

# DOOM



**SPIELREGEL**



## WICHTIGE INFORMATIONEN ZUM ÜBERLEBEN!

In dieser Spielregel findet ihr eine Tutorial-Mission, die euch die grundlegenden Regeln von **DOOM: Das Brettspiel** vermittelt. Im Tutorial lernt ihr die wichtigsten Spielmechaniken kennen; darunter das Spielen von Karten sowie das Bewegen und Angreifen mit den Figuren.

Bevor ihr das Tutorial spielt, sollte sich mindestens einer von euch die Seiten 5–11 dieser Spielregel durchgelesen haben. Sie enthalten alle Regeln, die ihr zum Spielen des Tutorials benötigt, das auf Seite 4 beschrieben ist. Nach Abschluss des Tutorials solltet ihr euch mit dem Abschnitt „Fortgeschrittene Regeln“ auf den Seiten 12–15 vertraut machen. Darin findet ihr alle weiteren Regeln, die ihr zum Spielen einer kompletten Mission benötigt.

Sollten beim Spielen Fragen auftreten, könnt ihr diese im Referenzhandbuch nachschlagen. Es enthält ein Glossar aller Spielbegriffe und viele damit verbundene Klarstellungen. Betrachtet das Referenzhandbuch als euer primäres Nachschlagewerk, in dem ihr alle Regeln des Spiels wiederfindet.

## EINLEITUNG

*Warnung: Hüllenriss in Mars-Anlage A113 der Union Aerospace Corporation festgestellt. Zeitnahe Evakuierung des Personals wird empfohlen. Dies ist ein Alarm der Priorität 6. Jegliches Personal, das entgegen dieser Meldung in der Anlage verbleibt, verliert seinen Anspruch auf Leistungen aus der UAC-Lebensversicherung. Mehrere Notfallteams wurden entsandt, um die Anlage zu sichern und die geordnete Räumung des Personals sicherzustellen.*

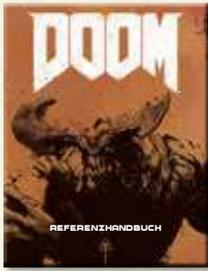
## ÜBERBLICK

*DOOM: Das Brettspiel* ist ein taktisches Spiel, in dem 1–4 Spieler die Kontrolle über einen Trupp schwer bewaffneter Elite-Marines der UAC übernehmen. Ihre Aufgabe ist es, in mehreren Missionen gegen die dämonischen Heerscharen des Zerstörers zu bestehen, die ebenfalls von einem Spieler kontrolliert werden.

## ZUSAMMENBAU DES CYBERDEMON



# SPIELINHALT



1 Referenzhandbuch



1 Operationshandbuch



37 Plastikfiguren  
(4 Marines, 33 Dämonen)



6 Würfel  
(4 rote, 2 schwarze)



8 Dämonenkarten



36 Ereigniskarten



73 Aktionskarten



12 Invasionskarten



3 Bedrohungskarten



10 Initiativekarten  
(4 Marine, 6 Zerstörer)



4 Marinekarten



6 Missionskarten



24 Klassenkarten



12 Glory-Kill-Karten



4 Truppkarten



4 Betäubungskarten



7 Betäubungs-  
marker



55 Schadensmarker  
(35 x 1 Schaden, 20 x 3 Schaden)



9 Medikit-  
marker



6 Teleportermarker  
(doppelseitig)



6 Zielmarker



18 Portalmarker  
(doppelseitig)



21 Killmarker



18 Argent-  
Energimarker



23 Waffenmarker  
(6 Granaten)



16 Fortschritts-/  
Bedrohungsmarker  
(doppelseitig)



24 Spielplanteile  
(doppelseitig)



8 Türmarker mit  
8 Plastikfüßen

## TUTORIAL

Dieses Tutorial führt euch schnell in die wichtigsten Spielmechaniken ein, die auf den Seiten 5-11 beschrieben sind. Um das Tutorial aufzubauen, geht wie folgt vor:

- Spielplan aufbauen:** Setzt den Spielplan aus den Spielplanteilen, Türen, Figuren und Markern wie im Bild unten dargestellt zusammen.
- Rollen verteilen:** Wählt einen Spieler, der die Rolle des Zerstörers spielt (am Besten der erfahrenste Spieler). Alle anderen Spieler übernehmen die Kontrolle der UAC Marines.
- Marines vorbereiten:** Jeder Marine-Spieler wählt einen der vier Marines und nimmt sich die entsprechende Marinekarte und -Figur: **Alpha**, **Bravo**, **Charlie** oder **Delta**. Jeder Marine nimmt sich wie im Kasten rechts beschrieben die entsprechenden Waffenmarker und Aktionskarten. Anschließend platzieren sie ihre Marine-Figuren auf dem Spielplan, wie unten abgebildet. Jeder Marine mischt seinen Aktionsstapel und zieht drei Karten. Spielt man mit weniger als vier Marines, legt man die nicht genutzten Marines zurück in die Spielschachtel.
- Zerstörer vorbereiten:** Der Zerstörer sucht die 18 Ereigniskarten mit den folgenden Namen am unteren Rand der Karten heraus: „Überwältigende Macht“, „Suchen und Vernichten“, „Blutausch“. Diese Karten werden gemischt und bilden den Ereignisstapel, den der Zerstörer verdeckt in seinem Spielbereich platziert. Daneben legt er die Invasionskarte „Erstschlag“ aufgedeckt aus. Außerdem platziert er die folgenden Dämonenkarten in seinem Spielbereich: „Imp“ (aufgedeckt), „Besessener Soldat“ (aufgedeckt), „Cacodemon“ (verdeckt) und „Pinky“ (verdeckt). Die Figuren für „Besessener Soldat“ und „Imp“ platziert er auf den unten abgebildeten Feldern auf dem Spielplan.
- Vorräte bereitlegen:** Legt die Würfel, Schadens- und Betäubungsmarker so auf den Tisch, dass alle Spieler sie erreichen können.

### AKTIONSSTAPEL BILDEN

Jeder Marine nimmt sich seine beiden unten abgebildeten Waffenmarker. Sie legen die Aktionskarten fest, die er im Tutorial verwenden werden wird:

