



Regolamento

1 - Obiettivo

Lo scopo del gioco è quello di utilizzare le forze a propria disposizione per sconfiggere i guerrieri dell'avversario. Tu potrai porre delle carte sul tavolo per formare la tua Squadra, il tuo Schieramento o il tuo Avamposto. Per poter introdurre in gioco i guerrieri e per poter giocare certe carte, avrai bisogno di guadagnare Punti Destino, la "moneta" usata in Doomtrooper (sulle carte i Punti Destino vengono indicati come D). I guerrieri accumuleranno Punti Promozione (indicati come P) vincendo battaglie e completando Missioni. Quando un giocatore raggiunge i 40 Punti Promozione la partita ha termine ed è vincitore. I combattimenti sono sempre simultanei e entrambi i giocatori guadagnano Punti Promozione contemporaneamente. In caso di punteggio uguale, la partita è pari. Le regole che seguono hanno lo scopo di spiegare lo svolgimento del gioco e di dare precise informazioni per sciogliere ogni dubbio che possa sorgere nello svolgimento delle partite.

2 - Le carte, il mazzo da gioco e i punteggi

Lo spazio di gioco sul tavolo è occupato dalla Squadra di Doomtrooper, (i guerrieri delle Corporazioni e della Fratellanza), dallo Schieramento (i guerrieri dell'Oscura Legione), dall'Avamposto del pianeta Terra (i guerrieri delle Tribù), e dalle carte suddivise nel Mazzo di Carte da Pescare, quelle Scartate, quelle Eliminate dal gioco e nel Mazzo delle carte di Riserva. Tutte queste vengono indicate complessivamente come "Collezione". Vi sono poi i Punti Destino e i Punti Promozione per indicare i quali si possono utilizzare dei segnalini. Si possono avere contemporaneamente in gioco guerrieri Doomtrooper, guerrieri dell'Oscura Legione e guerrieri delle Tribù. Tuttavia questo non rappresenta un obbligo. Si può giocare anche solo con guerrieri Doomtrooper o solo con guerrieri dell'Oscura Legione. Importante è pensare che in ogni momento sul tavolo da gioco di fronte a sé ognuno ha una Squadra, uno Schieramento e un Avamposto, anche se non vi sono guerrieri schierati.

1) la Squadra. Si introducono guerrieri Doomtrooper nella propria Squadra. Ogni guerriero che non abbia affiliazione Oscura Legione è considerato un Doomtrooper. Nota che la Squadra non rappresenta necessariamente una singola unità combattente. Essa rappresenta l'insieme dei Doomtrooper che ogni giocatore controlla. Questi guerrieri non necessariamente lavorano insieme. In altri termini questi guerrieri stanno combattendo per il proprio controllore attraverso il sistema solare.

2) lo Schieramento. Si introducono guerrieri dell'Oscura Legione nel proprio Schieramento. Così come i guerrieri della Squadra, i guerrieri dell'Oscura Legione rappresentano le forze dell'Oscura Legione che si espandono attraverso il Sistema Solare e non necessariamente una singola unità che combatte unita.

3) l'Avamposto. Si introducono i guerrieri delle Tribù del pianeta Terra nel proprio Avamposto. Questi guerrieri restano legati all'Avamposto e non possono mai allontanarsene. I Doomtrooper e i guerrieri dell'Oscura Legione devono obbligatoriamente essere introdotti in gioco nella Squadra o nello Schieramento e solo in seguito possono "spostarsi" nell'Avamposto della Terra.

4) il Mazzo di carte da Pescare. Ogni giocatore pesca carte dalla pila delle carte da Pescare all'inizio del proprio turno di gioco per rifornire la propria mano.

5) il Mazzo di carte Scartate. Molte carte devono venire scartate una volta che hanno risolto il proprio effetto sul gioco o (come nel caso dei guerrieri e delle carte a loro assegnate) vengono "uccise". Queste carte vengono poste a faccia in giù nella pila delle carte scartate. Importante: non si può guardare le proprie carte scartate durante il gioco a meno che una carta consenta di farlo.

6) il Mazzo di carte Eliminate dal Gioco. Un certo numero di carte vengono eliminate dal gioco una volta che hanno risolto il proprio effetto. A differenza delle carte semplicemente scartate, che possono essere ripescate e reintrodotte nel gioco, le

carte eliminate non possono rientrare in gioco in alcun modo. Le carte eliminate vengono poste in una pila a parte a faccia in giù. Importante: così come per le carte scartate, non si possono ricontrollare le carte eliminate a meno che una singola carta consenta di farlo.

7) il Mazzo delle carte Riserva. Possono essere portate in gioco un numero di 25 carte considerate di riserva. Queste carte possono essere scambiate con altre nel proprio Mazzo di Carte da Pescare fra uno scontro e l'altro e mai durante l'incontro.

8) Punti Destino. I segnalini dei propri Punti Destino che possono essere spesi per introdurre in gioco guerrieri o per pagare altri effetti speciali. Gestire al meglio i propri Punti Destino è spesso una garanzia per la vittoria.

9) Punto Promozione. Quando un guerriero uccide un altro guerriero in combattimento, guadagna un numero di Punto Promozione pari al Valore del guerriero ucciso. I Punti Promozione così guadagnati vengono posti nella pila di Punti Promozione di ogni singolo giocatore. Quando si raggiunge la quantità predeterminata di Punti Promozione stabilita, il giocatore ha vinto l'incontro.

Esistono alcune semplici regole da osservare. Ogni giocatore deve disporre di un Mazzo da gioco con un numero minimo di 60 carte e in cui vi devono essere un minimo di cinque guerrieri; questo costituirà il suo Mazzo di carte da Pescare. A parte potrà disporre di una Riserva di altre 25 carte. Quest'ultime e il Mazzo da Pescare comprendono la Collezione. Durante lo scontro sarà permesso cercare carte nel Mazzo e/o nella Collezione, ma non al di fuori di queste. Si potrà quindi cambiare la composizione del proprio Mazzo da gioco durante il Torneo, tra una partita e l'altra, ma non si potrà mai cambiare la propria Collezione. Non si possono avere più di cinque copie di ogni singola carta, tranne che per le carte poste a restrizione.

3 - La partita

In Doomtrooper si giocano dei Turni di gioco alternativamente all'avversario. Durante questi Turni, regolati in modo preciso, si introducono carte in gioco e si sfidano in battaglia i guerrieri avversari. Durante il proprio Turno, ogni giocatore può eseguire tre Azioni. Per Azione si intendono le manovre che il giocatore e i suoi guerrieri possono svolgere durante il gioco. Ci sono un certo numero di azioni che si possono eseguire fra cui introdurre un guerriero in gioco, equipaggiarlo con armamenti o oggetti speciali o attaccare un guerriero avversario. Si possono poi spendere Azioni per introdurre in gioco Carte Speciali ove sia richiesto un costo. Alcune manovre prevedono il consumo di più Azioni come, per esempio, introdurre un guerriero in Copertura che costa ben tre Azioni. Una volta che il giocatore ha speso le Azioni a sua disposizione, il Turno passa all'avversario. La partita si conclude quando uno dei due giocatori ha raggiunto il numero di Punti Promozione stabilito in precedenza.

4 - Le carte

Nella Collezione completa di Doomtrooper esistono vari tipi di carte identificabili

grazie all'Icona posta sul lato sinistro, in alto. In tutte le circostanze, quando le regole su una carta infrangono quelle del Manuale, si applicano le regole della Carta. Nel gioco di Doomtrooper troviamo differenti tipi di carte, ognuno dei quali ha delle proprie caratteristiche e funzioni.

4.1 – Differenti tipi di carte

Guerrieri

I guerrieri rappresentano l'ossatura del gioco Doomtrooper. E' tramite i loro scontri che si guadagnano i Punti Promozione. La maggior parte delle Azioni avvengono tramite i guerrieri introdotti in gioco. Queste carte sono facilmente identificabili dalla loro Icona in alto a sinistra: le due spade incrociate, infatti, indicano che si tratta di una carta di un guerriero. Le carte dei guerrieri forniscono una serie di informazioni sulle caratteristiche del guerriero e sulle sue abilità, come:

Nome: nome della carta e tipo di guerriero rappresentato. Valori del guerriero: Corpo a corpo (C), abilità nei combattimenti ravvicinati dove più è alto il valore, migliore è l'abilità del guerriero in questo combattimento. Sparare (S), abilità con le Armi da fuoco dove, come in (C), più alto è il valore, maggiore la pericolosità del guerriero con le armi. Armatura (A), grado di protezione. Più alto il valore e più difficile è l'ucciderlo. Valore (V), è il valore del guerrieri, o della Carta, ovvero i Punti Destino che devi avere per poter introdurre questo guerriero in gioco e i Punti Promozione che otterrà colui che sconfiggerà e ucciderà questo stesso guerriero.

Icona di legame: indica l'affiliazione di cui è membro il guerriero. Le varie icone che puoi trovare in Doomtrooper sono quelle delle cinque Megacorporazioni (Bauhaus, Capitol, Cybertronic, Imperiale, Mishima), della Fratellanza, delle quattro tribù della Terra (Crescentian, Figli di Rasputin, Templari e Triade Luterana) e dell'Oscura Legione. Esiste poi l'Icona generica che rappresenta un guerriero che non ha legami stretti con una affiliazione specifica.

