

DOOM

®

**ZASADY
PODSTAWOWE**



ZACZNIJ TUTAJ!

Ta książeczka zawiera misję-samouczek, która pomoże graczom nauczyć się podstawowych zasad gry planszowej *DOOM*. Podczas samouczka gracze poznają w praktyce podstawowe zasady rządzące grą, takie jak zagrywanie kart, poruszanie się i atakowanie figurkami.

Przed rozeganiem samouczka przynajmniej jeden z graczy powinien przeczytać strony 5-11 tej książeczki. Zostały tam zawarte wszystkie zasady, niezbędne do ukończenia samouczka, który znajduje się na stronie 4. Po zakończeniu samouczka gracze powinni przeczytać rozdział „Zasady zaawansowane” na stronach 12-15. Znajdują się tam pozostałe zasady gry, potrzebne do rozegrania pierwszej misji.

Jeśli podczas rozgrywania samouczka pojawią się jakieś wątpliwości, gracze powinni sięgnąć do instrukcji Zasady zaawansowane. W Zasadach zaawansowanych znajduje się słowniczek wszystkich występujących w grze pojęć i wyjaśnienia kwestii z nimi związanych. Należy traktować je jako ostateczną wersję zasad.

WPROWADZENIE

Prosimy o uwagę. Wykryto wyrwę osłony w Marsjańskiej Fabryce A113 Union Aerospace Corporation. Personel powinien ewakuować się przy najbliższej sposobności. To jest alarm stopnia 6. Każdy pracownik, który pozostanie w obiekcie, utraci swoją polisę ubezpieczeniową UAC. Drużyny ratownicze zostały wysłane, aby zabezpieczyć zakład i sprawdzić, czy pracownicy zastosowali się do procedury.

O GRZE

Podczas rozgrywki w grę planszową *DOOM* od jednego do czterech graczy poprowadzi drużynę ciężko uzbrojonych, elitarnych Marines UAC przez wiele różnorodnych misji przeciwko drapieżnej hordzie demonów, kontrolowanej przez jednego gracza, wcielającego się w rolę najeźdźcy.

INSTRUKCJA ZŁOŻENIA FIGURKI CYBERDEMONA



ELEMENTY GRY



1 Zasady zaawansowane



1 Księga misji



37 plastikowych figurek
(4 marines, 33 demony)



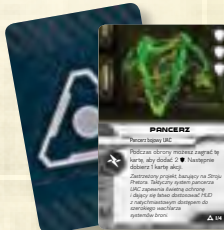
6 kości
(4 czerwone, 2 czarne)



8 kart demonów



36 kart wydarzeń



73 karty akcji



12 kart inwazji



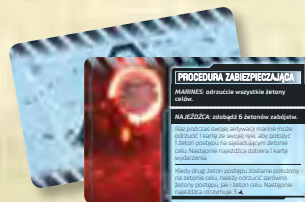
3 karty zagrożenia



10 kart inicjatywy
(4 marine, 6 najeźdźcy)



4 karty marines



6 kart celów



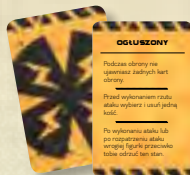
24 karty klas



12 kart zabójstw chwały



4 karty drużyny



4 karty ogłuszenia



7 żetonów ogłuszenia



55 żetonów obrażeń
(35 obrażeń „1”,
20 obrażeń „3”)



9 żetonów pakietów zdrowia



6 żetonów teleporterów



6 żetonów celów



18 żetonów portali
(dwustronne)



21 żetonów zabójstw



18 żetonów mocy argentu



23 żetony broni
(w tym 6 granatów)



16 żetonów postępu/
zagrożenia (dwustronnych)



24 kafle mapy
(dwustronne)



8 żetonów drzwi
z 8 plastikowymi
podstawkami

SAMOUCZEK

Ten samouczek to szybkie i praktyczne wprowadzenie do podstawowych zasad, opisanych na stronach 5-11. Samouczek należy przygotować do gry według następujących kroków:

- Przygotowanie mapy:** należy złożyć mapę, używając kafli mapy, drzwi, figurek i żetonów tak, jak pokazano na ilustracji poniżej.
- Przydzielenie ról:** należy wybrać gracza, który wcieli się w rolę najeźdźcy (powinien być to najbardziej doświadczony z graczy). Pozostali gracze zostają marines UAC.
- Przygotowanie marines:** każdy gracz marine wybiera jednego z czterech marines, bierze jego kartę i figurkę. Czterech marines to: **Alpha**, **Bravo**, **Charlie** i **Delta**. Każdy marine bierze żeton broni i karty akcji wskazane w ramce po prawej stronie. Następnie każdy marine kładzie swoją figurkę na odpowiednim miejscu na mapie, tasuje swoją talię kart akcji i dobiera trzy karty. Jeśli w grze bierze udział mniej niż czterech marines, nieużywanych marines należy odłożyć do pudełka.
- Przygotowanie najeźdźcy:** najeźdźca bierze 18 kart wydarzeń, które mają następujące nazwy na dole karty: „Nadmłar mocy”, „Znajdź i zniszcz” oraz „Krwawy pośpiech”. Tasuje je razem, aby stworzyć talię wydarzeń, i kładzie ją w swojej strefie gry razem z odkrytą kartą inwazji „Pierwsze uderzenie”. Następnie kładzie w swojej strefie gry następujące karty demonów: „Diablik” (odkryta), „Opętany żołnierz” (odkryta), „Cacodemon” (zakryta) i „Różak” (zakryta). Najeźdźca umieszcza na odpowiednich polach na mapie figurki Opętanych żołnierzy i Diablików.
- Stworzenie zasobów:** należy położyć kości, żetony obrażeń i ogłuszenia w zasięgu wszystkich graczy.

TWORZENIE TALII KART AKCJI

Każdy marine bierze dwa żetony broni, z którymi rozpoczyna grę (tak jak pokazano poniżej). Wskazują one, jakich kart akcji marine będą używali podczas samouczka.



Następnie każdy marine tworzy swoją talię kart akcji, składającą się z 10 kart. Każda talia zawiera Zestaw marine UAC (oznaczony symbolem Δ) i dwa zestawy broni, których symbol i kolor odpowiada symbolowi i kolorowi na danym żetonie broni.



Karta marine UAC 1/4



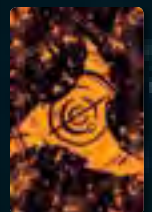
Karta Strzelby bojowej 1/3

Aby zebrać cały zestaw, gracz musi wybrać po jednej kopii karty o unikalnym numerze w zestawie (np. „1/3”, „2/3” i „3/3”). Po złożeniu wszystkich trzech zestawów marine umieszcza talię zakrytą w swojej strefie gry.