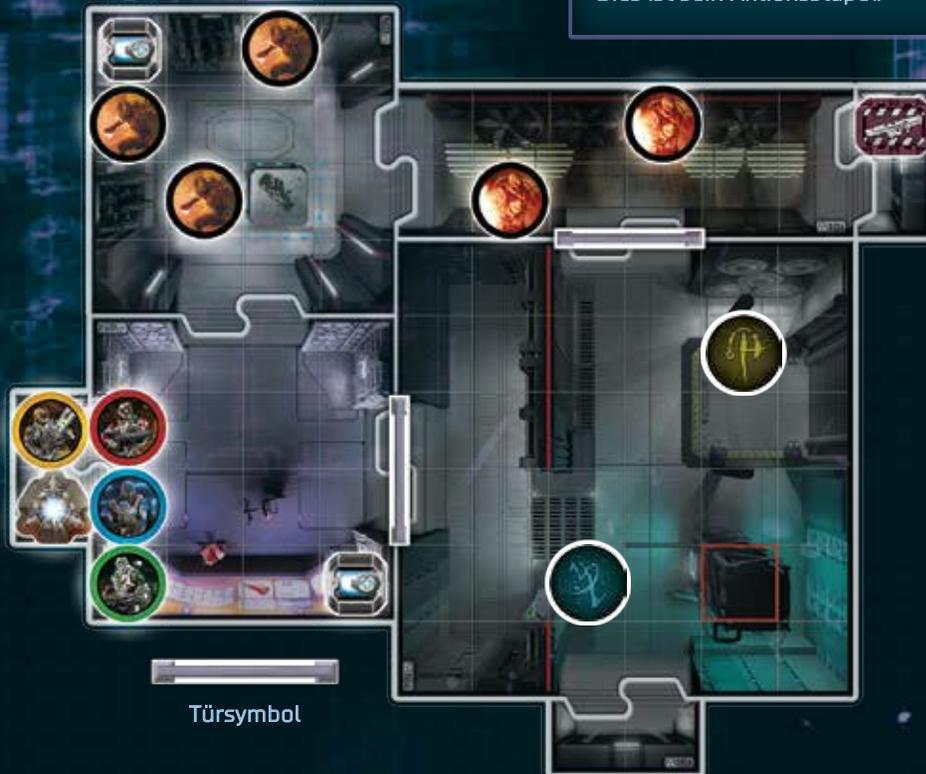


Anschließend bildet jeder Marine seinen eigenen, aus 10 Karten bestehenden Aktionsstapel. Jeder dieser Stapel besteht aus einem Satz UAC Marinekarten (mit dem  $\Delta$ -Symbol) sowie zwei Waffen-Sets, deren Symbol und Farbe den Waffenmarkern der Marines entsprechen.



UAC Marinekarte 1/4 Super-Schrotflinte 1/3

Um ein Set zusammenzustellen nimmt der Spieler je ein Exemplar der nummerierten Karten eines Sets (z. B. „1/3“, „2/3“ und „3/3“). Nachdem er die drei Sets zusammengestellt hat, mischt der Marine diese und legt sie verdeckt in seinen Spielbereich. Dies ist sein Aktionsstapel.



# SPIELVERLAUF

*DOOM: Das Brettspiel* wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus zwei Phasen: einer **Statusphase**, gefolgt von einer **Aktivierungsphase**. Nachdem beide Phasen beendet worden sind, beginnt die nächste Runde. Es wird so lange gespielt, bis die Mission endet (siehe „Missionsende“ auf Seite 11).

## STATUSPHASE

In der Statusphase bereitet der Zerstörer das Spielmaterial für die neue Runde vor. Der Zerstörer bildet den Initiativestapel, der aus den Initiativekarten aller am Spiel teilnehmenden Marines sowie einer Anzahl von Zerstörer-Initiativekarten besteht, die der Anzahl der auf dem Spielplan befindlichen Dämonentypen entspricht. Zu Beginn des Tutorials sind dies zwei Zerstörer-Initiativekarten. In jeder Statusphase kann es sein, dass der Zerstörer Zerstörer-Initiativekarten aus dem Stapel entfernen oder ihm hinzufügen muss, abhängig davon, wie viele Dämonentypen sich gerade auf dem Spielplan befinden.



3 Marine-Initiativekarten für 3 Marines



2 Zerstörer-Initiativekarten für 2 Dämonentypen

Nachdem der Initiativestapel gebildet und gemischt worden ist, macht der Zerstörer seine erschöpften Dämonenkarten spielbereit (dies wird später beschrieben) und zieht Ereigniskarten von seinem Ereignisstapel, bis er 6 Ereigniskarten auf der Hand hat.

## AKTIVIERUNGSPHASE

In der Aktivierungsphase passieren die eigentlichen Aktionen in *DOOM: Das Brettspiel*. Zu Beginn dieser Phase deckt der Zerstörer die oberste Karte vom Initiativestapel auf. Falls die aufgedeckte Karte zu einem Marine gehört, wird der entsprechende Marine **AKTIVIERT**, wodurch er **AKTIONEN** ausführen kann (siehe nächste Seite).



Wird hingegen eine Zerstörer-Initiativekarte aufgedeckt, muss der Zerstörer einen Dämonentyp wählen und jede Dämonenfigur dieses Typs aktivieren (siehe nächste Seite).



Nach der Aktivierung des Marines oder des Dämonentyps wird die aufgedeckte Initiativekarte abgelegt. Anschließend wird die nächste Karte vom Initiativestapel aufgedeckt. Dies wird so lange wiederholt, bis sich keine Karten mehr im Initiativestapel befinden. Dann endet die aktuelle Runde und es beginnt die nächste Runde mit einer neuen Statusphase.

## MARINE-AKTIVIERUNG

Sobald die Initiativekarte eines Marines aufgedeckt wird, wird er aktiviert. Er kann sich bewegen und angreifen, indem er Aktionskarten von seiner Hand spielt. Während seiner Aktivierung darf der Marine 1 **HAUPT-AKTIONS**karte sowie eine beliebige Anzahl **BONUS-AKTIONS**karten spielen. Diese werden durch die folgenden Symbole dargestellt:



Haupt-Aktion



Bonus-Aktion

Aktionskarten werden eine nach der anderen gespielt und abgehandelt. Nachdem der Marine eine Aktionskarte abgehandelt hat, darf er eine weitere Aktionskarte spielen oder seine Aktivierung beenden. Am Ende der Aktivierung eines Marines legt er alle gespielten Aktionskarten ab und zieht so lange neue Karten von seinem Aktionsstapel, bis er 3 Karten auf der Hand hat.

## AKTIONSKARTEN ABHANDELN

Sobald ein Marine eine Aktionskarte spielt, platziert er sie aufgedeckt in seinem Spielbereich und handelt die folgenden Schritte ab:

1. **Bewegungspunkte erhalten:** Der Marine erhält Bewegungspunkte in Höhe des Geschwindigkeitswertes der Karte. Ein Marine kann sich **jederzeit** während seiner Aktivierung bewegen, indem er Bewegungspunkte, die er erhalten hat, ausgibt, **außer während eines Angriffs** (siehe „Bewegung“ auf Seite 8).
2. **Angreifen:** Falls die Karte über ein Angriffsfeld verfügt, kann der Marine einen Angriff ausführen (siehe „Angreifen“ auf Seite 7).

Einige Karten haben einzigartige Fähigkeiten, welche die Marines für verschiedene Effekte verwenden können, wie z. B. zusätzliche Angriffe oder Würfel neu werfen. Um diese Fähigkeiten abzuhandeln, befolgt ein Marine die Anweisungen auf der Karte.



Geschwindigkeitswert

Angriffsfeld

Fähigkeiten

## DÄMONEN-AKTIVIERUNG

Sobald eine Zerstörer-Initiativekarte aufgedeckt wird, ist der Zerstörer am Zug und aktiviert seine Dämonen. Dazu wählt er 1 seiner **SPIELBEREITEN** Dämonenkarten und **ERSCHÖPFT** sie, indem er sie um 90° dreht.



Spielbereite Dämonenkarte



Erschöpfte Dämonenkarte

Anschließend aktiviert er nacheinander jede Dämonenfigur auf dem Spielplan, deren Typ der gewählten Dämonenkarte entspricht. Die Aktivierungen werden eine nach der anderen ausgeführt.

Sobald eine Dämonenfigur aktiviert wird, folgt sie den nachstehenden Schritten:

1. **Bewegungspunkte erhalten:** Der Dämon erhält Bewegungspunkte in Höhe des Geschwindigkeitswertes der zugehörigen Dämonenkarte. Ein Dämon kann sich während seiner Aktivierung **jederzeit** bewegen, indem er Bewegungspunkte, die er erhalten hat, ausgibt, **außer während eines Angriffs** (siehe „Bewegung“ auf Seite 8).
2. **Angreifen:** Der Dämon kann den auf dem Angriffsfeld angegebenen Angriff ausführen.