Equipaggiamento

Queste carte sono assegnate ai guerrieri per incrementare le caratteristiche di combattimento o per conferire abilità speciali. Le carte Equipaggiamento rimangono con il guerriero a cui sono state assegnate fino a che non sono scartate o fino a che il guerriero non viene ucciso e quindi scartato. Esistono diversi tipi di equipaggiamento che possono modificare e aumentare le caratteristiche di combattimento e di armatura dei guerrieri: Armi, Armature e Veicoli. Armi. I soli Equipaggiamenti che vengono considerati "Armi" sono carte che specificamente riportano l'indicazione Arma da Fuoco, Arma da Corpo a Corpo, Arma da Fuoco e da Corpo a Corpo, Arma Speciale su di esse. Un guerriero può avere assegnato un qualsiasi numero di Armi, ma ne può utilizzare una sola durante un combattimento.

Armature.

Una carta chiaramente designata come Armatura aumenta la resistenza e la protezione del guerriero e quindi modifica il suo valore A. A differenza degli altri Equipaggiamenti, un guerriero può avere una sola Armatura.

Veicoli.

I Veicoli possono dare sia una maggiore potenza d'attacco che di difesa al guerriero a cui vengono assegnati. Così come per le Armature, un guerriero può avere assegnato un solo Veicolo. Non si possono assegnare Veicoli agli Animali o a guerrieri considerati anche Animali. Alcune carte rappresentano Equipaggiamenti assegnati alle Armi stesse, particolari perfezionamenti tecnici volti a migliorarne le prestazioni. In tal caso, l'Equipaggiamento diventa parte dell'Arma, e se l'Arma viene scartata, viene scartato anche questo particolare Equipaggiamento giocato su quell'Arma.

Fortificazioni

Le Fortificazioni rappresentano edifici, strutture o installazioni difensive nelle quali i guerrieri si difendono o dalle quali ottengono speciali abilità. Sono assegnate alle tue Aree per incrementare le caratteristiche di difesa (A) dei guerrieri introdottivi. Le Fortificazioni rimangono in gioco, anche se non hai nessun guerriero in gioco, in quanto sono assegnate alle Aree e non ai singoli guerrieri. I principali tipi di Fortificazione sono le Città delle singole Corporazioni e le Cittadelle erette in onore dei cinque Apostoli Oscuri. Le Città conferiscono benefici ai guerrieri di quella singola Corporazione; le Cittadelle, invece, ai guerrieri seguaci di quel singolo Apostolo Oscuro. Entrambi i giocatori possono introdurre in gioco la stessa Cittadella o Città. Tali strutture sono sufficientemente grandi perché ogni giocatore ne possa trarre vantaggio. La maggior parte delle Fortificazioni possono essere costruite solo nella Squadra o nello Schieramento; queste carte non possono essere introdotte in un Avamposto. Carte che devono essere costruite al di fuori di una Squadra o Schieramento (i. e. Club Arkadin , non possono essere introdotte nell'Avamposto). Carte che possono essere costruite solo in un Avamposto non possono essere giocate nella Squadra / Schieramento. Eccezione è rappresentata per le Fortificazioni che devono essere assegnate ad un guerriero. Queste carte possono essere date a guerrieri in un Avamposto e queste fortificazioni possono stare nell'Avamposto.

Missioni

Sono istruzioni speciali impartite da un superiore ai propri guerrieri. Il giocatore deve annunciare la Missione (introdurre in gioco la carta) prima che questa abbia inizio. Alcune Missioni possono essere portate a termine solo da determinati guerrieri o membri di una Corporazione. Le singole carte Missione riportano tali restrizioni che devono essere sempre osservate. Il giocatore dovrà completare la Missione per guadagnare Ricompense extra e ulteriori Punti Promozione.

Arti

Queste carte rappresentano potenti Incantesimi che solo i guerrieri della Fratellanza e pochi altri Doomtrooper possono lanciare. Il giocatore potrà avvalersi degli Incantesimi dell'Arte in momenti diversi per creare effetti speciali a proprio vantaggio o a vantaggio di guerrieri della propria o di altrui Squadra. Le carte Arte sono quasi tutte a monouso, cioè una volta giocate sono da scartare. Poche di esse conferiscono poteri che permangono nel corso della partita. L'Arte si suddivide in varie discipline e la maggior parte dei guerrieri della Fratellanza può far uso solo di determinate Discipline. Le carte Arte riportano queste preclusioni, la Disciplina concessa e il momento in cui possono essere giocate.

Oscura Simmetria

Queste carte sono simili alle Carte dell'Arte, ma possono essere usate solo da guerrieri dell'Oscura Legione. Le carte dell'Oscura Simmetria rappresentano speciali abilità che i cinque Apostoli Oscuri hanno donato ai propri Seguaci. A differenza delle Arti, le abilità dell'Oscura Simmetria vengono assegnate ai singoli guerrieri e vi rimangono legate, costituendo una modifica permanente alle caratteristiche e alle abilità del guerriero stesso. Non vi è limite alle carte dell'Oscura Simmetria o a Doni di un Apostolo che possono essere assegnate ad un singolo guerriero in gioco, sebbene ogni guerriero possa avere una sola copia di ogni Dono dell'Oscura Simmetria.

Speciali

Le carte Speciali costituiscono la maggior parte delle carte del gioco. Sono carte molto particolari, alcune comuni e altre molto rare, che possono essere utilizzate in modi differenti durante la partita e i combattimenti per apportare modifiche ai valori di combattimento di un singolo guerriero o per creare situazioni particolari. Sulle carte è indicato quando queste possono essere giocate, se su un singolo guerriero o sul giocatore direttamente.

Reliquie

Le Reliquie rappresentano antichi artefatti, cimeli di battaglie o speciali equipaggiamenti di grande potere. Non è necessario avere in gioco la carta Famoso Collezionista per poter introdurre in gioco delle carte Reliquia. Una carta Reliquia può venire assegnata ad un guerriero al costo di un'Azione. Esse, certe volte, possono essere assegnate solo a un determinato tipo di guerriero o Corporazione: questo viene sempre specificato sulla carta. Tutte le carte Reliquia sono uniche; non è possibile introdurre in gioco una Reliquia se vi è già presente una carta uguale. Copie di Reliquie scartate possono essere introdotte in gioco successivamente. Le carte Reliquie non sono considerate Equipaggiamento.

Warzone

Queste sono zone di guerra dell'universo di Mutant Chronicles ove un singolo guerriero si può difendere quando viene attaccato da un altro giocatore. Non è

necessario avere in gioco la carta Grande Stratega per poter introdurre in gioco delle carte Warzone. Le carte Warzone sono assegnate ad una propria Area (Squadra, Schieramento o Avamposto) al costo di un'Azione. In gioco si possono schierare un qualsiasi numero di Warzone uguali ma ogni giocatore non può avere più di una stessa carta Warzone in una sua Area.

Quando un proprio guerriero è considerato un Difensore, il giocatore può scegliere di difendere il proprio guerriero all'interno di una Warzone. Il giocatore in difesa annuncia, così, che il suo guerriero si difenderà in una Warzone, e quale di quelle in gioco, ma soltanto dopo che la tattica di combattimento è stata annunciata. Solo il guerriero in difesa guadagnerà i valori modificati di C, S, A e V segnati sulla carta Warzone, ma tutti i combattenti sono influenzati dal testo della carta. Ogni singola Warzone riporta i valori positivi e/o negativi di cui il guerriero in difesa deve tener conto. I valori base del guerriero vanno algebricamente sommati a quelli riportati dalla carta Warzone. Se un guerriero si difende in una Warzone, nessuno dei combattenti può beneficiare dei bonus dati da carte Fortificazione. Equipaggiamenti considerati anche Fortificazione non possono venire usati. Un guerriero in attacco non può utilizzare una Warzone. Una Squadra non può utilizzare Warzone assegnabili solo ad uno Schieramento etc.

Alleanze

Le sette Alleanze rappresentano le pietre miliari dell'universo di Mutant Chronicles e la maggior parte dei guerrieri vi fanno parte. I giocatori possono decidere di giocare una delle Alleanze, dando, tramite queste, ai propri guerrieri un considerevole bonus. Le carte Alleanze possono essere giocate in ogni momento e non richiedono il pagamento di Azioni per essere introdotte in gioco. Ogni giocatore non può avere più di una carta Alleanza in gioco. Le carte Alleanza non possono mai venire scartate o eliminate, tranne che da carte che specificatamente possono scartate o rimuovere dal gioco una carta Alleanza. Tutte le carte Alleanza sono uniche. Non è possibile giocare una carta Alleanza già introdotta in gioco da un altro giocatore.

Poteri Ki

Le carte Poteri Ki possono venire assegnate a qualsiasi guerriero Mishima, o affiliato alla Corporazione Mishima, al costo di un'Azione ognuna. Il guerriero guadagna gli effetti riportati sulla carta Poteri Ki finché essa gli è associata. Se un guerriero perde la sua affiliazione Mishima può continuare ad utilizzare i Poteri Ki assegnati fino a quel momento, ma non potrà avere nuovi Poteri finché non riguadagnerà la sua affiliazione Mishima. A un guerriero può venire associata una sola copia di ogni carta Poteri Ki (niente duplicati, quindi).