Symbol drzwi

PIERWSE UDERZENIE	
3 Diabli	2 Opętanych żołnierzy
2 Diabli	1 Opętany żołnierz
2 Cacodemony	2 Różaki
1 Cacodemon	3 Diabli
2 Antropoidy	4 Opętanych żołnierzy



ROZGRYWKA

Rozgrywka w grze planszowej *DOOM* składa się z serii rund. Każda runda składa się z dwóch, następujących po sobie faz: **fazy warunków** i **fazy aktywacji**. Po rozpatrzeniu obu faz rozpoczyna się kolejna runda. Kolejne rundy są rozgrywane do momentu zakończenia misji (zobacz „Koniec misji” na stronie 11).

FAZA WARUNKÓW

Podczas fazy warunków najeźdźca przygotowuje elementy gry, potrzebne do rozpoczęcia prawdziwej akcji. Pierwszym krokiem będzie przygotowanie przez najeźdźcę talii inicjatywy. W skład talii inicjatywy wchodzi: po jednej karcie każdego marine, który uczestniczy w rozgrywce, oraz tyle kart inicjatywy najeźdźcy, ile typów demonów jest aktualnie w grze (kiedy gracze rozpoczynają samouczek, są to dwie karty inicjatywy najeźdźcy). Podczas każdej kolejnej fazy warunków najeźdźca musi w miarę potrzeby dodawać lub usuwać swoje karty inicjatywy w zależności od tego, ile rodzajów demonów znajduje się na mapie.



3 karty inicjatywy marine dla 3 marines



2 karty inicjatywy najeźdźcy dla 2 rodzajów demonów

Po stworzeniu i potasowaniu talii inicjatywy najeźdźca przygotowuje swoje wyczerpane demony (co zostało wyjaśnione dalej) i dobiera tyle kart ze swojej talii wydarzeń, aby mieć ich sześć w ręce.

FAZA AKTYWACJI

Razem z fazą aktywacji w grze planszowej *DOOM* rozpoczyna się prawdziwa akcja. Na początku fazy aktywacji najeźdźca odkrywa wierzchnią kartę talii inicjatywy. Jeśli odkryta została karta inicjatywy marine, odpowiedni marine **AKTYWUJE SIĘ**, dzięki czemu może rozegrać swoje **AKCJE** (co wyjaśniono na kolejnej stronie).



Jeśli odkryta została karta inicjatywy najeźdźcy, musi on wybrać jeden rodzaj demona, a następnie aktywować każdą figurkę demonia tego rodzaju (co wyjaśniono na kolejnej stronie).



Po zakończeniu aktywacji marine lub demonia najeźdźca odrzuca odkrytą kartę inicjatywy i odkrywa kolejną kartę z wierzchu talii inicjatywy. Kolejne aktywacje rozpatruje się w taki sposób do chwili, kiedy w talii inicjatywy nie będzie już kart. Wtedy tura dobiega końca, a kolejną rundę należy rozpocząć od nowej fazy warunków.

AKTYWACJA MARINE

Marine aktywuje się, kiedy jego karta inicjatywy zostanie odkryta. Może wtedy poruszać się i atakować, zagrywając karty z ręki. Podczas swojej aktywacji marine może zagrać jedną **AKCJĘ GŁÓWNA** oraz dowolną ilość **AKCJI DODATKOWYCH**. Akcje główne oraz akcje dodatkowe można łatwo rozpoznać dzięki tym symbolom:



Akcja główna



Akcja dodatkowa

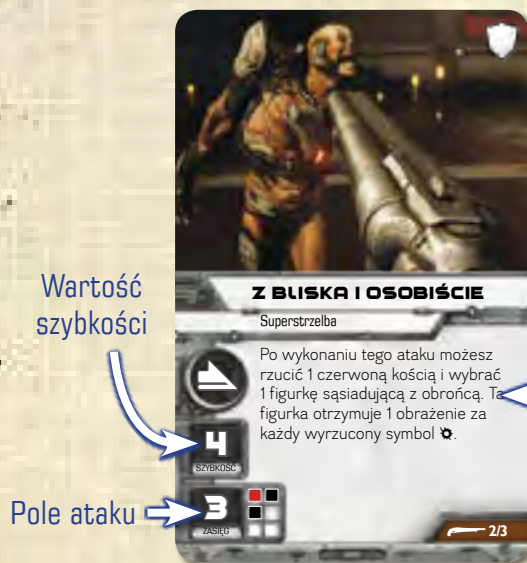
Marine zagrywa i rozpatruje po jednej karcie akcji naraz. Po rozpatrzeniu karty akcji marine może zagrać kolejną kartę akcji lub zakończyć swoją aktywację. Na koniec swojej aktywacji marine odrzuca wszystkie zagrane karty akcji i dobiera tyle nowych kart akcji ze swojej talii akcji, żeby łącznie mieć trzy karty w ręce.

ROZPATRYWANIE KART AKCJI

Zagrywając kartę akcji, marine kładzie ją odkrytą w swojej strefie gry, po czym wykonuje następujące kroki:

1. **Otrzymanie punktów ruchu:** marine otrzymuje tyle punktów ruchu, ile wynosi wartość szybkości karty. Marine może wydawać te punkty, aby się poruszyć **w dowolnej chwili** podczas swojej aktywacji. **Wyjątek: marine nie może poruszać się podczas atakowania** (zobacz Poruszanie się na stronie 8).
2. **Wykonanie ataku:** jeśli na karcie znajduje się pole ataku, marine może wykonać ten atak (zobacz Atakowanie na stronie 7).

Niektóre karty akcji zapewniają specjalne zdolności, z których marines mogą skorzystać, aby uzyskać różne efekty, takie jak dodatkowy atak lub przerzucenie kości. Użycie danej umiejętności przez marine przebiega zgodnie z treścią instrukcji na karcie.



Wartość szybkości

Pole ataku

Zdolności

AKTYWACJA DEMONA

Kiedy odkryta zostaje karta inicjatywy najeźdźcy, rozpoczyna on swoją turę aktywacji demonów. Aby aktywować demony, najeźdźca wybiera jedną ze swoich **PRZYGOTOWANYCH** kart demonów i **WYCZERPUJE** ją poprzez obrócenie jej o 90 stopni.



Przygotowana karta demona



Wyczerpana karta demona

Następnie aktywuje każdą figurkę demona, którego rodzaj odpowiada wybranej karcie. Aktywację przeprowadza się pojedynczo.

Figurkę demona aktywuje się według następujących kroków:

1. **Otrzymanie punktów ruchu:** demon otrzymuje tyle punktów ruchu, ile wynosi wartość szybkości odpowiadającej mu karty demona. Demon może wydawać te punkty, aby się poruszyć **w każdej chwili** w swojej turze. **Wyjątek: demon nie może poruszać się podczas atakowania.** (Zobacz Poruszanie się na stronie 8).
2. **Wykonanie ataku:** demon może wykonać atak przedstawiony na jego karcie demona.

Każdy demon posiada zdolność specjalną, zapisaną na jego karcie. Użycie danej umiejętności przez najeźdźcę przebiega zgodnie z treścią instrukcji na karcie. Podczas tego samouczka najeźdźca ignoruje wszystkie zdolności z symbolem mocy argentu (♁).