Jeder Dämon hat besondere Fähigkeiten, die auf seiner Dämonenkarte angegeben sind. Um diese Fähigkeiten abzuhandeln, folgt der Zerstörer den Anweisungen auf der Karte. Im Rahmen des Tutorials ignoriert der Zerstörer alle Fähigkeiten, die mit dem Argent-Energiesymbol (⚡) gekennzeichnet sind.



Geschwindigkeitswert

Angriffsfeld

# ANGREIFEN

Angreifen ist für Marines und Dämonen die häufigste Art einander Schaden zuzufügen. Der Marine oder Dämon, der einen Angriff ausführt, wird **ANGREIFER** genannt. Sobald ein Angriff ausgeführt wird, benennt der Angreifer, welche Figur er angreift, jene Figur ist der **VERTEIDIGER**.

Um den Angriff ausführen zu können, muss sich der Verteidiger sowohl in **REICHWEITE** als auch in **SICHTLINIE** des Angreifers befinden. Als Reichweite wird die Anzahl der Felder zwischen Angreifer und Verteidiger (inklusive des Feldes, das der Verteidiger besetzt) bezeichnet. Die maximale Reichweite eines Angriffs ist im Angriffsfeld der verwendeten Aktionskarte angegeben. Falls sich der Verteidiger nicht in Reichweite des Angreifers befindet, muss der Angreifer ein anderes Ziel für den Angriff benennen.



Marine-Angriffsfeld



Dämonen-Angriffsfeld

Die Sichtlinie wird verwendet, um zu bestimmen, was die Figur des Angreifers sehen kann. Um zu bestimmen, ob sich der Verteidiger in Sichtlinie des Angreifers befindet, wählt der Angreifer eine beliebige Ecke seines Feldes und zieht eine gerade gedachte Linie zu einer beliebigen Ecke des Feldes des Verteidigers. Trifft die Linie auf **Wände** (dicke schwarze Linien) oder **blockierendes Gelände** (rote Linien), ist die Sichtlinie **BLOCKIERT** und der Angreifer muss ein anderes Ziel benennen. Andernfalls hat der Angreifer Sichtlinie zum Verteidiger.

Nachdem ein Verteidiger benannt worden ist, wirft der Angreifer die Anzahl der im Angriffsfeld der Aktions- oder Dämonenkarte angegebenen Würfel der entsprechenden Farbe. Jede Würfelseite enthält bis zu drei Schadenssymbole (☠), die angeben, wie viel Schaden der Verteidiger erleidet. Schaden wird auf der nächsten Seite im Detail erläutert.

Nach dem Angriffswurf deckt der Verteidiger **eine** Karte für seine Verteidigung auf. Falls der Verteidiger ein Marine ist, deckt er die oberste Karte seines Aktionsstapels auf; falls der Verteidiger ein Dämon ist, deckt der Zerstörer die oberste Karte seines Ereignisstapels auf.

In der oberen rechten Ecke der aufgedeckten Karte können sich Verteidigungssymbole befinden. Entweder sind dies Schild- (♥) oder Ausweichsymbole (☞). Jedes Schildsymbol (♥) hebt 1 Schaden auf; das Ausweichsymbol (☞) hebt allen Schaden auf.

Einige Ereigniskarten enthalten das Spezialverteidigungssymbol (⚡). Es löst die Spezialverteidigungsfähigkeit der entsprechenden Dämonenkarte aus. Sobald dies der Fall ist, gibt sie dem verteidigenden Dämon zusätzliche Schildsymbole (♥) oder ein Ausweichsymbol (☞).

Nach dem Aufdecken einer Verteidigungskarte erleidet der Verteidiger 1 Schaden pro Schadenssymbol (☠), das nicht aufgehoben werden konnte (siehe „Schaden erleiden“ auf Seite 8). Anschließend legt er die aufgedeckte Karte ab.



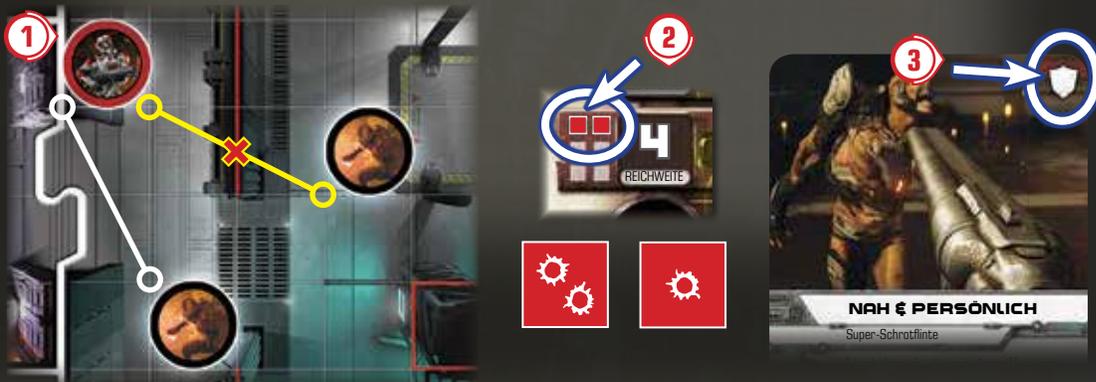
Schild-Verteidigungssymbole



Spezialverteidigungsfähigkeit

## BEISPIEL EINES ANGRIFFS

1. Der linke Imp hat Sichtlinie zu Alpha. Der Zerstörer kann eine ununterbrochene gedachte Linie von einer Ecke des Feldes des Imps zu einer Ecke des Feldes von Alpha ziehen. Alpha ist drei Felder entfernt, befindet sich also in Reichweite.
2. Der Zerstörer führt einen Angriff mit dem Imp aus. Er wirft die Würfel, die im Angriffsfeld des Dämons angegeben sind, und der Marine deckt die oberste Karte seines Aktionsstapels auf.
3. Von den gewürfelten ☠ [3] zieht der Verteidiger die auf der aufgedeckten Karte angegebene Anzahl ♥ [1] ab und erleidet demnach 2 Schaden. Diese legt er in Form von Schadensmarkern auf seine Marinekarte.



## SCHADEN ERLEIDEN

Schaden wird mithilfe der Schadensmarker festgehalten. Jeder Schadensmarker hat einen Wert von „1“ oder „3“.

Jedes Mal wenn ein Marine Schaden erleidet, platziert er die entsprechende Anzahl Schadensmarker auf seiner Marinekarte. Erleidet ein Dämon Schaden, wird die entsprechende Anzahl Schadensmarker auf dem Spielplan neben der Dämonenfigur platziert.

Marines können sich von Schaden erholen. Sobald dies geschieht, nimmt der Marine die entsprechende Anzahl Schadensmarker von seiner Marinekarte und legt sie zurück in den Vorrat.



Schadensmarker

## GETÖTET

Sobald ein Marine oder ein Dämon insgesamt Schaden in Höhe seiner Lebenspunkte oder höher erlitten hat, ist er **GETÖTET** und die Figur wird sofort vom Spielplan entfernt.



Marine-Lebenspunkte

von 6 B. erh.



Dämonen-Lebenspunkte

Nachdem ein Dämon getötet worden ist und falls sich keine weiteren Dämonen des gleichen Typs auf dem Spielplan befinden, dreht der Zerstörer die Dämonenkarte dieses Typs auf die Rückseite.

Sobald ein Marine getötet wird, erhält der Zerstörer 1 Killmarker. Die Marine-Figur wird sofort vom Spielplan entfernt und sämtliche Schadensmarker werden von der Marinekarte zurück in den Vorrat gelegt. Anschließend mischt der Marine seine Handkarten sowie den Ablagestapel in seinen Aktionsstapel und zieht 3 neue Aktionskarten.