Animali

Gli Animali rappresentano le bestie che si trovano in Dark Eden e che i guerrieri che combattono sulla Terra possono cavalcare in battaglia come se fossero dei Veicoli. Si

può assegnare un Animale ad un guerriero al costo di un'Azione. Un guerriero può avere assegnato un solo Animale, e solo se si trova nell'Avamposto. Un guerriero può avere solamente un Animale o un Veicolo, e non tutti e due contemporaneamente. A differenza dei Veicoli, quando si assegna un Animale ad un guerriero, si intende che quel guerriero stia sempre cavalcando quell'animale. Un guerriero deve sempre utilizzare l'Animale assegnatogli durante un combattimento. Un guerriero con un Animale non può lasciare l'Avamposto mentre l'Animale gli è assegnato. Se un guerriero è "forzato" a lasciare l'Avamposto dall'uso di carte Speciali, l'Animale viene scartato (a meno che quel guerriero venga spostato in un altro Avamposto). Un guerriero con un Animale guadagna ancora gli effetti delle Fortificazioni e può andare in Copertura. Guerrieri considerati Animali non possono avere assegnati altri Animali o Veicoli, non possono essere trasferiti, sono scartati se forzati a spostarsi fuori da un Avamposto, ma guadagnano gli effetti delle Fortificazioni e possono andare in Copertura.

Gli Animali modificano le caratteristiche base C, S, A e V del guerriero a cui viene assegnato e questo prima di applicare ogni altro modificatore di valore. In effetti essi creano dei nuovi valori base.

4.2 – Icone di affiliazione

Ogni carta ha una sua affiliazione che indica a quale organizzazione la carta è associata. L'affiliazione della maggior parte delle carte non ha un effetto sul gioco. L'eccezione principale sono i singoli guerrieri. L'affiliazione di un guerriero è molto importante in quanto indica quali altri guerrieri può attaccare. L'affiliazione rappresenta anche l'origine della carta, che può diventare importante durante lo svolgimento del gioco. Per esempio, una carta equipaggiamento con affiliazione Bauhaus può essere assegnata solo a un guerriero Bauhaus. Molte carte in Doomtrooper hanno un'icona di affiliazione "generica". Queste carte non sono legate a una delle varie affiliazione del mondo di Doomtrooper e possono essere giocate sia su guerrieri delle singole Corporazione che su guerrieri dell'Oscura Legione. Importante: i guerrieri delle Tribù non sono Doomtrooper e quando una carta fa riferimento ai Doomtrooper, allora non può essere giocata su un guerrieri delle Tribù.

4.3 – Icone postplay

Dopo che sono state giocate carte delle Arti o carte Speciali, occorre esattamente sapere cosa farne. Alcune rimangono in gioco, altre, come già accennato, sono scartate, altre ancora vengono del tutto eliminate dal gioco. Ogni Arte e carta Speciale hanno una piccola icona sulla parte sinistra che indica cosa fare di quella carta una volta giocata (o dopo che la singola carta ha svolto il suo effetto sul gioco). Vi sono tre diverse icone di questo tipo:

(+) Assegnazione. La carta viene permanentemente assegnata alla carta sulla quale viene giocata. La carta è considerata assegnata. L'assegnazione può venire spezzata con carte che la cancellano o che obblighino il giocatore a scartare la carta base (nel cui caso ogni carta assegnata viene scartata).

(-) Scarto. La carta viene posta nella pila delle Carte Scartate. Nota che queste carte generalmente non entrano mai "in gioco". Il loro effetto sul gioco avviene durante il loro viaggio dalla mano del giocatore alla pila delle carte Scartate. Carte che colpiscono altre carte considerate "in gioco" generalmente non possono contrastare carte con il simbolo dello scarto.

(x) Eliminazione. La carta è posta nella pila delle Carte Eliminate dal Gioco. Questa carta è stata eliminata dalla partita e non può rientrare in gioco. Una carta che è stata eliminata, non è considerata scartata ma eliminata. E' una grande differenza. Per esempio una carta che non può mai essere scartata, può essere eliminata (e una carta che non può essere eliminata dal gioco può però venire scartata). Se viene giocata una carta con l'icona dell'eliminazione su di essa, e questa carta viene contrastata essa viene comunque rimossa dal gioco anche se non ha potuto svolgere il suo effetto e il suo costo in Punti Destino viene comunque pagato.

5 - Preparazione del gioco

Ogni giocatore deve avere sufficiente spazio di fronte a se per porre tutte le sue carte. Spesso si introducono in gioco un gran numero di carte e queste devono essere poste in modo visibile e leggibile per il giocatore e soprattutto per gli avversari. Per cominciare tutti i giocatori mischiano i loro Mazzi da Gioco e tagliano quello dell'avversario. Ogni giocatore, poi, pone il mazzo delle carte da giocare sul lato destro del proprio spazio, segna a proprio credito 5 Punti Destino e pesca 7 carte dal proprio Mazzo da Gioco. Si determina a chi spetta iniziare e la partita comincia.

6 - Ordine di gioco

Durante il proprio Turno ogni giocatore segue un ordine di gioco che si suddivide in tre fasi. Alcune carte possono essere giocate solo in una determinata fase (indicata sulla carta). Una volta completate le tre fasi, la mano passa all'avversario. Seguiamo le tre fasi nelle loro varie possibilità:

1. **Pescare.** Pesca dal Mazzo sino ad avere sette carte in mano. Questa fase del gioco è obbligatoria. Se durante il primo Turno di gioco non si hanno guerrieri in mano si può, dopo aver mostrato le carte all'avversario o al giudice di gioco, pescarne nuovamente sette e rimescolare le prime di nuovo nel mazzo di carte da Pescare. Se il giocatore possiede anche solo un guerriero ma intende cambiare le proprie carte, lo può fare ma in questo caso le carte vanno scartate. Questo può essere fatto solo una volta per partita e solo durante il primo turno di gioco. Qualora non si avessero più carte a disposizione (il mazzo di carte da pescare fosse finito) il gioco può continuare finché vi sono ancora guerrieri in gioco o finché il giocatore è in grado di introdurne

uno. Se non si riesce a mettere in gioco un guerriero durante i due Turni successivi, allora il giocatore viene eliminato dal gioco. Fino a che si hanno guerrieri, quindi, il gioco può continuare. Se entrambi i giocatori finiscono il proprio Mazzo da gioco, la partita termina e il giocatore con il maggior numero di Punti Promozione vince. In caso di pareggio la partita continua sino a che non si sono raggiunti ulteriori 10 punti.

2. **Azioni.** Ogni singolo giocatore ha a disposizione tre Azioni. Un'Azione può anche essere ripetuta più volte, fino a che il giocatore ha a disposizione Azioni da eseguire e possono essere svolte nell'ordine che si vuole. Vi è un'unica eccezione: l'Azione di Attacco. L'Azione di attacco deve essere sempre l'ultima Azione eseguita e può essere svolta una sola volta per Turno. Una volta svolto l'Attacco, il giocatore perde la possibilità di svolgere altre Azioni non eseguite in precedenza. Non è necessario eseguire tutte e tre le Azioni a propria disposizione ogni Turno di gioco. Si può anche non eseguire alcuna Azione. Ogni Azione non eseguita è persa e non può essere recuperata nel Turno seguente. Non si possono eseguire Azioni di Attacco nel primo Turno di gioco, per dar tempo ad ogni giocatore di introdurre un guerriero sul campo di battaglia. Fra le azioni a propria disposizione ogni giocatore può:

a) introdurre un guerriero. Per introdurre un guerriero in gioco, semplicemente si prende la carta raffigurante il guerriero dalla propria mano, lo si pone nell'Area (Squadra, Schieramento o Avamposto) pagandone il Valore in Punti Destino. Se non si posseggono sufficienti Punti Destino, il guerriero non può essere posto in gioco. Un Doomtrooper può essere introdotto in gioco solo nella Squadra, un guerriero dell'Oscura Legione solo nello Schieramento e i guerrieri delle Tribù della Terra solo nell'Avamposto. Le affiliazioni delle Tribù si odiano fra di loro e non possono stare insieme. Non si può introdurre nell'Avamposto un guerriero con affiliazione delle Tribù se vi è già un guerriero con altra affiliazione delle Tribù. Un guerriero può attaccare nello stesso Turno nel quale è stato introdotto, tranne che nel primo Turno di gioco di ogni giocatore. Nota che spostare un guerriero introdotto in una Squadra o in uno Schieramento in un Avamposto, costa un'Azione. Se il guerriero è considerato o ha assegnato un Veicolo, il trasferimento costa due Azioni. I guerrieri delle Tribù non possono essere trasferiti in una Squadra o in uno Schieramento. Un guerriero non può effettuare più di un trasferimento per turno, tranne che con l'uso di Carte Speciali.

