



DOOM

DEATHMATCH

(a cura di Mattia Poderi)

PREMESSA DEL TRADUTTORE

La nuova espansione di DOOM: IL GIOCO DA TAVOLO presenta una nuovissima modalità di gioco Deathmatch pensata per uno scontro diretto tra i giocatori, senza la necessità di un giocatore invasore che svolga il ruolo di Dungeon Master. Il gioco è veloce e divertente, e presenta anche una variante a squadre denominata Cattura la Bandiera. Il manuale d'istruzioni può essere scaricato gratuitamente dal sito ufficiale del gioco (<http://www.fantasyflightgames.com/doom.html>) in lingua originale. Benché la nuova espansione presenti alcune rettifiche, nuove regole, e tanto nuovo materiale, la modalità deathmatch può essere giocata tranquillamente con le regole e il set base di Doom.

Qui di seguito è proposta la traduzione delle regole per il deathmatch, per dare la possibilità ai possessori del solo set base di divertirsi con questa nuova modalità.

In seguito alla traduzione ho riportato dei semplici accorgimenti per poter usufruire del gioco deathmatch senza la necessità di possedere i nuovi materiali presenti nella confezione dell'espansione di Doom.

REGOLE PER IL DEATHMATCH

Il "Deathmatch" è una modalità di gioco speciale che non richiede un giocatore invasore. I marine si attaccano a vicenda, guadagnando punti "frag" per ogni uccisione.

Il vincitore è il primo marine che raggiunge un punteggio prestabilito, o il marine con più punti frag quando il tempo finisce. Un gioco deathmatch può ospitare fino a sei giocatori. Seguite i seguenti passi per preparare una partita deathmatch:

1. SCEGLIERE UNO SCENARIO DEATHMATCH E FISSARE UN LIMITE DI FRAG

I giocatori scelgono una delle tre mappe per deathmatch (pag. 9-11 del libro delle regole per l'espansione di Doom, n.d.T.) dove giocare. Poi si mettono d'accordo sul numero di frag da giocare. Per riferimento, 3 frag è un gioco breve, 5 medio, e 7 lungo, benché possono essere scelti a proprio piacimento altri limiti di frag.

2. CREARE IL TABELLONE E LA RISERVA OGGETTI

Per prima cosa i giocatori formano la riserva oggetti. Consultate la mappa per vedere quali oggetti sono disponibili su di essa. Se ci sono da due a quattro giocatori, prendete 3 segnalini per ogni tipo di equipaggiamento trovato sulla mappa e posizionateli in una pila vicino al tabellone. Se ci sono da cinque a sei giocatori invece, usate 4 segnalini per ogni tipo di equipaggiamento. Questa pila di segnalini è la riserva oggetti.

Eccezione: i segnalini della salute non sono inclusi nella riserva oggetti dato che non vengono raccolti. Semplicemente, posizionate i segnalini della salute come indicato dalla mappa.

Successivamente i giocatori creano il tabellone di gioco come mostrato in una delle mappe per deathmatch. Differentemente da uno scenario normale, l'intera mappa è rivelata sin dall'inizio, segnalini equipaggiamento inclusi. I segnalini equipaggiamento piazzati sul tabellone vengono dalla riserva oggetti, se ad esempio ci sono sei giocatori e due segnalini motosega indicati nella mappa, una volta preparato il tabellone, nella riserva oggetti dovrebbero rimanere due segnalini motosega.

3. PREPARARE L'EQUIPAGGIAMENTO DEI MARINE

Ogni giocatore marine riceve un contenitore equipaggiamento e la rispettiva miniatura (ricordate che i contenitori di equipaggiamento con la motosega corrispondono alle miniature marine con la motosega; regola valida per l'espansione di Doom, n.d.T.). Ogni marine riceve anche 5 segnalini ferita e 2 segnalini armatura, che vanno posizionati nel suo contenitore equipaggiamento. Le miniature degli invasori non sono usate nel gioco deathmatch e vanno rimesse nella scatola.

Eccezione: in un gioco con 2 o 3 giocatori, ogni giocatore controlla due marine.