Wartość szybkości

Pole ataku

ATAKOWANIE

Atakowanie to podstawowy sposób, w jaki marines i demony mogą zadawać obrażenia. Marine lub demon, który wykonuje atak jest **NAPASTNIKIEM**. Podczas wykonywania ataku napastnik wskazuje, którą figurkę atakuje – ta figurka jest **OBROŃCĄ**.

Aby wykonać atak, obrońca musi znajdować się zarówno w **ZASIĘGU** napastnika, jak i w jego **POLU WIDZENIA**. Zasięg to liczba pól pomiędzy napastnikiem i obrońcą (włączając w to pole zajmowane przez obrońcę). Maksymalny zasięg ataku zapisany jest w polu ataku na karcie akcji. Jeśli obrońca nie znajduje się w zasięgu napastnika, napastnik musi wybrać innego obrońcę.



Pole ataku
na karcie marine



Pole ataku
na karcie demona

Pole widzenia określa, co widzi figurka napastnika. Aby sprawdzić, czy obrońca znajduje się w polu widzenia napastnika, napastnik musi wytyczyć linię pomiędzy jednym z rogów pola, na którym znajduje się jego figurka, a dowolnym rogiem pola zajmowanego przez obrońcę. Jeśli linia przechodzi przez **ścianę** (czarna, pogrubiona linia) lub **blokujący teren** (czerwona linia), pole widzenia jest **ZABLOKOWANE**, a napastnik musi wskazać inny cel. W innym wypadku obrońca znajduje się w polu widzenia napastnika.

Po wybraniu obrońcy napastnik rzuca kośćmi w liczbie i o kolorze wskazanym przez pole ataku na karcie akcji lub karcie demona. Na jednej ściance kości może znajdować się do trzech symboli obrażeń (☠), które wskazują, ile obrażeń otrzyma obrońca (zadawanie obrażeń zostanie wyjaśnione w dalszej części tej instrukcji).

Po tym, jak napastnik rzuci kośćmi, obrońca ujawnia **jedną** kartę, którą będzie się bronił. Jeśli obrońcą jest marine, ujawnia wierzchnią kartę ze swojej talii akcji. Jeśli obrońcą jest demon, ujawnia wierzchnią kartę swojej talii wydarzeń.

W górnym prawym rogu odkrytej karty mogą znajdować się symbole obrony – symbole tarczy (♣) lub symbol uniku (♣). Każdy symbol tarczy (♣) niweluje jedno obrażenie. Symbol uniku (♣) niweluje wszystkie obrażenia.



Tarcze
Symbole obrony

Na kartach wydarzeń może pojawić się specjalny symbol obrony (♣). Ten symbol aktywuje specjalną zdolność obronną z karty odpowiedniego demona. Aktywowana zdolność zapewnia broniącemu się demonowi określoną liczbę symboli tarczy (♣) lub symbol uniku (♣).

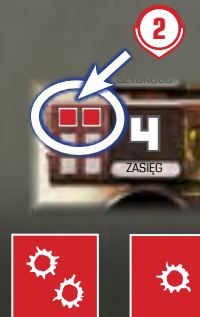


Specjalna
zdolność obrony

Po odkryciu karty obrony obrońca otrzymuje jedno obrażenie za każdy symbol obrażenia (☠), który nie został zniwelowany (zobacz Otrzymywanie obrażeń na stronie 8). Następnie odrzuca ujawnioną kartę.

PRZYKŁAD ATAKU

1. Jeden diablík ma Alphę w polu widzenia. Najeźdźca może wytyczyć nieprzerwaną, prostą linię z jednego z rogów pola Diablíka do jednego z rogów pola Alpha. Ponieważ Alpha znajduje się w odległości 3 pól, jest w zasięgu Diablíka.
2. Najeźdźca wykonuje atak tym Diablíkiem. Rzuca kośćmi tego ataku, a następnie marine ujawnia wierzchnią kartę ze swojej talii kart akcji.
3. Obrońca od liczby wyrzuconych symboli ☠ odejmuje liczbę symboli ♣ na ujawnionej karcie. Wynik to dwa. Alpha otrzymuje dwa obrażenia, kładzie więc na swojej karcie marine dwa żetony obrażeń.



OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ

Do śledzenia liczby otrzymanych obrażeń służą żetony obrażeń. Każdy żeton obrażeń posiada wartość „1” lub „3”.

Kiedy marine otrzymuje obrażenia, kładzie odpowiednią liczbę żetonów obrażeń na swojej karcie marine. W przypadku demonów żetony obrażeń kładzie się obok figurki na mapie.



Żeton obrażeń

Marines mogą leczyć swoje obrażenia. Kiedy ma to miejsce, marine usuwa odpowiednią liczbę żetonów obrażeń ze swojej karty i odkłada je do puli zaopatrzenia.

ZABITY

Marine lub demon, który posiada obrażenia w liczbie równej lub wyższej niż wartość swojego zdrowia, zostaje **ZABITY**, a jego figurka jest natychmiast usuwana z mapy.



Zdrowie marine



Zdrowie demona

Po tym, jak demon zostanie zabity, a na mapie nie ma już więcej figurek demona tego rodzaju, najeżdźca zakrywa odpowiednią kartę demona.



Żeton zabójstwa

Kiedy marine zostaje zabity, najeżdźca zdobywa jeden żeton zabójstwa. Figurka tego marine zostaje natychmiast usunięta z mapy, a wszystkie żetony obrażeń na jego karcie należy odrzucić. Następnie marine tasuje razem karty ze swojej ręki, stos kart odrzuconych oraz talie kart akcji i dobiera trzy nowe karty akcji.



Aktywny teleporter

Na początku kolejnej aktywacji tego marine **ODRADZA** się on poprzez położenie swojej figurki na polu z aktywnym teleporterem.

PORUSZANIE SIĘ

Poruszanie się to pierwszy krok do sukcesu podczas każdej walki – nie ważne, czy chodzi o zbliżenie się do celu misji, czy o skrócenie dystansu do przeciwnika.

Demony i marines mogą wydawać punkty ruchu, aby poruszać się po mapie. Figurka może poruszyć się na sąsiednie pole, wydając jeden punkt ruchu. Dwa pola sąsiadują ze sobą, jeśli mają wspólną krawędź lub róg. Marine może zatem poruszać się zarówno w linii prostej, jak i na skos.

Zarówno marine jak i demon mogą wydawać punkty ruchu (w dowolnej liczbie) w każdej chwili podczas swojej aktywacji - zarówno przed jak i po wykonaniu ataku lub użyciu zdolności. Wszystkie punkty ruchu, które nie zostaną użyte podczas aktywacji przepadają.



Kierunki poruszania się

Elementy terenu wydrukowane na mapie mogą ograniczać ruch. Wpływ terenu na rozgrywkę jest wyjaśniony w dalszej części tej instrukcji.