b) mandare al Coperto un proprio guerriero. In determinate situazioni conviene mandare in Copertura un proprio guerriero (nel caso fosse ferito, ad esempio). Si può mandare il guerriero in Copertura al costo di un'Azione. La carta del guerriero che si intende mandare in Copertura deve essere voltata a faccia in giù e insieme a questa devono essere voltate tutte le carte Equipaggiamento e/o Speciali assegnate in quel momento a quel singolo guerriero. Il giocatore potrà andare a vedere quali sono le carte che ha messo in Copertura, ma gli avversari non possono farlo. Nel caso in cui si

abbia più di un guerriero al Coperto, non è consentito spostarli sul tavolo di gioco per confondere l'avversario. A seconda che un giocatore abbia uno o più guerrieri in gioco, almeno uno di essi deve restare scoperto. Se si ha un solo guerriero in gioco, non potrà andare in Copertura. Se si rimane con solamente un guerriero in Copertura, questo dovrà tornare in gioco come prima Azione del proprio successivo Turno di gioco. I guerrieri in Copertura non possono attaccare ma possono essere attaccati in qualsiasi momento. Essi guadagnano un bonus di +3 in A. In Copertura ogni guerriero è considerato in gioco e può intervenire con le proprie abilità segnate sulla sua carta. In questo modo i guerrieri della Fratellanza possono sempre lanciare i propri Incantesimi e un guerriero può sempre modificare i valori Attacco, Difesa e Valore degli altri guerrieri in gioco nella propria o nelle altrui Squadre. I guerrieri feriti in Copertura sono messi a faccia in giù ma in posizione orizzontale per ricordare che sono feriti. Uscire dalla Copertura costa un'Azione. La carta del guerriero viene voltata a faccia in su e se ferito, resta ferito. Un guerriero non può attaccare nello stesso Turno in cui ritorna allo scoperto, a meno che una carta lo consenta (con Carica ad esempio).

c) introdurre un guerriero in Copertura. Si può introdurre in gioco un guerriero in Copertura. Introdurre un guerriero al Coperto costa Tre Azioni ed esaurisce le possibilità del giocatore in quel Turno, a meno che non si disponga di carte che diano ulteriori Azioni (Ispirato, ad esempio). Un guerriero introdotto in Copertura viene posto sul tavolo di gioco normalmente ma a faccia coperta. Il guerriero deve essere posto al di fuori delle Aree, per non far capire all'avversario di quale tipo di guerriero si tratta finché non lo si volta o finché questo guerriero non viene attaccato. Il giocatore non deve pagare il costo in Punti Destino del guerriero in Copertura quando lo pone in gioco. Una volta che l'identità del guerriero è rivelata, tuttavia, il suo Valore deve essere pagato così come l'Azione che lo fa uscire dalla sua Copertura. Se non si hanno sufficienti Punti Destino per pagare il Valore del guerriero, il guerriero viene immediatamente scartato, il giocatore perde tutti i suoi Punti Destino e ogni Punto Destino rimanente non pagato viene preso dalla pila dei Punti Promozione guadagnati. Se non si posseggono sufficienti Punti Promozione, si perdono tutti quelli guadagnati senza ulteriori effetti. Si dovrebbe segnare il guerriero introdotto in Copertura con un qualche segnalino per ricordare che il guerriero non è stato ancora pagato.

d) equipaggiare un guerriero. Tutti i guerrieri possono utilizzare tutte le Armi e gli Equipaggiamenti tranne quelli che hanno specifiche restrizioni e sono validi solo per guerrieri di una certa Corporazione o solo per i guerrieri dell'Oscura Legione. Ad esempio i guerrieri dell'Oscura Legione possono utilizzare carte Equipaggiamento con Icona di Legame generica (dell'Alleanza) e persino Equipaggiamenti della Fratellanza, ma non carte che possono essere assegnate solo ai Doomtrooper o solo ad una

determinata Corporazione. I guerrieri delle Tribù possono utilizzare Equipaggiamenti per “qualsiasi guerriero” ma non quelli assegnabili solo a Doomtrooper o a guerrieri dell'Oscura Legione. Una volta assegnata ad un guerriero, la carta resta legata a quel guerriero e non può più essere ripresa in mano o riassegnata ad altro guerriero. Un guerriero può avere assegnato un qualsiasi numero di Equipaggiamenti, e più copie dello stesso Equipaggiamento, ma non potrà usarli tutti contemporaneamente. Nota: se a un guerriero può essere assegnato un qualsiasi numero di carte Equipaggiamento generico o Arma, lo stesso potrà avere assegnato un solo Veicolo e una sola Armatura. Se il guerriero viene ucciso o scartato, tutte le carte assegnate al guerriero vengono scartate con lui. Equipaggiare un guerriero con un'Arma costa un Azione. Assegnargli un Veicolo costa un'Azione. Uscire o entrare in un Veicolo costa un'Azione.

e) costruire una Fortificazione: al costo di un'Azione un giocatore può introdurre in gioco una carta Fortificazione in una delle sue Aree (la carta deve andare nell'Area in cui è possibile costruire la Fortificazione). La Fortificazione influenzerà tutti i guerrieri della sua Area (alcune Fortificazioni influenzano un solo guerriero ma questo viene indicato sulla carta stessa). Si può avere una sola copia di ogni carta Fortificazione in gioco, a meno che questo non venga detto chiaramente nel testo della carta (i.e. Complesso Industriale).

f) assegnare un Dono Oscuro ad un guerriero dell'Oscura Legione. Al costo di un'Azione è possibile assegnare un Dono dell'Oscura Simmetria ad un guerriero dell'Oscura Legione. Tutte le carte dell'Oscura Simmetria sono considerate “doni”. Questi doni sono assegnati a guerrieri dell'Oscura Legione che si sono fatti valere nel loro servizio alla Grande Oscurità. I doni dell'Oscura Simmetria sono considerati “assegnati” a un guerriero dell'Oscura Legione che può avere la carta al costo di un'Azione. Vi sono due livelli principali di doni: i Doni dell'Oscura Simmetria, generici ed assegnabili ad ogni guerriero e i Doni dei singoli Apostoli, assegnabili solamente ai seguaci di quel dato Apostolo e non ad altri. Come per le carte Equipaggiamento, i Doni sono assegnati ad un guerriero restano con lui per tutta la partita, non possono essere riassegnati e vengono scartati se il guerriero viene scartato. I Doni possono essere utilizzati immediatamente dopo essere stati assegnati. Certi guerrieri sono considerati immuni ai doni dell'Oscura Simmetria. L'immunità a questi doni deve essere specificata dalla carta. Esistono due tipi di immunità, così come esistono i due tipi di Doni. Se il Doomtrooper è immune alle Carte dell'Oscura Simmetria, allora è immune sia ai Doni generici dell'Oscura Simmetria che ai singoli Doni degli Apostoli. Se il Doomtrooper è immune solo ai Doni dell'Oscura Simmetria, allora non lo sarà per i Doni specifici degli Apostoli.

g) assegnare una Missione. Si può assegnare una Missione ad un proprio guerriero, a se stessi, a un giocatore avversario o ad un guerriero del giocatore avversario al costo

di un'Azione. Il testo della carta specifica a chi quella Missione può essere assegnata e quali condizioni essa comporta. Le Missioni assegnate ad un guerriero devono essere compiute da quel guerriero e vanno poste sul guerriero. Le Missioni assegnate al giocatore vanno poste sul tavolo, vicino al giocatore. La Missione va assegnata prima di essere iniziata. Una volta completata la carta Missione deve essere scartata. Giocatori e guerrieri possono avere qualsiasi numero di differenti Missioni a loro assegnate ma non possono venire assegnate più copie della stessa Missione allo stesso guerriero o giocatore. Una volta che una Missione viene completata si può assegnare un'altra copia della stessa Missione allo stesso guerriero o allo stesso giocatore. Considera che espletare una Missione è considerata sempre una scelta opzionale e non obbligatoria o vincolante. Tuttavia, se un giocatore o un guerriero raggiunge l'obiettivo che la Missione pone, quella Missione deve essere terminata. Non è possibile tenere in gioco la Missione terminata e cancellare l'assegnazione.

h) meditare. Per ogni Azione non giocata, ma risparmiata, si aggiunge un Punto Destino al totale a disposizione. Si può meditare anche senza guerrieri in gioco.

i) attaccare: l'attacco, certamente, è facoltativo e puoi sfruttare la terza Azione per fare altre cose, ma è sicuramente uno dei modi principali per guadagnare Punti Promozione e poter vincere la partita. Normalmente si può eseguire una sola Azione d'Attacco per ogni Turno e questa deve essere sempre l'ultima Azione eseguita. Attaccare fa perdere le eventuali Azioni propria disposizione non eseguite o non meditate. Non è possibile attaccare durante il proprio primo Turno di gioco. Quando si intraprende un'Azione di Attacco, uno dei guerrieri del giocatore può attaccare un altro guerriero in gioco (tenendo conto delle restrizioni di affiliazione etc. prima ricordate). Un Combattimento generalmente comprende un guerriero attaccante e un guerriero difensore. Esistono carte speciali che consentono di portare nel combattimento altri guerrieri in appoggio all'attaccante o al difensore. E' possibile (sempre tramite carte in gioco) eseguire più Azioni di Attacco nel proprio Turno di gioco. Se questo è possibile, si può attaccare più di una volta con lo stesso guerriero e si può attaccare più di una volta lo stesso guerriero in difesa. La sola cosa da ricordare è che ogni attacco deve essere eseguito e terminato in modo separato dagli altri. Occorre terminare la propria Azione prima di passare alla Azione successiva. Il combattimento è molto semplice e distinto da alcuni passaggi obbligati.