4. DISTRIBUIRE LE CARTE MARINE

Togliete dal mazzo dei marine, le seguenti carte: *Pronto a Tutto*, *Ricognizione* ed *Esploratore** (ATTENZIONE: leggere la nota in fondo al documento, n.d.T.). Successivamente, mischiate il mazzo e distribuite due carte a ogni marine. Il giocatore marine consulta le sue carte, ne tiene

una, e scarta l'altra. Dopo che ogni marine ha scelto una carta, tutti i giocatori rivelano le loro carte marine simultaneamente.

5. P⊕SIZI⊕NARE I M⊕ARINE E PREPARARE IL C⊕NTAT⊕RE

Scegliete a caso un giocatore che per primo piazza il suo marine. Posizionate la miniatura sopra qualsiasi segnalino punto rigenerazione (non presente nella versione base del gioco n.d.T.). Dopodichè il giocatore alla sua **destra** posiziona la sua miniatura marine in qualsiasi punto rigenerazione **non occupato**. Il giro continua verso destra fino a quando tutti i giocatori hanno piazzato le loro miniature marine sul tabellone.

Successivamente prendete uno dei due mazzi invasore (non importa quale; nell'espansione di Doom viene fornito un altro mazzo invasore, n.d.T.), e posizionatelo a faccia in giù vicino al tabellone. Servirà come contatore del tempo di gioco (oltre ad essere usato per risolvere l'effetto dispersione).

La partita comincia ora, iniziando con l'**ultimo giocatore ad aver piazzato** il suo marine e continuando alla sua **sinistra** (vale a dire, che il primo giocatore a piazzare il marine è l'ultimo a svolgere il suo turno).

SEQUENZA DEL R⊕UND

La sequenza del round è la stessa del gioco normale, ad eccezione che qui non c'è il giocatore invasore ma ci possono essere fino a 6 giocatori marine ognuno dei quali svolge un turno prima che il round finisca.

Eccezione: in una partita con due o tre giocatori, in un round il gioco gira attorno al tavolo per due volte, ed ogni giocatore che svolge uno dei turni dei suoi marine (a sua scelta quale, ma un marine ha comunque a disposizione un solo turno per round) ad ogni passaggio. Se lo si desidera, il segnalino turno del giocatore (non presente nella versione base del gioco n.d.T.) può essere usato per tenere traccia di quali marine hanno svolto il loro turno.

Alla fine di **ogni round** scartate **due carte** dalla cima del mazzo dell'invasore, in modo che servano da contatore. Se l'ultima carta è scartata dal mazzo, il gioco finisce immediatamente (vedi **Fine del Gioco**, sotto).

TURNI DEI M⊕ARINE

Ogni turno dei marine si svolge allo stesso modo del gioco normale. Un marine può **scattare**, **svuotare il caricatore**, **prepararsi**, o **avanzare**.

M⊕VIMENT⊕ E ATTACC⊕

Il movimento e l'attacco funzionano più o meno come nel gioco normale, se si eccettua il fatto che **adesso gli altri marine sono i nemici**. In oltre nel gioco deathmatch le munizioni non vengono utilizzate. Se si ottiene un'icona proiettile sul dado, deve essere invece scartato il **segnalino dell'arma** usata per svolgere l'attacco (vedi **Equipaggiamento**, sotto), a meno che non abbia munizioni infinite.

⊕RDINI M⊕ARINE

Gli ordini **mirare**, **schivare**, e **curare** rimangono invariati. L'ordine **guardia** adesso può essere

usato durante il turno degli altri marine. Un ordine guardia può sempre interrompere quello che sta facendo un marine, proprio come nel gioco normale. Nell'eventualità che due ordini guardia vengano utilizzati contemporaneamente, l'ordine più vecchio ha effetto per primo.

EQUIPAGGIAMENTO

Quando si raccoglie un segnalino equipaggiamento, i marine non devono rimuovere il segnalino dal tabellone. Devono invece prendere un segnalino del tipo appropriato dalla riserva oggetti **se c'è ne uno disponibile. Un marine non può avere mai più di un dato segnalino equipaggiamento.**

Eccezione: Come menzionato nel Passo 2 delle istruzioni di preparazione del deathmatch, non ci sono segnalini salute nella riserva oggetti. Quando un marine transita su di un segnalino salute posto sul tabellone, recupera tutti i punti ferita.