PORUSZANIE SIĘ PRZEZ FIGURKI

Figurka może przejść przez pole zajmowane przez inną figurkę, ale nie może zakończyć swojego ruchu na tym polu. Figurka może przejść przez pole zajmowane przez **PRZYJAZNĄ FIGURKĘ** bez żadnych dodatkowych kosztów, lecz musi wydać dodatkowy punkt ruchu, jeśli ma wkroczyć na pole zajmowane przez **WROGĄ FIGURKĘ**.

Wszyscy marines są przyjaznymi figurkami dla siebie, ale wrogimi dla demonów. Demony są przyjaznymi figurkami dla siebie, ale wrogimi dla marines.

PRZYKŁAD RUCHU



1. Alpha zagrywa kartę akcji, dzięki czemu otrzymuje cztery punkty ruchu.
2. Wydaje jeden punkt ruchu na ruch po skosie.
3. Wydaje jeszcze dwa punkty ruchu, aby poruszyć się na pole zajmowane przez demona.
4. Nie może zakończyć swojego ruchu na polu z demonem, musi więc użyć swojego ostatniego punktu ruchu, aby poruszyć się jeszcze raz.

DODATKOWE ZASADY PODSTAWOWE

W tej części instrukcji opisane zostały dodatkowe zasady podstawowe, które gracze muszą opanować, aby ukończyć samouczek.

OGŁUSZENIE

Ogłuszenie to stan, który tymczasowo obniża ofensywne i defensywne zdolności figurki. Jeśli marine zostanie ogłuszony, kładzie kartę ogłuszenia obok swojej karty marine. Jeśli demon zostanie ogłuszony, należy położyć żeton ogłuszenia obok figurki tego demona.



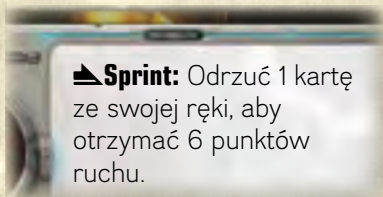
Żeton ogłuszenia

Zanim ogłuszona figurka zaatakuje, musi usunąć jedną kość ataku. Podczas obrony ogłuszona figurka nie może ujawnić karty, aby obronić się przed atakiem. Figurka przestaje być ogłuszona po wykonaniu ataku lub rozpatrzeniu ataku przeciwko niej.

Figurka nie może być pod wpływem więcej niż jednej kopii stanu ogłuszenie. Jeśli ogłuszona figurka miałaby zostać ogłuszona z jakiegokolwiek powodu, nic się nie dzieje.

AKCJA SPRINTU

Aby dostać się z jednego punktu mapy do innego najszybciej jak to możliwe, marine może wykorzystać akcję „Sprint”, wydrukowaną na swojej karcie marine. Podczas swojej aktywacji, zamiast zagrać akcją główną, marine może odrzucić jedną kartę ze swojej ręki, aby otrzymać sześć punktów ruchu.



REAKCJA

Na niektórych kartach akcji, takich jak „Pancerz”, znajduje się symbol reakcji (↗). Inaczej niż w przypadku akcji głównych lub dodatkowych, marine może zagrać karty z tym symbolem podczas aktywacji innego gracza.



Reakcja

Karty reakcji można rozpoznać po symbolu reakcji (↗).

Tekst na karcie reakcji zawsze wskazuje moment, kiedy może zostać zagrana, i sposób, w jaki należy ją rozpatrzyć. Aby zagrać kartę reakcji, marine wybiera ją ze swojej ręki i kładzie odkrytą w swojej strefie gry. Po tym, jak marine rozpatrzy efekt tej karty, umieszcza ją w stosie kart odrzuconych.

KARTY WYDARZEŃ

Demony przepełnione są energią argentu, którą wykorzystują na często zaskakujące sposoby. Najeźdźca dobiera karty wydarzeń w fazie warunków i może wykorzystać je dla uzyskania różnych efektów. Tekst na karcie wydarzenia zawsze wskazuje moment, kiedy może zostać zagrana. Większość kart wydarzeń wywiera bezpośredni efekt na rozgrywkę, taki jak obniżenie obrażeń lub dodanie kości do ataku. Po rozpatrzeniu efektu karty wydarzenia, należy ją odrzucić. Nie można zagrać kilku kopii tej samej karty wydarzenia w tym samym momencie.

PRZEDMIOTY

Przedmioty to żetony na mapie, reprezentujące wyposażenie, z którego mogą skorzystać marines. Marine może podczas swojej aktywacji zdobyć przedmiot, który znajduje się na jego polu. Istnieją dwa rodzaje przedmiotów, które mogą zdobyć marines:



Pakiet zdrowia: kiedy marine zdobywa pakiet zdrowia, natychmiast odrzuca ten pakiet zdrowia, po czym leczy pięć obrażeń.



Broń: kiedy marine zdobywa broń, kładzie żeton tej broni w swojej strefie gry i bierze zestaw broni, który symbolem i kolorem odpowiada temu żetonowi.

Podczas samouczka na planszy znajduje się wyrzutnia raket, będąca żetonem broni. Kiedy marine zdobywa żeton wyrzutni raket, bierze poniższy zestaw kart z puli zaopatrzenia, tasuje je i kładzie zakryte na wierzchu swojej talii akcji:



Żeton broni

Kolor i symbol zestawu broni

TEREN I ŚCIANY

Niektóre linie na mapie są pogrubione lub kolorowe, co oznacza, że wpływają na możliwości poruszania się i pole widzenia:

Ściany: oznaczone pogrubioną czarną linią; zazwyczaj ciągną się wzdłuż krawędzi kafelków mapy. Dwa pola oddzielone ścianą nie sąsiadują ze sobą. Figurki nie mogą poruszać się przez ściany. Ściany blokują także pole widzenia.



Ściana

Nieprzekraczalny: ten typ terenu oznaczony jest czerwoną linią przerywaną pomiędzy polami. Figurki nie mogą poruszać się przez czerwoną przerywaną linię. Nieprzekraczalny teren nie blokuje pola widzenia.



Nieprzekraczalny

Blokujący: ten typ terenu oznaczony jest czerwoną linią pomiędzy polami. Figurki nie mogą poruszać się przez czerwoną linią ciągłą. Dodatkowo blokujący teren blokuje pole widzenia.



Blokujący

Trudny: ten typ terenu oznaczony jest przerywaną niebieską krawędzią, otaczającą jedno lub więcej pól. Figurka, która chce wkroczyć na trudny teren, musi wydać jeden dodatkowy punkt ruchu. Trudny teren nie wpływa na pole widzenia.



Trudny

DRZWI

Żetony stojące pomiędzy niektórymi polami na mapie to drzwi. Drzwi blokują pole widzenia, a dwa pola oddzielone drzwiami nie sąsiadują ze sobą.

Figurka, która sąsiaduje z drzwiami może wydać punkt ruchu, aby je otworzyć. Kiedy drzwi zostaną otwarte, należy usunąć je z mapy. Drzwi nie mogą zostać zamknięte.