Zu Beginn der nächsten Aktivierung eines getöteten Marines **RESPAWNT** er, indem er seine Figur auf ein Feld stellt, das einen aktiven Teleporter enthält.



Killmarker



Aktiver Teleporter

## BEWEGUNG

Bewegung ist in allen Kampfsituationen der Schlüssel zum Erfolg – sei es, um ein Missionsziel zu erfüllen oder um die Distanz zu einem Gegner zu verringern.

Marines und Dämonen können Bewegungspunkte ausgeben, um sich auf dem Spielplan zu bewegen. Eine Figur kann sich auf ein benachbartes Feld bewegen, indem sie 1 Bewegungspunkt ausgibt. Felder gelten als benachbart, falls sie durch eine Kante oder Ecke verbunden sind. Das bedeutet, dass Marines sich orthogonal und diagonal bewegen können.



Bewegungsrichtungen

Ein Marine oder Dämon kann seine Bewegungspunkte während seiner Aktivierung aufteilen und zu beliebigen Zeitpunkten – vor oder nach einem Angriff oder dem Nutzen einer Fähigkeit – ausgeben. Bewegungspunkte, die während einer Aktivierung nicht ausgegeben werden, verfallen.

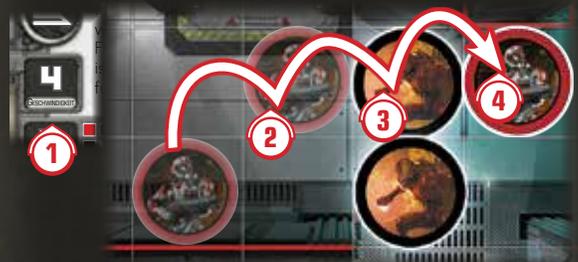
Geländemerkmale, die auf den Spielplan aufgedruckt sind, können die Bewegung einschränken. Gelände wird auf Seite 10 im Detail erklärt.

## DURCH FIGUREN BEWEGEN

Figuren können Felder betreten, die von anderen Figuren besetzt sind, dürfen ihre Bewegung auf solchen Feldern jedoch nicht beenden. Um ein von einer **FEINDLICHEN FIGUR** besetztes Feld zu betreten, muss die sich bewegende Figur einen zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben. Eine Figur kann sich ohne zusätzliche Kosten auf ein von einer **BEFREUNDETEN FIGUR** besetztes Feld bewegen.

Marines gelten untereinander als befreundet; Dämonen gelten für sie als feindlich. Dämonen gelten untereinander als befreundet; Marines gelten für sie als feindlich.

## BEWEGUNGSBEISPIEL



1. Alpha spielt eine Aktionskarte und erhält von dieser 4 Bewegungspunkte.
2. Er bewegt sich für 1 Punkt diagonal.
3. Er bewegt sich für 2 weitere Punkte auf ein von einem Dämon besetztes Feld.
4. Auf dem Feld eines Dämons kann er die Bewegung nicht beenden, also muss er seinen letzten Punkt ausgeben, um sich weiter zu bewegen.

# WEITERE GRUNDREGELN

Dieser Abschnitt beschreibt weitere Grundregeln, die den Spielern zum Abschließen des Tutorials bekannt sein müssen.

## BETÄUBUNG

Betäubung schwächt zeitweise die offensiven und defensiven Fähigkeiten einer Figur. Falls ein Marine betäubt wird, nimmt er eine Betäubungskarte und platziert sie neben seiner Marinekarte. Falls ein Dämon betäubt wird, wird ein Betäubungsmarker neben dessen Figur platziert.



Betäubungsmarker

Sobald eine betäubte Figur angreift, muss sie vor dem Angriffswurf einen Würfel entfernen. Sobald eine betäubte Figur angegriffen wird, kann sie keine Verteidigungskarte aufdecken. Eine Figur ist nicht mehr betäubt, nachdem sie angegriffen worden ist oder selbst einen Angriff ausgeführt hat.

Eine Figur kann nicht gleichzeitig mehrfach betäubt werden. Falls eine bereits betäubte Figur aus irgendeinem Grund erneut betäubt werden würde, geschieht nichts.

## SPRINT-AKTION

Sobald sich ein Marine schnell von einem Punkt des Spielplans zu einem anderen bewegen muss, kann er von der „Sprint“-Aktion Gebrauch machen, die auf seiner Marinekarte aufgedruckt ist. Anstatt während seiner Aktivierung eine Haupt-Aktionskarte zu spielen, darf er eine seiner Handkarten ablegen, um 6 Bewegungspunkte zu erhalten.



## REAKTION

Einige Karten, wie z. B. „Rüstung“ verfügen über das Reaktionssymbol (⚡). Im Gegensatz zu Haupt- und Bonus-Aktionen kann ein Marine Karten mit dem Reaktionssymbol während der Aktivierung anderer Spieler spielen.

Reaktionskarten werden durch das Reaktionssymbol identifiziert (⚡).



Reaktion

Wann und wie Reaktionskarten gespielt und abgehandelt werden können, ist jeweils auf den Karten beschrieben. Um eine Reaktionskarte zu spielen, platziert der Marine sie von seiner Hand aufgedeckt in seinem Spielbereich. Nachdem er die Karte abgehandelt hat, platziert er sie auf seinem Ablagestapel.

# DÄMONEN-EREIGNISKARTEN

Die Dämonen bringen die mysteriösen Mächte der Argent-Energie mit sich, die sich auf überraschende Art und Weise manifestieren kann. Während der Statusphase zieht der Zerstörer Ereigniskarten, die er später spielen kann, um verschiedene Effekte auszulösen. Wann und wie eine Ereigniskarte gespielt werden kann, ist jeweils auf der Karte beschrieben. Die meisten Ereigniskarten haben sofort wirksame Effekte wie Schadensreduktion oder Bonuswürfel bei Angriffen. Nachdem der Effekt abgehandelt worden ist, wird die Ereigniskarte abgelegt. Identische Ereigniskarten können nicht gleichzeitig gespielt werden.

## GEGENSTÄNDE

Gegenstände, welche die Marines nutzen können, werden auf dem Spielplan durch Marker dargestellt. Ein Marine darf einen Gegenstand aufnehmen, wenn er während seiner Aktivierung auf dem gleichen Feld wie ein Gegenstandsmarker steht. Es gibt 2 Gegenstandstypen:



**Medikit:** Sobald ein Marine ein Medikit aufnimmt, legt er den Medikit-Marker sofort ab und heilt 5 Schaden.



**Waffe:** Sobald ein Marine eine Waffe aufnimmt, platziert er den Marker in seinem Spielbereich und nimmt sich das Waffen-Set (d. h. die Aktionskarten), das der Farbe und dem Symbol des Markers entspricht.

Auf dem Tutorial-Spielplan ist beispielsweise der Waffenmarker des Raketenwerfers zu finden. Sobald ein Marine diesen Marker aufnimmt, nimmt er sich das unten abgebildete Waffen-Set aus dem Vorrat, mischt es und platziert es verdeckt auf seinem Aktionsstapel:



Waffenmarker

Waffen-Symbol und -Farbe

## GELÄNDE UND WÄNDE

Manche Linien auf dem Spielplan sind breiter oder eingefärbt um anzuzeigen, dass sie über Effekte verfügen, die Bewegung und Sichtlinie wie folgt modifizieren:

**Wände:** Wände werden durch eine dicke schwarze Linie dargestellt und sind zumeist am Rand von Spielplanteilen zu finden. Zwei Felder, die durch eine Wand voneinander getrennt sind, sind nicht benachbart. Figuren können sich nicht durch Wände bewegen. Zusätzlich blockieren Wände die Sichtlinie.