I segnalini munizione non sono usati nel gioco deathmatch. Quando vengono consumate le munizioni, il segnalino dell'arma usata è scartato **a meno che non abbia munizioni infinite**, come la motosega.

"FRAGS"

Quando un marine viene "fraggato", per causa di un attacco o di un telefrag, il giocatore che ha eseguito il frag riceve un segnalino frag (non presente nella versione base del gioco, n.d.T.). Se raggiunge il limite di frag, il gioco finisce immediatamente e viene dichiarato vincitore.

Se un giocatore sta controllando più di un marine, riceve segnalini frag da tutte le sue uccisioni. Ne consegue che potete decidere di porre un limite di frag più alto quando i giocatori controllano più marine alla volta.

Se un giocatore compie un azione che come risultato causa il frag del proprio marine (come farsi saltare in aria con un attacco esplosivo o muovendosi attraverso un ostacolo dannoso), perde un segnalino frag. Se lo porta sotto zero frag, dovrebbe prenderne nota.

Un marine fraggato è rimosso dal tabellone e ritorna al suo stato iniziale, perdendo tutte le armi, armature e altri equipaggiamenti raccolti. Se fraggato durante il suo turno, il turno del marine finisce immediatamente.

RIGENERAZIONE

All'inizio del suo prossimo turno, un marine fraggato si rigenera. Per prima cosa si assicura di aver riportato il suo equipaggiamento allo stato iniziale. Successivamente lancia un dado verde e controlla il risultato. Il giocatore deve posizionare il suo marine in punto rigenerazione **vuoto** che presenti lo stesso numero del risultato mostrato dal dado. Se tutti i punti rigenerazione corrispondenti al risultato ottenuto sono occupati da altri marine, è costretto a telefragarne uno qualsiasi. Ma diversamente da un normale telefrag, il giocatore marine non riceve un punto frag.

Dopo avere riposizionato la miniatura del suo marine sul tabellone in uno dei punti rigenerazioni indicati, il giocatore svolge normalmente il suo turno.

CAMERE BLINDATE E CHIAVI DI SICUREZZA

In ogni mappa deathmatch alcune aree dette **camere blindate** sono sigillate con porte di sicurezza. Queste porte di sicurezza non possono essere aperte. Un marine che possiede l'opportuna chiave di sicurezza può, invece, passare attraverso la porta come se questa non ci fosse. Ma una volta usata, la chiave di sicurezza ritorna nella sua collocazione originaria alla fine del turno del marine. Se il marine è ancora all'interno della camera blindata, viene immediatamente fraggato e perde un punto frag. Questo evita che i marine si nascondano dentro le camere blindate.

Se un marine viene fraggato mentre sta trasportando una chiave di sicurezza, la chiave torna immediatamente nella sua posizione originaria.

FINE DEL GIOCO

Un deathmatch finisce sia quando un marine raggiunge il limite di frag o quando l'ultima carta è scartata dal mazzo dell'invasore. Se il mazzo invasore si esaurisce, il giocatore con più frag in quel momento vince (con un risultato di parità si ottiene una vittoria condivisa).

CATTURA LA BANDIERA

“Cattura la bandiera” è una variante a squadre del gioco deathmatch in cui due team di marine cercano di rubare la bandiera dell'altra squadra e di portarla indietro al loro piedistallo portabandiera. Si gioca come il deathmatch, ad eccezione delle seguenti differenze:

1. Per cattura la bandiera vengono usate mappe speciali apposite (pag. 12-13 del libro delle regole per l'espansione di Doom, n.d.T.). Ogni mappa mostra due quartieri generali (ombreggiati in blu o rosso), ognuno dei quali contiene un portabandiera. All'inizio del gioco i segnalini bandiera di ciascuna squadra sono posizionati nel proprio portabandiera. I segnalini portabandiera e bandiera non bloccano né il movimento né la linea di tiro.

2. Si utilizzano sempre 6 marine, a prescindere dal numero di giocatori che prendono parte alla partita. Le tre miniature marine con il fucile costituiscono un team, e le tre miniature marine con la motosega formano l'altro team (le miniature marine con la motosega sono presenti solo nell'espansione di Doom, n.d.T.). I giocatori possono decidere tra loro quali marine controllare, sebbene nessun giocatore può controllare marine in entrambe le squadre. All'inizio del gioco viene scelta a caso una squadra per iniziare. I giocatori di quel team devono posizionare una delle loro miniature sul tabellone in qualsiasi casella vuota all'interno del loro quartier generale. Quindi le squadre piazzano i marine alternandosi finché tutti e sei i marine sono posizionati.