Drzwi

Ważne: w trakcie rozgrywania samouczka demony nie mogą otworzyć żadnych drzwi, dopóki na mapie znajduje się choć jeden portal. Kiedy marine otworzą pierwsze drzwi, najeźdźca natychmiast przywołuje demony z dwóch portali na mapie.

PORTALE

Przez portale demony dostają się na pole bitwy. Demony zawsze należy umieszczać na mapie tak, aby znajdowały się na polu z portalem lub na polach przyległych do niego. W grze występują trzy poziomy żetony portali, każdy oznaczony innym kolorem.



Niebieski portal Żółty portal Czerwony portal

Podczas gry najeźdźca posiada kartę inwazji, na której znajduje się lista sześciu **GRUP INWAZJI**. Każda grupa inwazji wskazuje na ilość i rodzaj demonów, które najeźdźca może **PRZYWOŁAĆ** z danego portalu.

Aktywne portale



Grupy inwazji



Podczas samouczka najeźdźca będzie korzystał z karty inwazji Pierwsze uderzenie. Kiedy przywołuje demony z niebieskiego portalu, może wybrać dowolną z dwóch grup inwazji, które przypisane są do niebieskiego portalu.

W opisie misji zawsze znajduje się informacja, kiedy najeźdźca przywołuje demony. Podczas samouczka najeźdźca przywołuje demony z żółtego i niebieskiego portalu natychmiast, kiedy marine po raz pierwszy otworzy drzwi.

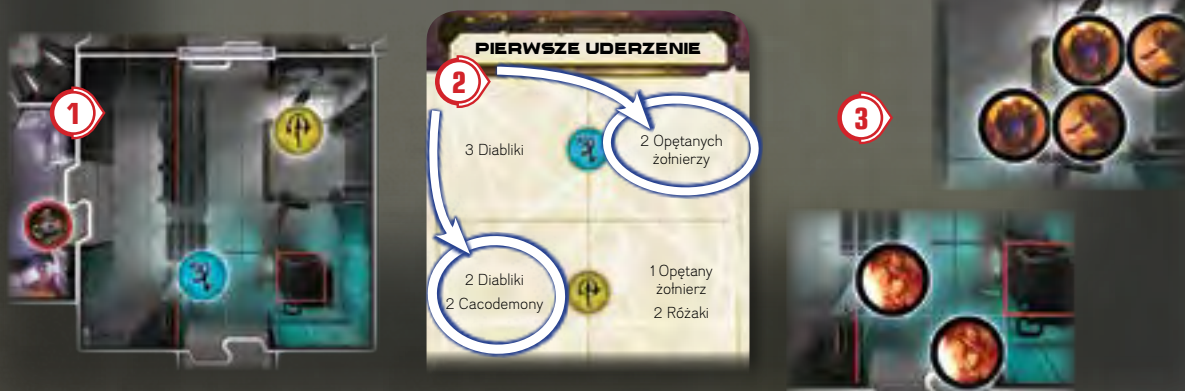
Najeźdźca przywołuje z jednego portalu naraz. Chcąc przywołać demony, najeźdźca wybiera portal na mapie i odwraca go. Następnie wybiera grupę inwazji odpowiedniego koloru ze swojej karty inwazji. Wskazaną na karcie liczbę i typ demonów umieszcza na mapie w taki sposób, aby wszystkie znalazły się na polach sąsiadujących z portalem.

Kiedy demon zostanie przywołany, należy odwrócić odpowiadającą mu kartę demona awerssem do góry.

Z każdego portalu można przywołać tylko jedną grupę inwazji. Po przywołaniu grupy inwazji należy usunąć dany portal z mapy.

PRZYKŁAD PRZYWOŁYWANIA

1. Kiedy Alpha otwiera drzwi, najeźdźca aktywuje (odkrywa) niebieski i żółty żeton portalu.
2. Za każdy aktywowany portal najeźdźca przywołuje grupę Inwazji ze swojej karty Inwazji. Postanawia przywołać dwóch Opętanych żołnierzy z niebieskiego portalu i dwa Diablki z dwoma Cacodemonami z żółtego portalu.
3. Najeźdźca kładzie figurki tych demonów na polach portalu, z których je przywołał, lub na polach do nich przyległych. Następnie portale zostają odrzucone.



ZAKOŃCZENIE MISJI

Misja kończy się natychmiast, kiedy najeźdźca lub marines osiągną swoje cele. Cele w samouczku są następujące:

Marines: marines muszą otworzyć przynajmniej jedno drzwi, dzięki czemu najeźdźca będzie mógł przywołać demony. Następnie muszą zabić wszystkie demony na mapie.

Najeźdźca: najeźdźca musi zdobyć określoną liczbę żetonów zabójstw. Najeźdźca zdobywa żeton zabójstwa za każdym razem, kiedy marine zostaje zabity. Liczba żetonów zabójstw, którą musi zebrać zależy od liczby marines, biorących udział w grze:

- **Jeden lub dwóch marines:** cztery żetony zabójstw
- **Trzech marines:** trzy żetony zabójstw
- **Czterech marines:** dwa żetony zabójstw

STOP!

Gracze znają już wszystkie zasady, który pozwolą im rozegrać samouczek. Po rozegraniu tej misji gracze powinni przeczytać rozdział „Zasady zaawansowane”. Następnie mogą rozpocząć swoją pierwszą operację.

ZASADY ZAAWANSOWANE

W tej części instrukcji opisane zostały zasady zaawansowane, które gracze muszą opanować, aby rozegrać misję. Te zasady nie będą potrzebne graczom podczas samouczka.

ZDOLNOŚCI

Zdolności pozwalają marines i demonom na rozpatrzenie efektów nieprzewidzianych w standardowych zasadach gry. Zdolność może np. pozwolić marine na rozpatrzenie dodatkowej akcji głównej.

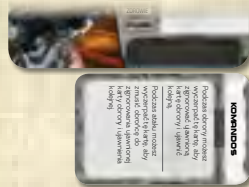
Każda zdolność wskazuje, kiedy można jej użyć. Niektóre zdolności posiadają koszt użycia:

- **Wyczerp:** niektóre z kart klas posiadają zdolności, których użycie wymaga wyczerpania tej karty. Jeśli karta jest już wyczerpana, nie można użyć jej zdolności. Wyczerpane karty klas zostają przygotowane na początku aktywacji marine. Poniżej wyjaśniono, czym są karty klas.
- **Moc argentu (♠):** zdolności na niektórych kartach demonów poprzedzone są symbolem mocy argentu (♠). Aby użyć takiej zdolności, najeźdźca musi najpierw wydać żeton mocy argentu z danej karty. Moc argentu została szczegółowo opisana w dalszej części tej instrukcji.
- **♠:** tej zdolności można użyć jako akcji głównej.
- **♣:** tej zdolności można użyć jako akcji dodatkowej.