Wand

**Unpassierbar:** Dieses Gelände wird durch eine rot gepunktete Linie zwischen den Feldern dargestellt. Figuren können sich nicht über rot gepunktete Linien bewegen. Unpassierbares Gelände blockiert nicht die Sichtlinie.



Unpassierbar

**Blockierend:** Dieses Gelände wird durch eine durchgehende rote Linie zwischen den Feldern dargestellt. Figuren können sich nicht über durchgehende rote Linien bewegen. Zusätzlich blockiert blockierendes Gelände die Sichtlinie.



Blockierend

**Schwierig:** Dieses Gelände wird durch eine blau gepunktete Linie dargestellt, die 1 oder mehr Felder umrahmt. Eine Figur muss 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben, um ein Feld mit schwierigem Gelände zu betreten. Schwieriges Gelände blockiert nicht die Sichtlinie.



Schwierig

## TÜREN

Türen werden durch aufrecht stehende Tür-Marker dargestellt, die beim Missionsaufbau zwischen bestimmten Feldern des Spielplans platziert werden. Türen blockieren die Sichtlinie. Felder, zwischen denen sich eine Tür befindet, sind nicht benachbart.



Türen

Eine zu einer Tür benachbarte Figur kann diese öffnen, indem sie 1 Bewegungspunkt ausgibt. Dabei wird die Tür permanent vom Spielplan entfernt. Geöffnete Türen können nicht wieder geschlossen werden.

**Wichtig:** Im Tutorial können Dämonen keine Türen öffnen, falls sich Portale auf dem Spielplan befinden. Sobald ein Marine das erste Mal eine Tür öffnet, beschwört der Zerstörer sofort Dämonen aus den zwei Portalen auf dem Spielplan.

## PORTALE

Durch Portale gelangen die Dämonen auf das Schlachtfeld. Dämonen werden stets auf einem Feld mit Portal oder auf einem Feld, das zu einem Portal benachbart ist, auf dem Spielplan platziert. Es gibt drei Portalstufen, jede in einer anderen Kombination aus Farbe und Glyphe dargestellt.



Blaues Portal



Gelbes Portal



Rotes Portal

Im Spiel verfügt der Zerstörer über eine Invasionskarte, auf der sechs **INVASIONSGRUPPEN** angegeben sind. Jede Invasionsgruppe legt Anzahl und Typ der Dämonen fest, die der Zerstörer mit der jeweiligen Art von Portal **BESCHWÖREN** kann.

Aufgedeckte Portale



Invasionsgruppen



Im Tutorial verfügt der Zerstörer über die Invasionskarte „Erstschlag“. Beschwört er aus dem blauen Portal Dämonen, kann er eine der Invasionsgruppen wählen und beschwören, die neben dem blauen Portalsymbol auf der Karte angegeben sind.

Die Missionsbeschreibung legt fest, wann der Zerstörer Dämonen beschwören kann. Im Tutorial beschwört er Dämonen aus dem blauen und gelben Portal sofort, wenn ein Marine zum ersten Mal eine Tür öffnet.

Der Zerstörer beschwört seine Dämonen nacheinander und Portal für Portal. Um Dämonen zu beschwören, deckt er einen der auf dem Spielplan liegenden Portalmarker auf. Anschließend wählt er eine dem aufgedeckten Portal entsprechende Invasionsgruppe seiner Invasionskarte und platziert alle darauf angegebenen Dämonenfiguren auf oder neben dem Portal auf dem Spielplan.

Sobald ein Dämon beschworen wird, deckt der Zerstörer die zu diesem Typ gehörende Dämonenkarte auf.

Aus jedem Portal kann genau 1 Invasionsgruppe beschworen werden. Nachdem die Invasionsgruppe beschworen worden ist, wird der Portalmarker vom Spielplan entfernt.

## BESCHWÖRUNGSBEISPIEL

1. Sobald Alpha die Tür öffnet, deckt der Zerstörer den blauen und gelben Portalmarker auf.
2. Für jeden aufgedeckten Portalmarker beschwört der Zerstörer je eine Invasionsgruppe von seiner Invasionskarte. Aus dem blauen Portal beschwört er 2 Besessene Soldaten; aus dem gelben Portal beschwört er 2 Imps und 2 Cacodemons.
3. Der Zerstörer platziert die Dämonenfiguren auf oder benachbart zu den Portalmarkern, aus denen sie beschworen wurden. Anschließend werden die Portalmarker abgelegt.



## MISSIONSENDE

Die Mission endet, sobald der Zerstörer oder die Marines ihr Missionsziel erfüllt haben. Im Tutorial lauten die Missionsziele wie folgt:

**Marines:** Die Marines müssen mindestens eine Tür öffnen, woraufhin der Zerstörer Dämonen beschwören muss. Sie gewinnen sofort, sobald sie alle Dämonen auf dem Spielplan getötet haben.

**Zerstörer:** Der Zerstörer gewinnt, sobald er eine bestimmte Anzahl Killmarker gesammelt hat. Der Zerstörer erhält jedes Mal, wenn er einen Marine getötet hat, 1 Killmarker. Die Anzahl der benötigten Killmarker hängt von der Anzahl der Marines ab:

- **1 oder 2 Marines:** 4 Killmarker
- **3 Marines:** 3 Killmarker
- **4 Marines:** 2 Killmarker

## STOPP!

Jetzt kennt Ihr alle Regeln, die zum Spielen des Tutorials benötigt werden. Nachdem Ihr diese Mission abgeschlossen habt, lest den Abschnitt „Fortgeschrittene Regeln“. Anschließend könnt Ihr euch in eure erste Operation stürzen.

# FORTGESCHRITTENE REGELN

Dieser Abschnitt beschreibt alle weiteren Regeln, welche die Spieler zum Spielen einer Operation kennen müssen. Diese Regeln werden im Tutorial nicht benötigt.

## FÄHIGKEITEN

Fähigkeiten erlauben Marines und Dämonen Effekte abzuhandeln, die über die Standard-Spielregeln hinausgehen. Zum Beispiel könnte eine Fähigkeit einem Marine erlauben eine zusätzliche Haupt-Aktion abzuhandeln.

Jede Fähigkeit beschreibt, wann und wie sie verwendet werden kann. Einige Fähigkeiten haben Kosten, wie folgt:

- **Erschöpfen:** Einige Klassenkarten haben Fähigkeiten, die erfordern, dass der Marine die Karte erschöpft. Falls die Karte bereits erschöpft ist, kann ihre Fähigkeit nicht genutzt werden. Erschöpfte Klassenkarten werden zu Beginn der Aktivierung des Marines spielbereit gemacht. Klassenkarten werden später genauer erklärt.
- **Argent-Energie (⚡):** Einige Dämonenkarten haben Fähigkeiten, die mit dem Argent-Energiesymbol (⚡) gekennzeichnet sind. Um diese Fähigkeiten zu nutzen, muss der Zerstörer einen Argent-Energiemarker von der Karte ausgeben. Argent-Energie wird später genauer erklärt.
- **⚡:** Diese Fähigkeit kann als Haupt-Aktion genutzt werden.
- **⚡:** Diese Fähigkeit kann als Bonus-Aktion genutzt werden.

Einige Fähigkeiten gewähren Bewegungspunkte. Falls eine Figur jemals Bewegungspunkte außerhalb ihrer Aktivierung erhält, muss sie diese sofort ausgeben. Nicht genutzte Bewegungspunkte verfallen.