3. Il gioco inizia con il team che ha posizionato il primo marine sul tabellone. La squadra nomina il marine che inizia il turno. Dopo che questo marine ha svolto il suo turno, l'altra squadra sceglie chi svolgerà il turno seguente, e così via fino a che tutti e sei i giocatori hanno svolto il loro turno. Usate i segnalini turno del giocatore per indicare chi ha svolto o meno il proprio turno (il lato rosso indica che il marine ha svolto il suo turno, quello verde che deve ancora svolgerlo).

4. I frag non vengono segnati. Ogni squadra che ha entrambe le bandiere nel proprio portabandiera segna un punto (vedi **Trasportare la Bandiera**, sotto) e raccoglie un segnalino frag per

rappresentarlo. La prima squadra che raggiunge il punteggio totale precedentemente stabilito, vince. In alternativa vince la squadra che conduce il gioco quando il contatore si esaurisce. Se il punteggio è pari, il gioco continua e vince il primo team che segna un punto .

5. Quando vengono fraggati, i marine perdono il loro prossimo turno (vengono rimossi dal tabellone e il loro equipaggiamento viene riportato allo stato iniziale esattamente come nella modalità deathmatch). Quando si rigenerano, i marine possono ricomparire in qualsiasi casella vuota all'interno del loro quartier generale (le aree ombreggiate di blu o rosso sulla mappa). Oltre al turno perso, non ci sono altre penalità per un marine che fragga se stesso o un compagno di squadra.

TRASPØRTARE LA BANDIERA

Un marine che si posiziona in uno degli spazi occupati dal portabandiera della squadra nemica, può raccogliere il segnalino bandiera dei nemici come se fosse un segnalino equipaggiamento. Il marine dovrebbe quindi cercare di portare la bandiera indietro nella propria base e posizionarla sul portabandiera della propria squadra. **Se entrambe le bandiere si trovano insieme nel portabandiera di una squadra, questo team guadagna un punto ed entrambe le bandiere tornano immediatamente nei loro rispettivi portabandiera di appartenenza.** Un marine che trasporta un segnalino bandiera non può darlo ad un altro marine.

Se un marine è fraggato mentre trasporta un segnalino bandiera, questo rimane nella casella dove il giocatore è stato ucciso. Se il segnalino di una bandiera caduta è raccolto da un membro della squadra nemica, questi può cercare di continuare a portare la bandiera nel portabandiera della sua base. Tuttavia, se una bandiera è raccolta da un membro della stessa squadra, torna immediatamente nel portabandiera di appartenenza.

ACCØRGIMENTI PER GIØCARE CØN IL SET BASE DI DØØIII

Le regole per il deathmatch e le sue varianti sono pensate per utilizzare il nuovo materiale presente nella confezione dell'espansione del gioco da tavolo di Doom. Tuttavia con qualche piccolo accorgimento questa modalità di gioco può essere giocata tranquillamente con il set base di Doom.

NUMERØ GIØCATØRI

Nella modalità deathmatch è possibile giocare fino a 6 giocatori e nella variante cattura la bandiera, 6 miniature sono addirittura obbligatorie a prescindere dal numero di partecipanti. Nell'espansione di Doom sono state aggiunte perciò tre miniature marine munite di motosega, tre contenitori equipaggiamento e quattro fogli aiuti (ma ne bastano 3). Per ovviare a questo problema è sufficiente utilizzare tre miniature invasore a patto ovviamente che non siano invasori enormi. Soprattutto nel gioco in squadra risulta utile avere due team estremamente diversificati per non confondere i membri di una squadra con l'altra.

Per quello che riguarda i contenitori equipaggiamento basta tracciare su un foglio le aree dove verranno posizionati i segnalini equipaggiamento e ferita o, più semplicemente, fare una foto-

copia. I fogli aiuto non sono necessari perché si possono consultare tranquillamente quelli degli altri giocatori e posizionare le armi possedute vicino al contenitore equipaggiamento. Ma se lo si desidera è ovviamente possibile fare una fotocopia anche di questi.