Le fasi di Attacco sono le seguenti:

- 1) annunciare Attaccante e Difensore
- 2) annunciare la Tattica di combattimento (C o S)

- 3) determinare i valori di combattimento
- 4) modificare i valori di combattimento
- 5) risolvere il combattimento
- 6) determinare lo stato dei guerrieri coinvolti
- 7) guadagnare i Punti Promozione eventuali

In modo più dettagliato occorre, quindi :

1) annunciare chiaramente l'Attaccante e il Difensore. L'attaccante deve scegliere un guerriero attaccante e un guerriero difensore tra quelli dell'avversario. Occorre ricordare che un Doomtrooper non può attaccare un altro Doomtrooper della stessa Corporazione come non può attaccare un guerriero della Fratellanza. I guerrieri della Fratellanza possono attaccare solamente guerrieri dell'Oscura Legione tranne i guerrieri chiaramente indicati come "Mortificator". I Mortificator possono attaccare ogni guerriero in gioco senza tener conto della loro affiliazione. Nota che gli altri Doomtrooper e guerrieri della Fratellanza non possono attaccare i Mortificator). I guerrieri dell'Oscura Legione possono attaccare ogni guerriero in gioco, anche altri guerrieri dell'Oscura Legione. I guerrieri di un giocatore non possono attaccare altri guerrieri dello stesso giocatore (tuttavia questo è possibile con carte Speciali o Incantesimi dell'Arte etc.). Il concetto di attacco diretto ad un giocatore avversario della prima edizione del gioco è stato cancellato. Non è possibile in alcun modo attaccare direttamente un giocatore avversario, mai. Per maggiori informazioni su questo, vedere le regole del Sabotaggio nella sezione Regole per il Master più sotto.

2) annunciare la Tattica di combattimento scegliendo fra Corpo a Corpo (C) e scontro con Arma da fuoco (S). Questo determina quale tipo di armi e quali carte speciali potranno essere usate dall'Attaccante e dal Difensore durante il combattimento. Se l'Attaccante sceglie Corpo a Corpo, il difensore dovrà utilizzare lo stesso tipo di combattimento.

3) mettere a confronto le caratteristiche d'attacco della tattica di combattimento scelta con quelle di difesa (A) del guerriero avversario per determinare l'esito di quello scontro. Un guerriero può essere dotato di un numero infinito di Armi ed Equipaggiamenti, ma può usare una sola Arma in combattimento. Un guerriero può usare un solo fucile o un solo mitragliatore, ma può usare due pistole. Le Armi da fuoco possono essere usate solo con una Tattica di combattimento S e quelle da Corpo a corpo solo con una Tattica C. Esistono poi armi che valgono in entrambi i casi, ma questo è specificato sulla carta stessa. Un guerriero già ferito in un precedente scontro combatte con i suoi normali valori indicati sulla carta. Se il guerriero difensore è al Coperto può aggiungere un +3 A al suo valore di difesa. Un guerriero rimane al Coperto durante e dopo il combattimento, se sopravvive. Occorre farlo uscire allo scoperto durante il combattimento e poi lo deve rimettere in

Copertura senza alcun costo di Azioni.

4) modificare i valori di combattimento. Iniziando con il guerriero attaccante, il giocatore può introdurre in gioco tutte le carte Speciali che possiede per modificare il valore d'attacco in quella specifica tattica di combattimento. Queste carte sono chiaramente indicate come "giocabili durante il combattimento". Non c'è limite al numero di carte Speciali che possono essere giocate. Occorre ricordare che il combattimento non è risolto (non ha termine) finché un giocatore ha carte speciali da giocare contro quelle che contemporaneamente l'avversario sta introducendo in gioco. Una carta speciale può essere giocata più di una volta, a meno che la carta non lo consenta. I valori modificati possono anche andare sotto lo zero, rendendo quel guerriero quasi indifendibile. In questo caso, ad esempio, un guerriero con un valore d'Attacco di 4 potrà ancora ferire un guerriero con un valore di Difesa di 4 o meno. Alcune carte consentono di cambiare l'Attaccante o il Difensore coinvolti nel combattimento. Quando questo succede il giocatore che controlla il nuovo attaccante e/o difensore può continuare a giocare carte Speciali su quel nuovo guerriero per modificarne i valori di combattimento.

5) risolvere il combattimento. Una volta che tutte le carte intese a modificare i valori di combattimento dei due guerrieri sono state giocate, occorre confrontare il valore finale di attacco del guerriero attaccante con il valore di difesa del guerriero difensore che sono stati scelti all'inizio del combattimento. Se alla fine il valore d'Attacco è uguale o maggiore di quello di difesa, il guerriero in difesa viene ferito. Se il valore d'attacco è più basso di quello di difesa, il guerriero resiste all'attacco e il combattimento si conclude con un nulla di fatto. Occorre ricordare infine che nel caso di regolare scontro tra due guerrieri, il combattimento è sempre simultaneo. Insieme al combattimento del guerriero attaccante si svolge quello del guerriero difensore. Il difensore, infatti, è a sua volta attaccante. Così occorre confrontare il valore d'attacco (di risposta) del guerriero in difesa con il valore di difesa del guerriero in attacco. Anche in questo caso se il valore di difesa è uguale o più basso di quello di attacco, il guerriero viene ferito. Può quindi darsi il caso che un guerriero in attacco veda sfumare il suo attacco e resti ferito dalla risposta del guerriero difensore.

6) determinare se vi sono state delle ferite fra i due guerrieri coinvolti nel combattimento e aggiornare la posizione dei guerrieri in gioco. Se il guerriero resiste all'attacco non modifica il suo status: se sano resta sano, se ferito da un precedente scontro resta ferito. Se il guerriero è ferito, viene girato in posizione orizzontale. Se un guerriero ferito viene nuovamente colpito, allora è ucciso e l'avversario guadagna il valore del guerriero in Punti Promozione. Il guerriero viene scartato insieme a tutte le carte Equipaggiamento e Speciali che gli erano state assegnate. Tutte le carte Speciali che i due giocatori avevano introdotto durante il combattimento per modificarne i valori, ovviamente, vengono scartate alla fine del combattimento.

7) guadagnare punti Promozione. Se un guerriero viene ucciso durante il

combattimento, il giocatore avversario guadagna un numero di Punti Promozione pari al valore eventualmente modificato del guerriero ucciso. Se entrambi i guerrieri vengono uccisi, i due giocatori guadagnano Punti Promozione pari al valore del guerriero avversario ucciso. Nel caso in cui alla fine del combattimento un giocatore abbia ucciso un proprio guerriero, quel giocatore guadagna solamente Punti Destino. Non si guadagneranno mai Punti Promozione per aver ucciso un proprio guerriero, anche se costretto a farlo dalle carte del giocatore avversario.

3. **Scartare.** Alla fine delle Azioni consentite, il giocatore può scartare una carta, e una sola, da quelle che ha in mano nella pila delle Carte Scartate. Deve obbligatoriamente scartare tutte le carte superiori a sette se ha più di sette carte in mano nel momento della sua Fase Scartare. Questo pone fine al Turno di quel giocatore. Si ricorda che le carte scartate e quelle eliminate dal gioco devono essere poste a faccia in giù e che nessun giocatore può guardare la sua pila degli scarti o quella degli avversari. Non bisogna svelare quale carta viene scartata.

7 – Note. Regole particolari da osservare

Durante i combattimenti

a) i Doomtrooper non possono attaccare i membri della loro stessa Corporazione (con stessa Icona di Legame), tranne che la carta lo consenta, come nel caso di una Missione che imponga di uccidere un guerriero della propria Corporazione, o per i guerrieri Mortificator della Fratellanza o per i Ninja della Mishima, che possono attaccare ogni guerriero in gioco;

b) i Doomtrooper non possono attaccare i membri della Fratellanza, tranne che carte speciali in gioco lo consentano (come Agente sovversivo, Armatura del Vero Assassino);

c) i guerrieri della Fratellanza possono attaccare solo i guerrieri dell'Oscura Legione, tranne i Mortificator e guerrieri considerati Mortificator. Questi sono gli assassini della Fratellanza e possono attaccare ogni guerriero in gioco, ma non possono essere attaccati dai Doomtrooper;

d) i guerrieri dell'Oscura Legione possono attaccare ogni guerriero in gioco, sia Doomtrooper che dell'Oscura Legione;

e) un giocatore non può eseguire uno scontro fra un Doomtrooper di una propria Squadra e un guerriero dell'Oscura Legione del proprio Schieramento. Non è mai concesso attaccare dei propri guerrieri in alcun modo e, parimenti, non si possono completare Missioni in questo modo;

f) non è possibile attaccare direttamente da una Squadra o Schieramento un guerriero in un Avamposto avversario: occorre prima spendere almeno un'Azione per trasferire il proprio guerriero nel proprio Avamposto o poi attaccare il guerriero

nemico. Così i guerrieri nel proprio Avamposto non possono attaccare guerrieri nemici in altre Squadre o Schieramenti, ma solo quelli introdotti o trasferiti negli Avamposti avversari.

