

\* - Только пехотинцы

\*\* - Захватчики в способностью scuttle

\*\*\* - Только пехотинцы, и only when unlocked

## Действия Пехотинца

**Прицельный выстрел:** Пехотинец может разместить фишку этого действия, которое означает **прицельный выстрел**. После броска кубиков для атаки, он может перекинуть один или несколько кубиков. Засчитывается второй бросок. Это действие сбрасывается немедленно, если пехотинец двигается или получил ранение.

**Уклонение:** Пехотинец, который разместил действие Уклонение, будучи атакован, может заставить перекинуть несколько или все кубики, которые используются при атаке. Засчитывается второй бросок. Это действие сбрасывается в начале следующего хода пехотинца.

**Защита:** Пехотинец может сбросить это размещенное действие, для того чтобы сделать одну **прерывистую атаку** в любое момент во время хода захватчика. Это действие также сбрасывается, если пехотинец получает ранение, или в начале следующего своего хода.

**Лечение (Только Медик):** Медик может сбросить это действие, для того чтобы **вылечить** 1 ранение себе или пехотинцу на соседней клетке. Это действие также сбрасывается в начале следующего хода пехотинца.