## KLASSENKARTEN

Die Klassenkarten repräsentieren das spezielle Training der Marines und statten sie mit einzigartigen Fertigkeiten aus. Während des Missionsaufbaus wird jedem Marine eine Klassenkarte zugeteilt, die er auf dem Klassenplatz seiner Marinekarte platziert. Diese Fähigkeit steht dem Marine während der gesamten Partie zur Verfügung und kann gemäß den auf der Klassenkarte aufgedruckten Anweisungen verwendet werden.

Einige Fähigkeiten erschöpfen Klassenkarten. Dazu dreht der Spieler die Klassenkarte um 90° im Uhrzeigersinn. Zu Beginn seiner Aktivierung macht er die Karte wieder spielbereit, indem er sie in die ursprüngliche Position zurückdreht.



Erschöpfte Klassenkarte



Spielbereite Klassenkarte

## ARGENT-ENERGIE

Mit der Argent-Energie (⚡) steht dem Zerstörer eine Währung zur Verfügung, mit der er die besonderen Fähigkeiten seiner Dämonen nutzen kann. Argent-Energie wird durch das ⚡-Symbol sowie Argent-Energiemarker repräsentiert.



Argent-Energiemarker

Während der Statusphase kann der Zerstörer Argent-Energie erhalten, indem er bis zu 3 Ereigniskarten von seiner Hand ablegt. Für jede abgelegte Karte erhält er 1 Argent-Energiemarker. Sobald der Zerstörer Argent-Energie erhält, nimmt er Argent-Energiemarker aus dem Vorrat und platziert sie auf beliebigen aufgedeckten Dämonenkarten oder auf seiner Invasionskarte.

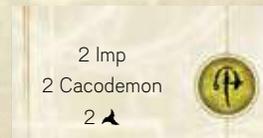


Argent-Energie wird auf Dämonenkarten platziert.

Um Argent-Energie auszugeben, legt er einen Argent-Energiemarker von einer Dämonenkarte ab. Anschließend handelt er eine Fähigkeit dieser Dämonenkarte ab, die mit dem Argent-Energiesymbol (⚡) gekennzeichnet ist.

Viele Invasionsgruppen sind mit einem Argent-Energiesymbol und einem bestimmten Wert ausgestattet. Sobald der Zerstörer eine solche Invasionsgruppe beschwört, erhält er Argent-Energiemarker in Höhe des angegebenen Wertes und muss diese auf die Dämonenkarten der beschworenen Invasionsgruppe verteilen.

Sobald der Zerstörer diese Gruppe beschwört, erhält er 2 Argent-Energie.



Sobald eine Invasionsgruppe beschworen wird, darf der Zerstörer eine beliebige Anzahl Argent-Energiemarker, die auf der Invasionskarte liegen, auf den Dämonenkarten der gerade beschworenen Invasionsgruppe platzieren. Nachdem die Beschwörung vollständig beendet worden ist, werden auf der Invasionskarte verbliebene Argent-Energiemarker sofort abgelegt.

## DECKUNG

Während eines Angriffs kann eine Figur hinter Wänden, Türen, Gelände und anderen Figuren in **DECKUNG** gehen, um einen defensiven Vorteil zu erhalten.

Nachdem die Sichtlinie bestimmt worden ist, muss der Angreifer bestimmen, ob sich der Verteidiger in Deckung befindet. Dazu zieht der Angreifer von der Ecke seines Feldes, die zur Bestimmung der Sichtlinie herangezogen wurde, imaginäre Linien zu jeder Ecke des Feldes des Verteidigers. Falls mindestens **eine** dieser Linien eine **Wand** (dicke schwarze Linie), **schwieriges Gelände** (blau gepunktete Linie), **blockierendes Gelände** (durchgehende rote Linie) oder **ein Feld schneidet, das eine Figur enthält** (Angreifer und Verteidiger werden ignoriert), befindet sich der Verteidiger in Deckung.

Sobald sich der Verteidiger während eines Angriffs in Deckung befindet, darf er nach dem Aufdecken einer Karte wählen, ob er eine weitere Karte zur Verteidigung aufdeckt (siehe „Angreifen“ auf Seite 7). Falls er das tut, wird die zuerst aufgedeckte Karte wirkungslos abgelegt und es gilt ausschließlich die neue Karte.

## DECKUNGSBEISPIEL



1. Alpha hat Sichtlinie zu allen drei Dämonen.
2. Der Cacodemon ist nicht in Deckung, weil Alpha eine ununterbrochene Linie zu jeder Ecke seines Feldes ziehen kann.
3. Der Imp ist in Deckung, weil eine der Linien durch den Besessenen Soldaten gezogen wird.
4. Der Besessene Soldat ist in Deckung, weil eine der Linien durch blockierendes Gelände gezogen wird.

## GLORY KILL

Verwundete Dämonen können von Marines mit einem schnellen Nahkampfangriff exekutiert werden. Auf jeder Dämonenkarte ist unter den Lebenspunkten der **BENOMMENHEITSWERT** angegeben.



Benommenheitswert

Falls ein Dämon Schaden in Höhe seines Benommenheitswertes oder mehr hat, ist er **BENOMMEN**.

Sobald sich ein Marine auf ein Feld, das von einem benommenen Dämon besetzt wird, bewegt, wird dieser Dämon sofort getötet, was als **GLORY KILL** bezeichnet wird. Sobald ein Marine einen Glory Kill ausführt, zieht er sofort eine Karte vom Glory-Kill-Stapel. Jede Glory-Kill-Karte erlaubt dem Marine, der die Karte gezogen hat, sofort 2 Schaden zu heilen. Außerdem hat jede Glory-Kill-Karte eine Fähigkeit, die der Marine ausführen kann, indem er die Anweisungen auf der Karte befolgt.

## TELEPORTER

Um ihre Agenten zügig über große Distanzen zu transportieren, setzt die UAC Teleporter ein. Diese werden während des Missionsaufbaus auf dem Spielplan platziert.



Inaktiver Teleporter

Manche Teleporter sind zunächst inaktiv und müssen aktiviert werden, bevor sie genutzt werden können. Sobald ein Marine ein Feld betritt, das von einem inaktiven Teleporter besetzt ist, wird der Teleportermarker auf dem Spielplan sofort umgedreht, wodurch der Teleporter aktiv wird. Getötete Marines haben die Möglichkeit, auf beliebigen aktiven Teleportern zu respawnen. Außerdem gelten für die Bewegung der Marines alle Felder, die aktive Teleporter enthalten, als benachbart zueinander.

## TELEFRAG

Für Dämonen können Teleporter ziemlich gefährlich werden. Falls ein Dämon ein Feld mit einem Teleporter besetzt, kann dieser getötet werden, indem ein Marine auf diesem Teleporter respawnet oder sich von einem anderen aktiven Teleporter auf den Teleporter mit dem Dämon bewegt. Ein Marine muss keinen zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben, um ein Feld zu betreten, auf dem sich ein Dämon befindet, falls der Dämon auf diese Weise getötet werden würde.

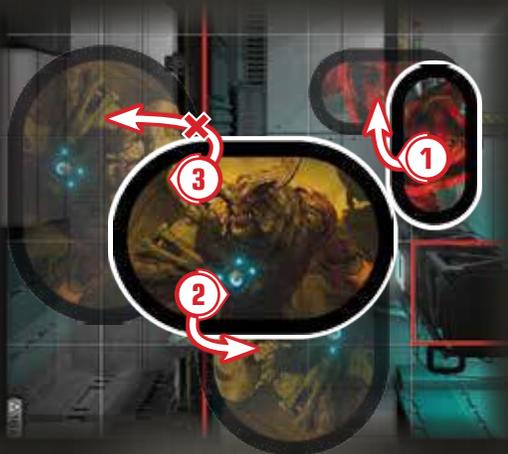
## GROSSE FIGUREN

Es gibt zwei Typen von Figuren: **KLEINE FIGUREN** und **GROSSE FIGUREN**. Während kleine Figuren nur ein Feld auf dem Spielplan besetzen, besetzen große Figuren mehrere Felder. Für große Figuren gelten besondere Regeln in Bezug auf Bewegung und Sichtlinie.