NUOVI SEGNALINI

L'espansione di Doom introduce una nuova tipologia di segnalini necessari alla modalità deathmatch, questi segnalini sono:

- 6 segnalini turno del giocatore
- 6 segnalini punto rigenerazione
- 34 segnalini frag
- 2 tasselli portabandiera
- 2 segnalini bandiera

I **segnalini turno del giocatore** sono 6, uno per ogni giocatore. Questi segnalini presentano due lati, uno verde con un cerchio e uno rosso con una X. Vengono usati per segnare quali marine hanno svolto il proprio turno (lato rosso) e quali devono ancora svolgerlo (lato verde). I segnalini sono utili quando si gioca in modalità deathmatch con più marine per giocatore, e sono necessari per la variante cattura la bandiera.

Crearsi dei segnalini turno del giocatore è semplicissimo, basta ritagliare da un cartoncino sufficientemente rigido 6 quadrati della dimensione di una casella di gioco (25 x 25 mm). Quindi è sufficiente tracciare su di un lato un cerchio (turno da svolgere) e sull'altro una X (turno già svolto).

Anche i **segnalini punto rigenerazione** sono 6. Di questi 6 segnalini due presentano il numero 1, due il numero 2 e due il numero 3. Questi segnalini vengono usati per indicare dove può ricomparire un marine fraggato. Il giocatore tira un dado verde ottenendo il numero 1, 2 o 3. Il giocatore quindi posiziona la miniatura del marine in un segnalino punto rigenerazione con lo stesso numero (vedere il regolamento per dettagli). Questi segnalini sono obbligatori per il gioco deathmatch mentre non servono per cattura la bandiera.

Come per i segnalini turno del giocatore è molto semplice fabbricare dei segnalini punto rigenerazione. Ritagliati altri 6 cartoncini quadrati, è sufficiente tracciare i numeri necessari, ovvero due quadrati con il numero 1, due con il numero 2 e infine due con il numero 3.

I **segnalini frag** sono ben 34. Presentano un teschio e sono di due tipi. Uno "normale" che rappresenta un punto frag e uno marcato con il numero 3 che vale appunto per tre frag normali. Naturalmente sono usati per segnare i frag e quando si supera il punteggio di 3 è possibile sostituire tre segnalini frag normali con uno marchiato "3", molto più comodo e che assicura di non rimanere senza abbastanza tasselli.

Benché qualcuno può avere la voglia di fabbricarsi 34 segnalini frag, è molto più semplice e veloce prepararsi un foglio con i nomi dei giocatori (per il deathmatch) o della squadra (per il cattura bandiera) e segnare qui il punteggio come in una partita a carte.

I **tasselli portabandiera** sono 2, uno per ogni squadra perciò uno è rosso e l'altro blu. Questi tasselli vengono usati solo nella variante cattura la bandiera. Vanno posizionati nel quartier generale della rispettiva squadra come indicato nella mappa. Il tassello occupa due caselle perché in una deve essere posizionato il segnalino della bandiera della propria squadra (perciò

dello stesso colore), mentre l'altra rimane vuota per ospitare il segnalino bandiera della squadra avversaria quando un marine riesce a catturarlo (vedere il regolamento per dettagli).

Per creare i tasselli portabandiera si devono ritagliare due cartoncini ognuno dei quali è della dimensione di due caselle adiacenti (25 x 50 mm). Quindi è sufficiente identificarli l'uno dall'altro, scrivendoci il nome (es. "portabandiera rosso") o colorandoli del rispettivo colore.

I **segnalini bandiera** sono 2, uno per ogni squadra, come per i tasselli portabandiera ne abbiamo uno rosso ed uno blu. Anche questi sono usati solo nella modalità cattura bandiera. I segnalini rappresentano le bandiere delle squadre e vengono raccolti come normali segnalini equipaggiamento per essere portati nel portabandiera della propria squadra (vedere il regolamento per dettagli).

I segnalini bandiera possono essere creati ritagliando due quadrati delle solite dimensioni per poi identificarli con un nome (es. "rosso", "bandiera rossa", etc.) o con il colore rispettivo.