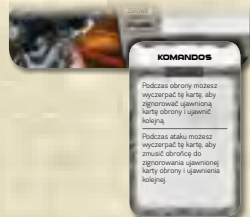
Niektóre zdolności zapewniają punkty ruchu. Figurka, która otrzymuje punkty ruchu poza swoją aktywacją, musi je wydać natychmiast. Niewydane punkty ruchu przepadają.

KARTY KLAS

Karty klas reprezentują specjalistyczny trening, który przeszli marines i zapewniają im wyjątkowe zdolności. Podczas przygotowania rozgrywki każdemu marine przydzielona zostaje karta klasy, którą kładzie na polu klasy na karcie swojego marine. Zdolność z karty klasy danego marine jest dostępna przez całą grę i można jej użyć, postępując według instrukcji na karcie. Niektóre zdolności wyczerpują kartę klasy. Aby wyczerpać kartę, gracz obraca ją o 90 stopni zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Marine przygotowuje swoje swoją wyczerpaną kartę klasy poprzez obrócenie jej z powrotem do pionu na początku swojej aktywacji.



Wyczerpana karta klasy



Przygotowana karta klasy

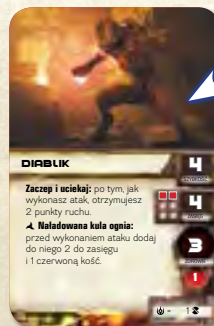
MOC ARGENTU

Moc argentu (♠) to waluta, której najeźdźca używa, aby zapłacić koszt użycia specjalnych zdolności na swoich kartach demonów. Moc argentu jest przedstawiana za pomocą symbolu ♠ i żetonów mocy argentu.



Żeton mocy argentu

W fazie warunków najeźdźca może odrzucić do trzech kart wydarzeń ze swojej ręki, aby zdobyć moc argentu. Za każdą odrzuconą kartę wydarzenia zdobywa jedną moc argentu. Kiedy najeźdźca zdobywa moc argentu zabiera żeton mocy argentu z puli zaopatrzenia i kładzie go odkryty na dowolnej ze swoich kart demonów lub na karcie inwazji.

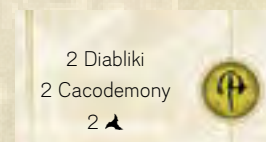


Moc argentu należy położyć na kartach demonów.

Aby wydać moc argentu, najeźdźca odrzuca żeton mocy argentu z karty demona. Następnie rozpatruje zdolność z tej karty, oznaczoną symbolem mocy argentu (♠).

Na wielu grupach inwazji znajduje się symbol mocy argentu i odpowiadająca mu wartość. Kiedy najeźdźca przywołuje jedną z tych grup inwazji, otrzymuje tyle żetonów mocy argentu, ile wskazuje wartość, i musi przydzielić je demonom z tej grupy.

Kiedy najeźdźca przywołuje tę grupę, otrzymuje dwa żetony mocy argentu.



Kiedy grupa inwazji zostaje przywołana, najeźdźca może przenieść dowolną ilość żetonów mocy argentu, zgromadzonych na karcie inwazji, na karty demonów z tej grupy inwazji. Po zakończeniu przywołania wszystkie żetony mocy argentu, które pozostały na karcie inwazji, zostają natychmiast odrzucone.

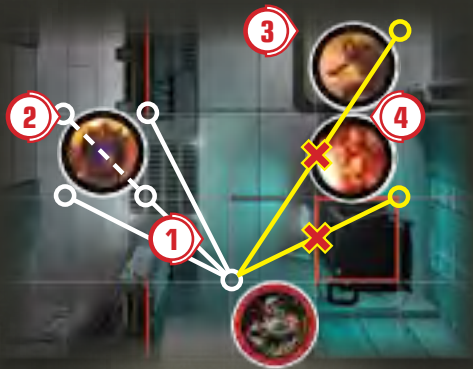
OSŁONA

Podczas ataku figurki mogą chować się za ścianami, drzwiami, terenem i innymi figurkami, aby uzyskać przewagę obronną nazywaną **OSŁONA**.

Po określeniu pola widzenia napastnik musi ustalić, czy obrońca posiada osłonę przed atakiem. Aby ustalić, czy obrońca posiada osłonę, napastnik musi wytyczyć linię, której użył także do ustalenia pola widzenia: od rogu swojego pola do każdego z rogów pola obrońcy. Jeśli **którakolwiek** z tych linii przechodzi przez **ścianę** (pogrubiona czarna linia), **trudny teren** (kropkowana niebieska linia), **blokujący teren** (ciągła czerwona linia) lub przez **pola zajmowane przez figurkę** (inną niż figurkę obrońcy), obrońca posiada osłonę.

Jeśli podczas ataku obrońca posiadający osłonę ujawnia kartę obrony (patrz Atak na stronie 7), może ujawnić dodatkową kartę. Jeśli się na to zdecyduje, pierwsza karta jest ignorowana i zostaje odrzucona.

PRZYKŁAD OSŁONY

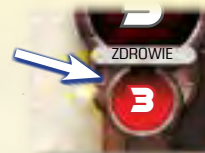


1. Alpha ma w polu widzenia wszystkie trzy demony.
2. Cacodemon nie ma osłony, ponieważ Alpha może wytyczyć nieprzerwaną linię do każdego z rogów pola tego demona.
3. Diablik ma osłonę, ponieważ linia przechodzi przez Opętanego żołnierza.
4. Opętany żołnierz ma osłonę, ponieważ linia przechodzi przez blokujący teren.

ZABÓJSTWO CHWAŁY

Marine może wykonać z bliska szybką egzekucję ранnego demona. Na każdej karcie demona, pod wartością zdrowia, znajduje się wartość **RÓWNOWAGI** tego typu demona.

Wartość
równowagi



Jeśli liczba obrażeń otrzymanych przez demona jest równa lub większa od jego wartości równowagi, ten demon jest **WYTRĄCONY Z RÓWNOWAGI**.

Marine, który poruszy się na pole zajmowane przez wytrąconego z równowagi demona, natychmiast go zabija. Zabicie demona w taki sposób nazywa się **ZABÓJSTWEM CHWAŁY**. Jeśli marine wykona zabójstwo chwały, natychmiast dobiera jedną kartę zabójstwa chwały z wierzchu talii zabójstw chwały. Marine, który dobrał kartę zabójstwa chwały, może natychmiast wyleczyć dwa obrażenia. Dodatkowo każda karta zabójstwa chwały posiada zdolność, której marine może użyć, postępując zgodnie z instrukcją na karcie.

TELEPORTERY

Teleportery były wykorzystywane przez UAC do szybkiego przemieszczania swoich pracowników. Teleportery umieszcza się na mapie podczas przygotowania rozgrywki.



Nieaktywny
teleporter

Niektóre teleportery są nieaktywne i muszą zostać aktywowane, zanim będzie można z nich skorzystać. Kiedy marine wchodzi na pole z nieaktywnym teleporterem, ten teleporter aktywuje się i należy obrócić go aktywną stroną do góry. Zabici marines mogą odrodzić się na dowolnym aktywnym teleporterze. Dodatkowo, na potrzeby ruchu marines, wszystkie pola z aktywnymi teleporterami traktuje się jak pola sąsiadujące.