### GROSSE FIGUREN BEWEGEN

Große Figuren können sich nicht diagonal bewegen. Figuren, die zwei oder sechs Felder besetzen, können sich um 90° drehen, indem sie 1 Bewegungspunkt ausgeben. Nach dieser Drehung muss die Basis der Figur mindestens die Hälfte der Felder besetzen, die sie auch vor der Drehung besetzt hatte.

### DREHUNG EINER GROSSEN FIGUR



Figuren, die zwei Felder (1) oder sechs Felder (2) besetzen, können sich um 90° drehen, indem sie 1 Bewegungspunkt ausgeben. Die Figur muss nach der Drehung mindestens die Hälfte der Felder besetzen, die sie vor der Drehung besetzt hat, sonst ist die Drehung nicht möglich (3).

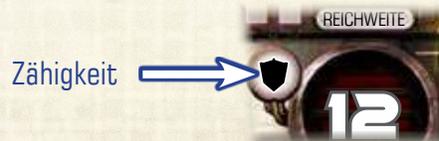
Während der Bewegung ignorieren große Figuren unpassierbares und blockierendes Gelände. Sobald sie Felder mit schwierigem Gelände oder von kleinen Figuren besetzte Felder betreten, müssen große Figuren keinen zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben. Sie können ihre Bewegung auf Feldern mit blockierendem oder unpassierbarem Gelände sowie auf Feldern mit kleinen Figuren beenden. Beenden sie ihre Bewegung auf Feldern mit einer oder mehreren kleinen Figuren, wird jede kleine Figur auf dem nächstgelegenen nicht-besetzten Feld nach Wahl ihres kontrollierenden Spielers platziert. Figuren können nicht auf Feldern platziert werden, die sie unter Verwendung der normalen Bewegungsregeln nicht passieren könnten, wie z. B. unpassierbares Gelände.

## GROSSE FIGUREN UND ANGRIFFE

Sobald eine große Figur Angreifer oder Verteidiger ist, kann die Sichtlinie von einer beliebigen Ecke der Felder, die diese Figur besetzt, bestimmt werden. Große Figuren können nicht in Deckung gehen.

### ZÄHIGKEIT

Einige Dämonen sind schwerer zu töten als andere. Solche Dämonen-Typen haben **ZÄHIGKEIT**, was durch das Schild-Symbol (♣) neben den Lebenspunkten auf der Dämonenkarte angezeigt wird. Solange sich eine Figur mit Zähigkeit verteidigt, fügt sie immer 1 ♣ zu ihrer Verteidigung hinzu.



### DAS SPIEL MIT WENIGER ALS VIER MARINES

Sobald weniger als vier Marines am Spiel teilnehmen, erhalten die Marine-Spieler beim Missionsaufbau Truppkarten. Diese Karten dienen dazu, die Balance zwischen Marines und Zerstörer zu gewährleisten, indem die Effektivität der Helden auf verschiedene Arten erhöht wird.

Beim Missionsaufbau erhalten die Marines in Abhängigkeit ihrer Anzahl die folgende Anzahl Truppkarten:

- **3 Marines:** 1 Marine erhält die Truppkarte „Führung übernehmen“.
- **2 Marines:** Jeder Marine erhält die Truppkarte „Kampferprobt“.
- **1 Marine:** Der Marine erhält die Truppkarte „Einzelkämpfer“. Eine zweite Marine-Initiativekarte wird dem Initiativestapel hinzugefügt. Das bedeutet, dass der Marine in jeder Runde zwei Mal aktiviert wird.

### EIGENE EREIGNIS- UND AKTIONSTAPEL

Während des Missionsaufbaus erstellen der Zerstörer und die Marines ihre eigenen Ereignis- und Aktionsstapel.

Um seinen Ereignisstapel zu erstellen, wählt der Zerstörer 3 Ereigniskarten-Sets und mischt sie in einen Stapel, der dann seinen Ereignisstapel mit 18 Karten bildet. Jedes der aus 6 Karten bestehende Ereigniskarten-Set wird durch einen Namen am unteren Rand der Karten identifiziert.



#### „Suchen und Vernichten“- Ereigniskartenname

Die Marines stellen ihren Aktionsstapel zusammen, indem sie zwei verschiedene Start-Waffenmarker nehmen (Waffenmarker, die keine grauen Streifen haben). Jeder Waffenmarker gehört zu einem Waffen-Set desselben Typs.

Der Marine nimmt je 1 Kopie jeder nummerierten Karte von diesen Sets und kombiniert sie mit den 4 UAC-Marinekarten, um seinen Aktionsstapel aus 10 Karten zu bilden.

In der unteren rechten Ecke jeder Aktionskarte befindet sich eine Waffen-Set-Identifikation, die aus einem Waffensymbol, einer Kartenummer sowie einer Set-Nummer besteht.



### Waffenmarker und Waffen-Set des Schweren Sturmgewehrs

Das Waffensymbol identifiziert ein Set. Die Kartenummer ist innerhalb jedes Sets einmalig. Die Set-Nummer gibt an, aus wie vielen Karten dieses Set besteht.

## MISSIONEN

*DOOM: Das Brettspiel* enthält ein Operationshandbuch, das 2 Operationen beinhaltet. Diese wiederum sind in je 6 Missionen aufgeteilt. Das Operationshandbuch beschreibt den Aufbau und alle Details, die zum Spielen der jeweiligen Mission erforderlich sind.

## MISSIONSKARTE

Jeder Mission ist eine Missionskarte zugewiesen, welche die Siegbedingungen für Marines und Zerstörer festlegt. Des Weiteren sind auf ihr besondere Regeln zu finden, die im Rahmen dieser speziellen Mission gelten und welche die Spielweise der Spieler beeinflussen.

## BEDROHUNGSKARTE

Jeder Mission ist eine Bedrohungskarte zugewiesen, die bestimmt, wie der Zerstörer Portale zur Beschwörung von Dämonen verwenden kann. Es gibt drei verschiedene Bedrohungskarten:

- **Verseuchung:** Die Dämonen werden aufgedeckt und beschworen, während die Marines den Spielplan erkunden.
- **Horde:** Ein kontinuierlicher Schwarm von immer tödlicheren Dämonen ergießt sich aus den Portalen.
- **Angriff:** Der Zerstörer erhält einen steten Nachschub an Bedrohungsmarkern, den er verwenden kann, um zu Beginn jeder Statusphase Dämonen zu beschwören.

## MISSIONSENDE

Die laufende Mission endet sofort, sobald eines der auf der Missionskarte beschriebenen Ziele erfüllt wurde.

## GEHEIME INFORMATIONEN

Alle Informationen des Operationshandbuches sind öffentlich und von jedem Spieler jederzeit einsehbar. Die vom Zerstörer gewählte Invasionskarte bleibt während der gesamten Mission vor den Marines verborgen, damit diese nicht wissen, welche Dämonen beschworen werden können. Des Weiteren sind die verdeckten Dämonenkarten vor den Marines geheim zu halten.

## UND WEITER?

Jetzt kennt ihr alle Regeln, die ihr beherrschen solltet, um *Doom: Das Brettspiel* zu spielen und könnt euch in eine Operation stürzen. Die erste Operation findet ihr im Operationshandbuch auf Seite 4. Beachtet auch den Abschnitt „Missionsaufbau“ auf Seite 2 des Operationshandbuchs.