Se avete dimestichezza con programmi di grafica come photoshop o paint shop pro e non amate le soluzioni "approssimative", potete sbizzarrirvi a creare la grafica dei vostri segnalini per poi stamparli e incollarli su di un cartoncino.

MAPPE

Il manuale d'istruzioni dell'espansione di Doom presenta degli scenari appositamente concepiti per il gioco deathmatch. Ci sono tre scenari per il deathmatch (a pag. 9, 10 e 11 del manuale dell'espansione di Doom) e due per il cattura la bandiera (pag. 12 e 13 del manuale).

Le prime tre mappe (pag. 9, 10, 11) presentano due nuovi tipi di equipaggiamento presenti solo nell'espansione che sono l'*Invisibilità* e la *Megasfera*. Potete decidere di utilizzarli (le regole si trovano nel manuale dell'espansione scaricabile gratuitamente) e fabbricare dei segnalini da posizionare sulla mappa. Tuttavia questa guida si propone di usufruire delle regole deathmatch sfruttando solo il materiale e regole della scatola base, perciò basta eliminare dal tabellone questi segnalini, il divertimento non ne risentirà.

Per quanto riguarda le mappe del cattura bandiera, la prima (pag.12) è assolutamente giocabile con il materiale base, la seconda (pag.13) invece presenta delle caratteristiche studiate appositamente per le nuove regole dei terreni in assenza di aria (se vi interessa giocarvi potete trovare queste nuove regole sul manuale dell'espansione).

Sul sito <http://www.boardgamegeek.com/game/10640> potete scaricare gratuitamente mappe create appositamente per giocare in deathmatch con il solo materiale della scatola base.

Naturalmente potrete anche creare le vostre mappe, a questo punto solo la vostra immaginazione può limitare le infinite possibilità di gioco.

Buon divertimento!

*Nota sulle traduzioni delle carte marine:

Nel manuale dell'espansione di Doom sono riportati i nomi di otto carte ma ho segnalato solo tre di queste (*Pronto a Tutto*, *Ricognizione* ed *Esploratore*) perché dovrebbero essere le uniche

appartenenti al mazzo base di Doom. Le altre carte fanno parte delle nuove abilità marine fornite con l'espansione e perciò non utilizzabili con il gioco base. Uso il condizionale perché la traduzione dei nomi delle carte marine dall'italiano all'inglese in alcuni casi cambia in modo sostanziale, ad esempio la carta *Special Ops* è tradotta in italiano con *Commando*. Diversi nomi delle carte italiane non trovano un riscontro diretto con l'originale inglese. Per tale motivo non posso assicurare che non ci siano altre carte da scartare dal mazzo base. Ho svolto una ricerca per raffrontare i nomi delle carte inglesi e italiane e il risultato sembra convalidare quanto riportato nella presente traduzione, cioè che delle otto carte menzionate dal regolamento solo le tre riportate appartengono al set base.

Qui di seguito sono elencate le 18 carte marine del mazzo base di Doom con a fianco il nome inglese che dovrebbe corrispondergli:

1. Cecchino - *Sniper*
2. Esploratore - *Scout*
3. Pronto a tutto - *Prepared*
4. Allerta - *Alert*
5. Medico - *Medic*
6. Resistente - *Tough*
7. Istinto Omicida - *Killer Instinct*
8. Assaltatore - *Ground assault*
9. Combattente di prima linea - *Front guard*
10. Ricognizione - *Recon*
11. Tattico - *Tactician*
12. Ufficiale - *Officer*
13. Tiratore Scelto - *Marksman*
14. Tiratore Scelto - *Marksman*
15. Esperto si sopravvivenza - *Survival ops*
16. Esperto si sopravvivenza - *Survival ops*
17. Commando - *Special ops*
18. Commando - *Special ops*

Torno comunque a ripetere che non è una cosa assolutamente certa. Per completezza riporto tutti e otto i nomi in inglese elencati nel manuale dell'espansione, evidenziando quelli che dovrebbero appartenere al solo mazzo base:

Careful
Danger Sense
Efficient Killer
Lithe
Prepared
Recon
Scout
Tech Op

Se qualcuno maggiormente informato sull'argomento ha rilevato che di queste otto carte ve ne sono altre appartenenti al set base oltre a quelle da me riportate, potrebbe segnalarlo per permettere la rettifica di questa traduzione.