La regola del “Nessun Guerriero in Gioco”

Se all’inizio di un Turno un giocatore non ha guerrieri in gioco che possano partecipare al combattimento, quel giocatore ha a disposizione tre interi Turni per introdurre in gioco un guerriero oppure perde la partita. In altre parole, il giocatore ha l'intero Turno in cui sta giocando più altri due per mettere un guerriero in gioco. Se si introduce un guerriero che possa partecipare al combattimento in un qualsiasi momento durante questi tre Turni, allora può continuare a giocare. Un punto importante da precisare è che ogni guerriero in grado di partecipare al combattimento soddisfa queste condizioni. Nel caso in cui i guerrieri non possano attaccare i guerrieri dell'avversario (per una serie di restrizioni o possibilità sotto elencate), essi sono considerati in grado di partecipare al combattimento (essi possono attaccare ed essere attaccati in qualche modo). Vi sono guerrieri che non possono mai partecipare ad un combattimento (i. e. gli Apostoli e i Leader Corporativi). Questi guerrieri non possono prevenire dal perdere la partita anche se sono in gioco. Una serie di carte si riferiscono al concetto di “attaccare un giocatore direttamente”. Questa concezione è stata cancellata nella seconda edizione di Doomtrooper. Queste carte fanno riferimento alle regole del Sabotaggio, più sotto.

Personalità

Alcuni guerrieri sono considerati delle Personalità. Non potranno mai trovarsi due Personalità in gioco contemporaneamente. Se c'è già una Personalità in gioco, un altro giocatore non può introdurre una copia di quel guerriero. Se una Personalità viene scartata o uccisa, quel guerriero potrà tornare in gioco normalmente. Nel caso un giocatore introduca una Personalità in Copertura e un altro giocatore voglia introdurre in gioco quella stessa Personalità, il primo giocatore deve annunciare che ha già introdotto in gioco quel guerriero e deve mostrare la carta (pagandone immediatamente il valore in Punti Destino). La Personalità è ancora considerata in Copertura, il guerriero dell'avversario ritorna nella sua mano e i punti D spesi per introdurre quella Personalità in gioco ritornano al giocatore. Tratta la situazione come se quell'Azione non fosse mai stata effettuata e il giocatore avversario non perde l'Azione. Nel caso in cui la stessa Personalità sia introdotto in gioco in Copertura da due o più giocatori, il primo di questi guerrieri che si “svela” è da considerare come il vero guerriero mentre le altre copie devono essere riprese in mano dai giocatori avversari (dado che nessun Punto Destino è stato speso, nessun Punto Destino deve essere restituito ma i giocatori perdono le tre Azioni che hanno usato per introdurre quella carta in Copertura).

I poteri magici dell'Arte

Ogni guerriero della Fratellanza è capace di manipolare le forze dell'Arte che ha appreso. L'Arte si suddivide in varie Discipline o Aspetti, ognuno dei quali richiede particolari studi e determinate capacità di manipolazioni magiche. I vari aspetti sono: Arte del Cambiamento, Arte degli Elementi, Arte dell'Esorcismo, Arte della Cinetica, Arte della Manipolazione, Arte Mentale, Arte della Premonizione, Arte d'Evocazione. I guerrieri e i maestri della Fratellanza possono usare almeno una di queste Discipline, mentre pochi sono coloro che possono utilizzarle tutte. Le carte riportano quali restrizioni sono da osservare. Si ricorda che un guerriero della Fratellanza deve essere nella Squadra (anche al Coperto) per poter lanciare un Incantesimo dell'Arte e, in ogni caso, deve essere un Maestro di quella particolare Disciplina dell'Arte. Molti Incantesimi hanno un costo in Punti Destino. Più Punti si spendono nell'Incantesimo è più potere ha l'Incantesimo stesso. A meno che sulla carta venga indicato un limite, ogni giocatore può spendere quanti Punti Destino ritiene necessari per potenziare l'Incantesimo. Se si lancia un Incantesimo durante un combattimento, esso ha efficacia sino alla fine dello stesso e il giocatore può continuare ad aggiungere Punti Destino ad esso per incrementarne la sua potenza. Incantesimi specificamente chiamati Incantesimi di Combattimento o Incantesimi Personali di Combattimento, possono essere lanciati solo durante un combattimento. Gli Incantesimi di Combattimento, di carattere generico, possono essere lanciati su ogni guerriero combattente e il Maestro che l'ha lanciato non deve essere coinvolto direttamente in quel combattimento. Gli Incantesimi Personali di Combattimento possono essere lanciati solo se il Maestro è direttamente coinvolto in un combattimento, sia come Attaccante che come Difensore o come rinforzo. Ognuno di questi ha effetto solo per il singolo combattimento e va scartato al suo termine. I primi possono essere lanciati da un maestro a vantaggio di un altro guerriero coinvolto in uno scontro, mentre un Incantesimo Personale può essere lanciato solo da un maestro su se stesso, quando è direttamente impegnato in un combattimento, e non su altri guerrieri. Le carte dell'Arte non possono essere giocate a favore di guerrieri dell'Oscura Legione. Il dovere della Fratellanza è quello di combattere i cinque Apostoli Oscuri, non di aiutarli nel loro intento di distruggere l'Umanità. Tuttavia, è possibile che un Maestro si converti all'Oscura Simmetria e sia considerato sia un guerriero della Fratellanza che un Eretico dell'Oscura Legione. In questo caso può lanciare Incantesimi su tutti i guerrieri. Se viene convertito completamente all'Oscura Simmetria e rinnega la sua affiliazione alla Fratellanza, allora quel Maestro potrà lanciare Incantesimi dell'Arte ma solo a favore dell'Oscura Legione.

Regola Sabotaggio.

Questa nuova regola sostituisce la regola del "Nessun Guerriero in Gioco". Se un giocatore avversario non ha in gioco un guerriero in grado di partecipare al combattimento, si può inviare, al costo di un'Azione, uno dei propri guerrieri a sabotare il giocatore avversario. Sabotando un avversario, un giocatore aumenta il

proprio potere e un sabotaggio concluso con successo può far guadagnare punti. Un giocatore può sabotare un giocatore avversario solo una volta per Turno (inteso dalla fase Pescare alla successiva propria fase Pescare).

Per intraprendere un sabotaggio, si annuncia semplicemente quale dei propri guerrieri condurrà il sabotaggio. A meno che l'avversario possa giocare una carta che previene l'Azione, il sabotaggio avrà successo. Come premio, il giocatore guadagnerà un numero di Punti uguale alla metà arrotondata per eccesso del Valore modificato (V) del guerriero sabotatore. Si possono scegliere Punti Promozione, Punti Destino o una combinazione dei due. Un giocatore non potrà intraprendere un'Azione di sabotaggio fino a che tutti i giocatori non abbiano eseguito almeno un Turno. Non si potrà mai intraprendere un'Azione di sabotaggio durante il Turno di un avversario. Se si possono eseguire Azioni durante il turno di un avversario, queste non possono essere Azioni di sabotaggio. Se un giocatore termina le carte del proprio Mazza da Pescare durante un'Azione di Sabotaggio, la regola del "Nessun Guerriero in Gioco" prende immediatamente effetto, in aggiunta a quella del sabotaggio. Importante: L'Azione del sabotaggio ha sostituito il concetto di attacco diretto a un giocatore compreso nella prima edizione di Doomtrooper. Molte carte delle espansioni di Doomtrooper riportano "attaccare un giocatore". In ogni circostanza, queste carte adesso si riferiscono ad un'Azione di sabotaggio. Sabotare un giocatore non viene considerata un'Azione d'Attacco e nessuna Azione d'Attacco deve e può essere usata per sabotare un giocatore avversario.

Carte che sono considerate altre carte

Alcune carte riportano la dicitura "Considerato un (Qualcosa)". Questo indica che la carta, oltre a ciò che è in realtà, viene considerata anche quello che menziona. Lo scopo di queste "considerazioni" aggiuntive diventa chiaro durante il gioco.

Quando un guerriero viene considerato un altro tipo di guerriero, lo è solo nominalmente. Le sue abilità speciali non vengono trasferite. Per esempio la carta Mitch Hunter riporta che è "considerato un Guerriero di Fanteria". Questo significa che Mitch Hunter subisce gli effetti delle carte che influenzano i Guerrieri di Fanteria, ma non significa che Mitch Hunter guadagna una delle abilità speciali riportate sulle carte della Fanteria. Queste abilità non vengono "trasferite" per magia all'altra carta! In altre parole, una carta ha solo le abilità che riporta scritte su di sé, più eventuali altre abilità specificamente fornite da altre carte.

Attaccare per primi

Alcuni guerrieri hanno l'abilità speciale di risolvere per primi il combattimento. I guerrieri che hanno questa abilità attaccano sempre per primi in combattimento (anche nel caso in cui siano il Difensore). Solo se il guerriero avversario sopravvive può rispondere al combattimento (i. e. se viene ucciso non può rispondere al combattimento, ma lo potrà fare se viene disarmato o soltanto ferito). Se due

guerrieri con la stessa abilità Attacco per primo si confrontano, le loro abilità si negano a vicenda e il combattimento si svolge normalmente. Nota, comunque, che alcuni guerrieri sono in grado di attaccare per primi anche se il loro avversario ha la stessa abilità, negandogliela. Questo viene specificato chiaramente sulla carta del guerriero.