TELEZABÓJSTWO

Teleportery bywają zabójcze dla demonów. Jeśli marine odrodzi się lub poruszy z pola z teleporterem na inne pole z aktywnym teleporterem, na którym znajduje się demon, ten demon zostaje natychmiast zabity. Marine nie musi wydawać żadnych dodatkowych punktów ruchu, aby poruszyć się na pole z demonem, jeśli ten demon zostanie zabity w wyżej opisany sposób.

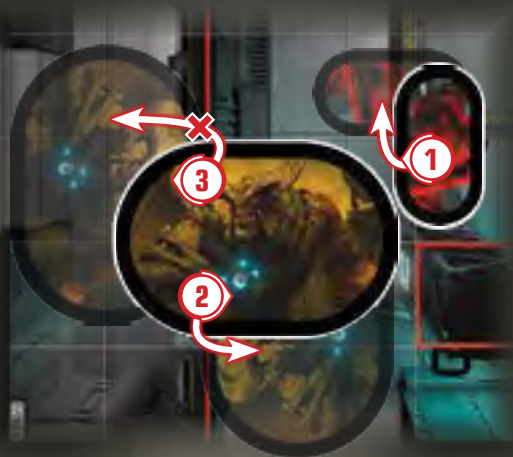
DUŻE FIGURKI

W grze występują dwa rodzaje figurek: **MAŁE FIGURKI** i **DUŻE FIGURKI**. Mała figurka zajmuje jedno pole na mapie, a duża kilka. Ruch i pole widzenia dużych figurek określają specjalne zasady.

DUŻE FIGURKI – RUCH

Duże figurki nie mogą poruszać się na ukos. Duże figurki, które zajmują dwa lub sześć pól mogą wydać punkt ruchu, aby obrócić swoją podstawkę o 90 stopni. Po wykonaniu obrotu podstawka figurki musi zajmować przynajmniej połowę pól, które zajmowała przed obrotem.

OBRACANIE DUŻYCH FIGUREK



Figurki, które zajmują dwa pola [1] lub sześć pól [2] mogą obrócić swoje podstawki o 90 stopni, wydając jeden punkt ruchu. Figurka nie może obrócić się tak, aby po obrocie zajmowała mniej niż połowę pól, które zajmowała przed obrotem [3].

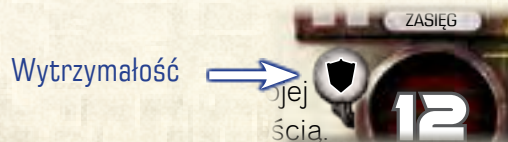
Podczas ruchu duże figurki ignorują nieprzekraczalny i blokujący teren i nie muszą wydawać żadnych dodatkowych punktów ruchu, kiedy wkraczają na pola z trudnym terenem lub pola zajmowane przez małe figurki. Duża figurka może zakończyć swój ruch na blokującym terenie, nieprzekraczalnym terenie lub na małych figurkach. Kiedy duża figurka kończy swój ruch na polach zajmowanych przez małe figurki, każdą z nich należy przenieść na najbliższe niezajęte pole, wybrane przez jej właściciela. Figurek tych nie można jednak przenieść na pola, na których nie mogłyby się znaleźć w wyniku normalnego ruchu, takie jak pola z nieprzekraczalnym terenem.

DUŻE FIGURKI – ATAKOWANIE

Pole widzenia dużej figurki, która jest napastnikiem lub obrońcą ustala się od krawędzi dowolnego pola, zajmowanego przez tę figurkę. Duże figurki nie mogą posiadać osłony.

WYTRZYMAŁOŚĆ

Niektóre demony są naturalnie trudniejsze do zabicia. Każdy z tych typów demonów posiada **WYTRZYMAŁOŚĆ**, oznaczaną symbolem tarczy (♣) obok wartości zdrowia na karcie demona. Podczas obrony demon z wytrzymałością zawsze dodaje jedną ♣ do swojej obrony.



GRA Z MNIEJ NIŻ CZTEREMA MARINES

Podczas przygotowania do gry z mniej niż czterema marines gracze marines otrzymują karty drużyny. Pomagają one zrównoważyć rozgrywkę, na różne sposoby zwiększając efektywność marines.

Podczas przygotowania do gry gracze marines otrzymują karty drużyny w zależności od tego, ile marines bierze udział w rozgrywce:

- **Trzech marines:** jeden marine otrzymuje kartę drużyny
- **Dwóch marines:** każdy marine otrzymuje kartę drużyny
- **Jeden marine:** marine otrzymuje kartę drużyny Samotny żołnierz. Należy także dodać do talii inicjatywy dodatkową kartę inicjatywy marine, dzięki czemu marine będzie aktywował się dwukrotnie podczas rundy.

TWORZENIE TALII WYDARZEŃ I AKCJI

Podczas przygotowania do gry najeżdźca i marines tworzą własne talie wydarzeń i akcji.

Aby przygotować własną talię wydarzeń, najeżdźca wybiera trzy zestawy kart wydarzeń i tasuje je razem, tworząc w ten sposób 18-kartową talię. Każdy zestaw kart wydarzeń oznaczony jest nazwą zestawu na dole karty. W każdym zestawie znajduje się sześć kart.



Nazwa zestawu kart wydarzeń „Znajdź i zniszcz”

Aby stworzyć własną talię akcji, każdy marine wybiera dwa różne początkowe żetony broni (żetony broni, które nie mają szarych oznaczeń). Każdy żeton broni odsyła do zestawu broni oznaczonego tym samym symbolem.

Marine wybiera po jednej kopii każdej ponumerowanej karty z wybranych zestawów i łączy je z zestawem marine UAC, zawierającym cztery karty, tworząc w ten sposób swoją 10-kartową talię akcji.

W dolnym prawym rogu każdej karty akcji znajduje się oznaczenie zestawu broni, numer karty oraz numer zestawu.



Zeton broni i zestaw broni dla Ciężkiego karabinu szturmowego

Zestaw można rozpoznać po symbolu broni. W danym zestawie numer każdej karty jest unikatowy. Numer zestawu wskazuje, ile kart znajduje się w tym zestawie.

MISJE

Gra planszowa *DOOM* zawiera Księgę misji, w której zamieszczono dwie operacje, z których każda składa się z sześciu misji. Księga misji zawiera opis przygotowania do gry i mapę dla każdej misji.

KARTY CELÓW

Każda misja wykorzystuje określoną kartę celów, na której wyznaczone są warunki zwycięstwa zarówno dla marines, jak i dla najeźdźcy. Dodatkowo karty celów posiadają specjalne zasady właściwe danej misji, które wpływają na to jak będzie postępowała misja i na sposób, w jaki gracze będą zdobywać swoje cele.