Sollten beim Spielen Regelfragen auftreten, solltet ihr das Glossar des Referenzhandbuchs zu Rate ziehen, in dem alle Regeln alphabetisch sortiert zu finden sind.

## CREDITS

**Spieldesign:** Jonathan Ying  
**Spientwicklung:** Derrick Fuchs mit Andrew Wyshock  
**Produzent:** Derrick Fuchs  
**Technischer Redakteur:** Adam Baker  
**Redaktion und Lektorat:** Andreas Wolfsteller  
**Grafikdesign:** Wil Springer mit Samuel Shimota, Evan Simonet und Michael Silsby  
**Leitender Grafikdesigner:** Brian Schomburg  
**Illustration der Spielplanteile:** Ben Zweifel  
**Künstlerische Leitung:** Zoë Robinson  
**Abteilungsleiter Kunst:** Andy Christensen  
**Modellierung der Figuren:** David Ferreira und David Richardson  
**Koordination Figuren:** Niklas Norman  
**Abteilungsleiter Figuren:** John Franz-Wichlacz  
**Koordination Qualitätssicherung:** Zach Tewalthomas  
**Koordination Produktion:** Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren und Johanna Whiting  
**Produktionsmanagement:** Jason Beaudoin und Megan Duehn  
**Lizenzexperte:** Amanda Greenhart  
**Brettspielmanagement:** James Kniffen  
**Kreativdirektor:** Andrew Navaro  
**Ausführender Spieldesigner:** Corey Konieczka  
**Ausführender Produzent:** Michael Hurley  
**Herausgeber:** Christian T. Petersen  
**Bethesda Softworks Lizenzgeber:** Mike Kochis  
**Testspieler:** Tom Ackerman, Brad Andres, Glen Aro, Jeremy Bauerle, Katie Berger, Mike Brown, Glen Dake, Wes Divin, Richard A. Edwards, Jacob Freedman, Bruce Freeland, Donovan Goertzen, Ellen Griffin, Philip D Henry, Nathan Kiemele, Lukas Litzinger, Robert Martens, Charles McCarron, Matthew Newman, Sean O'Hare, Kiefer Paulson, Brandon Perdue, Kris Ruiz, Michael Sanf, Catherine Shen, Drew Star, Y Sussman, Quoc Tran und David Wright  
*Einen besonderen Dank an Sean Bean und Tommy Eubanks von iD Software und Kevin Wilson!*

## DEUTSCHE AUSGABE

**Übersetzung:** Pierre Dierks und Peer Lagerpusch  
**Redaktionelle Bearbeitung:** Sven Biberstein und Marco Reinartz  
**Redaktionelle Leitung:** Marco Reinartz  
**Grafische Bearbeitung und Layout:** Fiona Carey, Marco Reinartz und Thomas Kramer  
**Unter Mitarbeit von:** Christian Schepers, Oliver Kutsch, Niklas Bungardt, Philipp Setz, Benjamin Fischer, Marcus Baumgarten, Sebastian Beck, Martin Becker, Marius Koppers und Yvonne Distelkämper

© 2016 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. DOOM, id, Bethesda and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. and/or its affiliates in the U.S. and/or other countries. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are TMs of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is a ® of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. German version published by Asmodee GmbH.  
**NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**



# REGELÜBERSICHT

Diese Seite enthält eine Übersicht über die wichtigsten Spielregeln.

## RUNDEN-ÜBERSICHT

Jede Runde einer Partie besteht aus den folgenden zwei Phasen:

3. **Statusphase:** Führt die folgenden Schritte aus:
  - a. Initiativestapel vorbereiten
  - b. Dämonen spielbereit machen
  - c. Ereigniskarten ziehen
  - d. Argent-Energie erhalten
4. **Aktivierungsphase:** Führt die folgenden Schritte aus, bis der Initiativestapel leer ist:
  - a. Initiativekarte ziehen
  - b. Figur aktivieren (Marine oder Dämonentyp)

## MARINE-AKTIVIERUNG

Der aktivierte Marine macht seine Klassenkarte spielbereit, falls sie erschöpft ist. Anschließend darf er 1 Haupt- und beliebig viele Bonus-Aktionen abhandeln. Aktionskarten mit dem Reaktionssymbol geben jeweils an, wann sie gespielt werden können.



Haupt-Aktion



Bonus-Aktion



Reaktion

Nach dem Abhandeln der Aktionen zieht der Marine Aktionskarten, bis sein Handkartenlimit (Standard: 3) erreicht ist.

## DÄMONEN-AKTIVIERUNG

Der Zerstörer erschöpft eine Dämonenkarte und aktiviert nacheinander jeden Dämon dieses Typs. Während der Aktivierung des Dämons erhält dieser Bewegungspunkte in Höhe seines Geschwindigkeitswertes und darf 1 Angriff ausführen.

## GELÄNDE UND WÄNDE

Gelände und Wände beeinflussen Bewegung sowie Sichtlinie und bieten Deckung wie folgt:

**Wände:** Diese werden durch eine dicke schwarze Linie dargestellt und sind zumeist am Rand von Spielplanteilen zu finden. Wände blockieren die Sichtlinie, bieten Deckung und man kann sich nicht durch sie hindurch bewegen.



Wand

**Unpassierbar:** Dieses Gelände wird durch eine rot gepunktete Linie zwischen den Feldern dargestellt. Unpassierbares Gelände blockiert nicht die Sichtlinie, bietet keine Deckung und man kann sich nicht hindurch bewegen.



Unpassierbar

**Blockierend:** Dieses Gelände wird durch eine durchgehende rote Linie zwischen den Feldern dargestellt. Blockierendes Gelände blockiert die Sichtlinie, bietet Deckung und man kann sich nicht hindurch bewegen.



Blockierend

**Schwierig:** Dieses Gelände wird durch eine blau gepunktete Linie dargestellt, die ein Feld umrahmt. Schwieriges Gelände blockiert nicht die Sichtlinie, bietet Deckung und es zu betreten kostet 1 zusätzlichen Bewegungspunkt.



Schwierig

## ANGRIFFE

Figuren führen Angriffe aus, indem sie die folgenden Schritte befolgen:

1. **Verteidiger benennen:** Der Verteidiger muss sich in Reichweite und in der Sichtlinie des Angreifers befinden.
2. **Angriffswurf:** Der Angreifer wirft die in seinem Angriffsfeld angegebenen Würfel.
3. **Verteidigung aufdecken:** Der Verteidiger deckt eine Verteidigungskarte auf.
4. **„Beim Verteidigen“-Effekte abhandeln:** Der Verteidiger kann das Angriffsergebnis beeinflussen, indem er Kartenfähigkeiten mit dem Text „Beim Verteidigen“ anwendet.
5. **„Beim Angreifen“-Effekte abhandeln:** Der Angreifer kann das Angriffsergebnis beeinflussen, indem er Kartenfähigkeiten mit dem Text „Beim Angreifen“ anwendet.
6. **Schaden zufügen:** Der Verteidiger zieht die Anzahl -Symbole von den -Symbolen des Angreifers ab und erleidet Schaden in Höhe des Ergebnisses.

## WAFFENMARKER



Kampf-Schrotflinte



Super-Schrotflinte



Schweres Sturmgewehr



Plasmagewehr



Feuerstoßgewehr



Stalsgewehr



Raketenwerfer



Chain-Gun



Kettensäge



Gausskanone



BFG-9000



Handgranate



Saug-Granate



Ablenkungsgranate