Mercenari

I guerrieri definiti Mercenari sono considerati Doomtrooper (anche se viene specificato in modo diverso sulla carta). Essi possono attaccare e venire attaccati da ogni guerriero (anche dalla Fratellanza) e possono guadagnare solamente Punti Destino e non Punti Promozione. Se un Mercenario acquisisce una qualche affiliazione (attraverso delle carte assegnategli) allora potrà guadagnare Punti Promozione mentre possiede questa affiliazione. In ogni caso, il Mercenario deve seguire tutte le regole collegate a quella affiliazione. Infatti un Mercenario a cui è stata data un'affiliazione Imperiale non potrà attaccare altri guerrieri Imperiali o della Fratellanza.

Immunità

Molti guerrieri sono considerati immuni all'Oscura Simmetria e/o all'Arte. Questo significa che queste abilità non hanno alcun effetto su questi guerrieri. Vi sono tre tipi di immunità (all'Arte, ai Doni dell'Oscura Simmetria e alle Carte dell'Oscura Simmetria) e sono da considerare allo stesso modo. Praticamente, un guerriero che è immune a qualcosa non viene influenzato da quella cosa se può colpire il guerriero in qualche modo. Nessun Incantesimo dell'Arte può essere lanciato durante il combattimento se l'avversario è immune all'Arte e nessun'abilità dell'Oscura Simmetria può essere usata se l'avversario è Immune all'Oscura Simmetria (ma se il guerriero ha un'immunità ai Doni dell'Oscura Simmetria può ancora essere colpito dai Doni degli Apostoli). Nessun incantesimo o abilità speciale può essere usata direttamente per colpire un guerriero che ne è immune. Importante: L'immunità nega tutti gli effetti durante il combattimento. Praticamente, se durante un combattimento uno dei combattenti è immune a un potere mistico, tutti quegli effetti che sono in quel momento in gioco vengono negati. Generalmente questo interessa gli incantesimi "difensivi". Per esempio, supponiamo che un giocatore lanci "Migliorare Se Stesso" su un suo guerriero della Fratellanza per attaccare Alakhai controllato dall'avversario. Il guerriero dell'Oscura Legione, immune a tutti gli effetti dell'Arte, negherà l'Incantesimo appena lanciato.

Tempismo

Il concetto di "tempismo" non è nuovo ai giocatori di giochi di carte e per alcuni giochi è addirittura un tema basilare. Non è così per Doomtrooper! In Doomtrooper ogni cosa avviene immediatamente e non può venire "interrotta", a meno che quell'interruzione non influenzi direttamente la cosa che sta accadendo. Alcuni giochi

usano un sistema di “Interruzioni” per fermare il gioco per far accadere qualcosa. Spesso questo è in risposta a un evento, dove l’altro giocatore ferma lo svolgimento della partita cercando di impossibilitare all’avversario di fare quello che stava facendo. In effetti questo è come giocare al contrario. In Doomtrooper la frase “Aspetta! Prima che succeda questo io faccio quest’altro...” non esiste. Una volta che un giocatore ha annunciato cosa sta facendo, quella cosa accade! Il solo modo che l’avversario ha per fermare gli eventi è di giocare una qualsiasi carta in grado di influenzare direttamente quello che sta accadendo. Le cose accadono nel momento in cui sono giocate e il solo modo di bloccarle è di colpire direttamente le carte giocate influenzando il gioco. Non si gioca al contrario! Ogni volta che un giocatore “fa qualcosa”, sia che svolga un’Azione o introduca una carta, l’avversario ha sempre la possibilità di cambiare o cancellare cosa sta accadendo. Giocare una seconda carta “prima che qualcuno abbia la possibilità di rispondere alla prima carta” in Doomtrooper è impossibile. E’ importante seguire i Turni quando si giocano carte Speciali. Il giocatore che sta giocando il suo Turno ha l’opportunità di giocare per primo, così come il giocatore attaccante ha sempre l’opportunità di modificare per primo il combattimento. L’unica eccezione a questo è che tutto nel combattimento ha luogo in modo praticamente simultaneo. Questo significa che gli effetti che si verificano durante la fase Modifica del Combattimento, possono venire contrastati più tardi durante la stessa fase e non devono necessariamente venire “immediatamente” influenzati. Generalmente le ultime carte giocate hanno la precedenza su quelle giocate per prime. E’ importante seguire i turni quando si giocano i modificatori di combattimento. L’attaccante può sempre modificarli per primo, poi il difensore, poi gli altri giocatori e successivamente ancora l’attaccante, etc. Seguendo queste semplici regole non ci dovrebbero essere grandi difficoltà nello svolgersi delle partite.

Regole avanzate per i Veicoli

Vi è un certo numero di carte equipaggiamento e guerriero indicate come Veicoli, e molti di questi sono ulteriormente indicati come Aeronavi, Sottomarini, Carri Armati. Vi sono qui alcune chiarificazioni sull’uso di queste carte. Un guerriero può essere equipaggiato con un solo Veicolo. Alcune volte (ma non sempre) un Veicolo dà restrizioni sull’assegnazione e sull’uso di altri equipaggiamenti quando viene usato. Se la carta di un Veicoli non vieta espressamente l’uso di altro equipaggiamento, allora quell’equipaggiamento può essere assegnato e usato. Spesso queste restrizioni riguardano le Armi. Se il Veicolo vieta l’uso di equipaggiamento, allora sono vietate tutte le altre carte equipaggiamento; se la restrizioni riguarda solo le Armi, allora solo le Armi sono vietate, e le Armature e altri tipi di equipaggiamento possono ancora venire usati, etc. Un guerriero con un Veicolo deve trovarsi fuori o dentro il proprio Veicolo. Per indicare che un guerriero si trova fuori dal Veicolo (e quindi non è in grado di servirsene o di guadagnare i suoi effetti), metti la carta del Veicolo a faccia in giù accanto al guerriero. Per indicare che un guerriero si trova dentro il Veicolo (e

quindi è in grado di servirsene e di guadagnare i suoi effetti), metti il Veicolo a faccia in su accanto al guerriero. Un guerriero può entrare e uscire dal Veicolo quante volte si vuole durante un Turno, ma ogni volta deve spendere un'Azione. Quando il guerriero entra o esce da un Veicolo, occorre semplicemente girare la carta. Quando un guerriero è equipaggiato per la prima volta con un Veicolo, il giocatore deve annunciare se il guerriero è dentro o fuori il Veicolo, e porre la carta Veicolo così come indicato. Se si sceglie di avere il guerriero inizialmente fuori del Veicolo, lo si deve mostrare a tutti gli altri giocatori. Porre il guerriero fuori del Veicolo non costa alcun'altra Azione. Cosa importante da ricordare è che un guerriero in Copertura non può essere in un Veicolo e se gli viene assegnato un Veicolo (vedi sotto) quel guerriero deve prima essere scoperto (mostrandolo a tutti gli altri giocatori con tutte le regole che sono state viste sopra). Un guerriero può guadagnare gli effetti dei modificatori di un Veicolo solo se è all'interno di quel Veicolo. Se un guerriero è all'interno di un Veicolo e questo viene scartato, il guerriero è ferito (non si guadagnano Punti Promozione se il guerriero viene ucciso). Se il guerriero è all'esterno del Veicolo e questo viene scartato, il guerriero non viene ferito. Quando un guerriero si trova fuori da un Veicolo può usare Equipaggiamenti e oggetti che invece il Veicolo limiterebbe. Il Veicolo stesso è ancora considerato come assegnato a quel guerriero. Se un guerriero è all'interno di un Veicolo deve seguire queste regole:

- a) il guerriero non può guadagnare effetti dalle Fortificazioni;
- b) guerrieri avversari possono guadagnare effetti dalle loro Fortificazioni;
- c) il guerriero non può andare in Copertura. Se un guerriero è forzato ad andare in Copertura deve comunque uscire dal Veicolo. Un guerriero all'interno di un'Aeronave o un Sottomarino non può attaccare o essere attaccato da un altro guerriero in Corpo a Corpo. Se un guerriero con un'Aeronave o un Sottomarino vuole attaccare in Corpo a Corpo deve prima uscire dal Veicolo. Veicoli generici e Carri Armati non sono influenzati in questo modo. Un guerriero che è considerato anche un Veicolo è considerato sempre all'interno di quel Veicolo e non ne può mai uscire.