KARTY ZAGROŻENIA

Do każdej misji przypisane są karty zagrożenia, które określają, jak najeźdźca będzie używał portali do przywoływania demonów. W grze występują trzy rodzaje kart zagrożenia:

- **Plaga:** demony są ujawniane i przywoływane podczas gdy marines odkrywają mapę.
- **Horda:** nieprzerwany strumień demonów wylewa się z portali o różnym stopniu zagrożenia.
- **Szturm:** najeźdźca otrzymuje zapas żetonów zagrożenia, które może wykorzystywać do przywoływania demonów na początku każdej fazy warunków.

ZAKOŃCZENIE MISJI

Misja kończy się natychmiast, kiedy jeden z celów opisanych na karcie celów zostanie osiągnięty.

TAJNE INFORMACJE

Księga misji jest jawna dla wszystkich graczy. Wybrana przez najeźdźcę karta inwazji w trakcie misji pozostaje jednak zakryta, aby marines nie widzieli, jakie demony mogą zostać przywołane. Marines nie mogą podglądać zakrytych kart demonów.

CO TERAZ?

Teraz, kiedy gracze poznali już wszystkie zasady potrzebne do rozgrywki w grę planszową *DOOM*, powinni przystąpić do rozegrania operacji. Pierwsza operacja rozpoczyna się na stronie 4. Księgi misji. W celu przygotowania misji gracze powinni kierować się rozdziałem „Przygotowanie misji” na stronie 2. Księgi misji.

Jeśli podczas gry pojawią się nowe wątpliwości, gracze powinni zajrzeć do Zasad zaawansowanych, gdzie znajdą dokładny i alfabetyczny spis wszystkich zasad i praw gry.

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Jonathan Ying

Rozwój gry: Derrick Fuchs i Andrew Wyshock

Producent: Derrick Fuchs

Dokumentacja techniczna: Adam Baker

Redakcja i korekta: Andreas Wolfsteller

Projekt graficzny:

WIL Springer, Samuel Shimota, Evan Simonet i Michael Silsby

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Grafika planszy: Ben Zweifel

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Główny dyrektor artystyczny: Andy Christensen

Rzeźba w plastiku: David Ferreira i David Richardson

Koordynator procesu rzeźbienia: Niklas Norman

Manager procesu rzeźbienia: John Franz-Wichlacz

Koordynator jakości: Zach Tewalthomas

Koordinacja produkcji:

Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren i Johanna Whiting

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Specjalista FFG ds. licencji: Amanda Greenhart

Kierownik działu gier planszowych: James Kniffen

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurlay

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie gry: Wiktor Marek

Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych:

Natalia Olszewska i Mateusz Szupik

Akceptacje licencyjne po stronie Bethesda Softworks: Mike Kochis

Testerzy: 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 i David Wright

Specjalne podziękowania dla Seana Beana i Tommy'ego Eubanksa z ID Software i Kevina Wilsona!

© 2016 Bethesda Softworks LLC, ZeniMax Media company. DOOM, id, Bethesda oraz powiązane z nimi logo są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi ZeniMax Media Inc. i/lub ich filii w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są TM Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games jest © Fantasy Flight Games. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach **TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.**



SKRÓT ZASAD

Na tej stronie znajduje się skrót wielu niezbędnych zasad gry.

OPIS RUNDY

Każda runda składa się z dwóch następujących faz:

- Faza warunków:** należy rozpatrzyć następujące kroki:
 - Przygotowanie talii inicjatywy
 - Przygotowanie demonów
 - Dobranie kart wydarzeń
 - Pozyskanie mocy argentu
- Faza aktywacji:** należy rozpatrywać poniższe kroki, dopóki talia inicjatywy się nie wyczerpie:
 - Dobranie karty inicjatywy
 - Aktywacja (marine lub jednego rodzaju demona)

AKTYWACJA MARINE

Marine przygotowuje swoją kartę klasy, jeśli jest wyczerpana. Następnie może rozpatrzyć jedną akcję główną i dowolną liczbę akcji dodatkowych. Karty akcji z symbolem reakcji wskazują, kiedy można je zagrać.



Akcja główna



Akcja dodatkowa



Reakcja

Po rozpatrzeniu akcji, marine dobiera karty akcji do swojego rozmiaru ręki (standardowy rozmiar ręki wynosi trzy).

AKTYWACJA DEMONA

Najeźdźca wyczerpuje kartę demona i aktywuje pojedynczo każdego demona, którego rodzaj odpowiada karcie. Podczas swojej aktywacji demon otrzymuje tyle punktów ruchu, ile wynosi jego wartość szybkości oraz może wykonać jeden atak.

TEREN I ŚCIANY

Teren i ściany wpływają na poruszanie się, blokują pole widzenia i zapewniają osłonę według następujących zasad:

Ściana: oznaczone są czarną, pogrubioną linią, zazwyczaj biegnącą wzdłuż granic kafla mapy. Ściany blokują pole widzenia, zapewniają osłonę oraz nie można się przez nie poruszać.



Ściana



Nieprzekraczalny

Nieprzekraczalny: ten typ terenu oznaczony jest kropkowaną, czerwoną linią pomiędzy polami. Nieprzekraczalny teren nie blokuje pola widzenia, nie zapewnia osłony i nie można się przez niego poruszać.

Blokujący: ten typ terenu oznaczony jest ciągłą, czerwoną linią pomiędzy polami. Blokujący teren blokuje pole widzenia, zapewnia osłonę i można się przez niego poruszać.



Blokujący



Trudny: ten typ terenu oznaczony jest niebieską, kropkowaną krawędzią, otaczającą pole. Trudny teren nie blokuje pola widzenia, zapewnia osłonę, a ruch na takie pole kosztuje dodatkowy punkt ruchu.



Trudny

ATAKOWANIE

Figurki mogą wykonywać ataki według następujących kroków:

- Wybranie obrońcy:** obrońca musi być w zasięgu i w polu widzenia napastnika.
- Rzut kośćmi:** napastnik rzuca kośćmi wskazanymi przez jego pole ataku.
- Ujawnienie obrony:** obrońca ujawnia kartę obrony.
- Zastosowanie efektów mających miejsce „podczas obrony”:** obrońca może zmienić wynik ataku, używając kart, których tekst zawiera wyrażenie „podczas obrony”.
- Zastosowanie efektów mających miejsce „podczas ataku”:** napastnik może zmienić wynik ataku, używając kart, których tekst zawiera wyrażenie „podczas ataku”.
- Przydzielenie obrażeń:** obrońca odejmuje od ilości otrzymanych symboli  ilość symboli  i otrzymuje tyle obrażeń, ile wynosi wynik.

ŻETONY BRONI



Strzelba bojowa



Superstrzelba



Ciężki karabin szturmowy



Karabin plazmowy



Karabin maszynowy



Karabin statyczny



Wyrzutnia rakiet



Działko obrotowe



Piłka mechaniczna



Działko Gaussa



BFG 9000



Granat odłamkowy



Granat wysysający



Granat-przynęta