Regole avanzate per l'Avamposto di Paradise Lost

Con l'introduzione dell'espansione Paradise Lost si è introdotto anche il nuovo concetto di Avamposto, Area che si va a porre a metà fra la Squadra e lo Schieramento. Al fianco di questo si sono introdotte una serie di regole che stabiliscono come e quando è possibile spostare guerrieri dalla propria Squadra o Schieramento all'Avamposto e viceversa. Quando un qualsiasi giocatore introduce un guerriero in un Avamposto, qualunque sia la sua affiliazione, gli altri giocatori devono, come prima Azione del loro prossimo Turno spostare almeno un loro guerriero dalla Squadra o dallo Schieramento nel loro Avamposto. Fino a quando vi è anche solo un guerriero in un qualunque Avamposto, tutti gli altri giocatori devono avere almeno un loro guerriero nei loro rispettivi Avamposti. Trasferire un guerriero costa un'Azione, a meno che il guerriero abbia assegnato o sia considerato un Veicolo nel qual caso il

trasferimento costa due Azioni. Si può trasferire un Doomtrooper dalla Squadra all'Avamposto e viceversa. Si può trasferire un guerriero dell'Oscura Legione dallo Schieramento all'Avamposto e viceversa. Non si possono trasferire i guerrieri delle Tribù: essi devono stare nell'Avamposto. Non si possono avere contemporaneamente Doomtrooper e guerrieri dell'Oscura Legione nel proprio Avamposto. Se un Doomtrooper diventa un Eretico che è ancora considerato un Doomtrooper (con la carta "Corrotto dal Male" ad esempio), egli può stare in un Avamposto ove vi sia già un Doomtrooper o un guerriero dell'Oscura Legione in quanto egli possiede in quel modo entrambe le affiliazioni. Se però il guerriero è stato completamente convertito all'Oscura Simmetria (con "Corrotto dall'Oscurità, ad esempio) non potrà essere spostato nell'Avamposto ove vi siano già Doomtrooper. Se il guerriero viene convertito mentre è nell'Avamposto, allora come prima successiva Azione il giocatore dovrà spostarlo dall'Avamposto allo Schieramento. I guerrieri delle Tribù della Terra non hanno restrizioni d'affiliazione. Doomtrooper e guerrieri delle Tribù possono stare insieme così come i guerrieri dell'Oscurità con i guerrieri delle Tribù. Un guerriero che "non può essere introdotto in una Squadra o in uno Schieramento" (i. e. il Thug) può essere trasferito nell'Avamposto e può stare insieme a Doomtrooper o guerriero dell'Oscura Legione fintantoché vi resta. Se il guerriero viene trasferito fuori dall'Avamposto, ritorna nella sua Area senza affiliazioni. Un guerriero può essere trasferito volontariamente solo una volta per Turno (dalla propria fase Pescare alla successiva propria fase Pescare). Un guerriero può essere trasferito più volte se "costretto" dall'uso di carte Speciali. I guerrieri introdotti nell'Avamposto, non possono mai attaccare direttamente guerrieri schierati in una Squadra o in uno Schieramento. Parimenti i guerrieri della Squadra e/o Schieramento non possono attaccare guerrieri nell'Avamposto. Anche se si gioca una carta che permette di cambiare l'Attaccante o il Difensore di uno scontro, questa regola non può essere infranta. I guerrieri delle varie affiliazioni delle Tribù della Terra possono attaccare ed essere attaccati da ogni altro guerriero, senza riguardo della sua affiliazione, e possono attaccare anche guerrieri avversari con la stessa affiliazione (i. e. un Templare può attaccare un altro Templare). Ultima nota per l'Avamposto e i guerrieri che vi sono introdotti. Molte carte riportano chiaramente nel loro testo che quella carta influenza un guerriero posto in una Squadra o in uno Schieramento. Benché queste carte non tengano conto dell'Avamposto, la restrizione indicata è pienamente applicabile. Se una carta può essere giocata solo "su un Doomtrooper in una Squadra", essa non potrà essere giocata su un Doomtrooper in un Avamposto. Ma se la carta riporta che "può essere giocata su ogni Doomtrooper", questa potrà essere giocata su un qualunque Doomtrooper in una qualunque Area. Carte che influiscono su altre carte "in gioco" possono ancora farlo, anche se una di queste altre è situata in un Avamposto. Per esempio un Bauhaus Great Infuriator posto in una Squadra può distruggere una Fortificazione edificata in un Avamposto.

REGOLE SPECIALI DALLE ESPANSIONI HOMEMADE:

CORPORATE WARS

CORPORATE WARS INFO-CARD #1

All'inizio della tua PRIMA VERA fase Pescare, puoi dichiarare che stai combattendo una GUERRA CORPORATIVA. Puoi immediatamente cercare dalla tua collezione una carta delle Guerre Corporative da assegnare alla partita. Puoi anche mettere una carta dalla tua collezione sotto la carta GUERRA CORPORATIVA. Questa carta può essere presa in mano al costo di un'azione, ma non prima che sia completato il primo turno di gioco. La carta GUERRA CORPORATIVA non può essere scartata o eliminata o rimossa in alcun modo dal gioco.

Un mazzo di GUERRA CORPORATIVA può contenere solo guerrieri con la stessa icona di affiliazione della carta Guerra Corporativa scelta. Tutte le altre carte possono avere affiliazione Generica, nessuna affiliazione o la stessa affiliazione della Guerra Corporativa. Durante la partita ti è permesso di guadagnare i bonus dalle carte di altri giocatori con affiliazione diversa attraverso carte giocate (ad esempio DOCUMENTO RUBATO), ma non potrai mai usare carte con affiliazione diversa da quella della tua collezione. Durante la Guerra Corporativa, i tuoi guerrieri possono attaccare tutti i guerrieri in gioco.

REGOLA D'EMBARGO

Durante una GUERRA CORPORATIVA puoi negare tutte le carte con la stessa icona di affiliazione della tua carta GUERRA CORPORATIVA immediatamente dopo che è stata giocata dagli altri giocatori pagando 3D per ogni carta. Questo ha la precedenza sul normale turno di gioco. Se altri giocatori hanno la stessa carta GUERRA CORPORATIVA in gioco non puoi negare le sue carte.

SKULLSEEKERS

INFOCARDS

CARTA DELLE REGOLE BATTAGLIE

Le Carte Battaglia rappresentano alcune delle più grandi campagne militari nel mondo di Mutant Chronicles durante le quali si sono avute grandi vittorie o brucianti sconfitte per i combattenti. Ogni Carta descrive la situazione di partenza del difensore prima della Battaglia e normalmente il giocatore che utilizza questa carta ne trarrà dai vantaggi. Le seguenti REGOLE sono valide per TUTTE le Carte Battaglia.

* devi iniziare la Battaglia (giocando la Carta Battaglia) prima che un tuo avversario guadagni 25 Punti Promozione

* ogni giocatore può avere in gioco solo una Battaglia per volta e non può giocare la Carta Battaglia nella stessa Area dove è già in corso un'altra Battaglia (di qualunque

giocatore). Ogni Carta Battaglia può entrare in gioco solo una volta.

- * le indicazioni riportate sulle carte Battaglia devono essere eseguite ESATTAMENTE, altrimenti la carta non può essere giocata
- * la carta Battaglia deve essere sempre rimossa dal gioco se nessun difensore è presente sulla carta Battaglia. Se l'avversario uccide l'ultimo difensore di una carta Battaglia, egli (o la sua squadra) guadagna 20 Punti Promozione. Se l'ultimo difensore viene ucciso, scartato o rimosso dal gioco attraverso carte giocate ma non in combattimento, allora la carta Battaglia viene rimossa e i Punti Promozione NON sono guadagnati.
- * la carta Battaglia non può essere rimossa dal gioco se i difensori su di essa sono momentaneamente esclusi dal combattimento (ad esempio con ADDESTRAMENTO, DORMIRE, ecc.).
- * se l'avversario raggiunge i 40 Punti Promozione (o il punteggio limite fissato per la partita) prima o allo stesso momento in cui tu (o la tua squadra) li raggiungi, puoi aggiungere al tuo totale 10 Punti Promozione (MA SOLO SE HAI ANCORA IN GIOCO UNA CARTA BATTAGLIA).

REGOLE ADDIZIONALI PER LE CARTE BATTAGLIA

- * Una carta Battaglia può essere embargata, ma non i guerrieri che l'accompagnano
- * tutte le carte che entrano in gioco per mezzo della carta Battaglia devono provenire dalla tua collezione e devono essere disposte sul tavolo in modo che tocchino la carta Battaglia (in cima o in un altro modo) e gli avversari non possono giocare carte di nessun tipo o usare altri effetti finché tutte le carte non sono state assegnate alla Carta Battaglia.
- * una carta Battaglia non può mai essere scartata a meno che una carta lo permetta specificamente o che tutte le carte in gioco sono scartate o rimosse dal gioco (come ad esempio con ANNIENTAMENTO); in questo caso nessun punto viene guadagnato.
- * i guerrieri sulla Carta Battaglia sono definitivamente assegnati ad essa e non possono mai trasferirsi. I guerrieri sono comunque soggetti agli effetti che interessano l'Area in cui si trovano (ad esempio come con ADDESTRAMENTO).
- * tutte le carte che sono normalmente assegnabili ai guerrieri possono essere assegnate ai difensori di una carta Battaglia. I difensori possono usare i bonus forniti dalle fortificazioni e dagli Equipaggiamenti assegnati ad un' Area, ma non dalle Warzone.
- * le carte che causano il trasferimento di un guerriero da un'Area ad un'altra (ad esempio come CORROTTO DALL'OSCURITA') non possono essere giocate sui guerrieri difensori di una Carta Battaglia.



Progetto Doomtrooper 2018 | Doomtrooper - Mutant Chronicles