

Spielziel und Aufbau

1. Rollen wählen Ein Spieler ist der Eindringling, die anderen sind *Marines*. Ziel der Marines: die im jeweiligen Szenario gestellte Aufgabe zu erfüllen. Ziel des Eindringlings: den Marines eine durch das Szenario vorgegebene Anzahl von Frags (= getöteten, zerfetzten Marines) zufügen.

Der Eindringling benutzt nur die Monster der Farbe(n) des/der teilnehmenden Marines. Alle Spieler bekommen je eine Referenzkarte.

2. Aufbau Eindringling Eindringlingsspieler (ES) wählt ein Szenario, baut den Startbereich auf, zieht 5 Eindringlingskarten (den Marines nicht zeigen!).

3. Aufbau Marines Jeder Marine-Spieler (MS) bekommt einen Ausrüstungsbehälter sowie Marker und Karten (aufgedeckt) wie folgt:

Anz.	Patronen/ Marines	Geschosse	Verletzungen	Rüstung	Karten
1	4	10	2	3	
2	3	9	2	3	
3	2	8	2	2	

Zugreihenfolge

Zug 1: Zug des ersten MS

Aktion ansagen
Aktion ausführen

Zug 2: Zug des zweiten MS

Zug 3: Zug des dritten MS

Zug 4: Zug des ES

Ziehen und abwerfen
Nachschub
Eindringlinge aktivieren

Zug der Marines

Eine der folgenden Aktionen:

1. Sprinten

Bewegung: bis zu 8 Felder weit
Angriff: nicht möglich

2. Angreifen

Bewegung: nicht möglich
Angriff: bis zu 2 Angriffe in diesem Zug

3. Vorrücken

Bewegung: bis zu 4 Felder weit
Angriff: kann 1 Angriff in diesem Zug machen

4. Alarmbereitschaft

Bewegung/Angriff: bis zu 4 Felder weit ODER 1 Angriff
Befehl: 1 Marine-Befehlsmarker setzen

Zug des Eindringlings

Ziehen und Abwerfen

Er zieht 1 Karte pro MS vom Eindringlingsstapel. Hat der ES mehr als 8 Karten, muss er sofort Karten ablegen, bis er gesamt nur noch 8 hat.

Sollte der ES die letzte Karte des Stapels ziehen, erhält er **1 Frag-Point**. Ablagestapel neu mischen, der dann als neues Eindringlingsstapel dient.

Ereigniskarten darf der ES jederzeit spielen, sofern die Bedingungen der Karte erfüllt sind.

Nachschub

Der ES kann **1 Nachschubkarte** spielen, deren Eindringlinge nehmen und auf dem Spielareal platzieren. Eindringlinge dürfen nicht in Sichtlinie von Marines platziert werden. Zwischen einem beliebigen Marines und dem Eindringling darf von den Zentren beider Felder keine ununterbrochene Sichtlinie bestehen

– andere Eindringlinge blockieren hier ausnahmsweise die Sichtlinie nicht.

Falls immer in der Sichtlinie von Marines, dürfen keine neuen Eindringlinge eingesetzt werden.

Der ES darf nicht mehr Eindringlinge einsetzen, als davon Figuren vorhanden sind. Er darf aber bereits platzierte Figuren entfernen, um sie andernorts einzusetzen.

Eindringlinge aktivieren

Jeder Eindringling auf dem Spielareal kann einmal aktiviert werden, indem er bis zur Maximalzahl seiner Bewegungsschritte zieht und dabei jederzeit angreifen kann.

Bewegung

Figuren *dürfen* diagonal ziehen.

Figuren dürfen über freundlich gesonnene Figuren hinweg ziehen, solange ihr Zug auf einem freien Feld endet.

Figuren dürfen um feindliche Figuren herum ziehen, außer, diese Figur hat die Fähigkeit **Wachsamkeit**.

Figuren dürfen während jedem Schritt der Bewegung ihre(n) Angriff(e) machen.

Die Blickrichtung der Figuren hat keinen Einfluss.

Figuren dürfen *nicht ziehen*: auf oder durch geschlossenen Türen, blockierende Hindernisse oder gegnerische Figuren.

Angriff

Jeder Angriff folgt diesem Schema:

1. Angriff erklären

Ankündigen, welches *Feld* angegriffen werden soll und, bei Marines, welche Waffe benutzt wird.

Nahkampfangriffe können nur von einem benachbarten Feld aus gemacht werden; Eindringlinge mit rotem Balken dürfen lediglich im Nahkampf angreifen. Marines verfügen immer über Faustkampf-, Pistolen- und Granaten-Angriffe, markiert in Grün.

2. Sichtlinie bestimmen

Zwischen den Figuren muss von den Zentren beider Felder eine ununterbrochene Sichtlinie bestehen.

3. Reichweite ermitteln, Angriff würfeln

Bei Fernangriff die *Reichweite* durch Zählen der Felder bis zum Zielobjekt bestimmen (spielt bei Nahkampf keine Rolle).

Art und Menge der benutzten Würfel entsprechend Eindringlings-Angriff oder Marine-Waffe.

4. Auswirkung des Angriffs feststellen

Jegliches *Fehlschuss*-Symbol lässt den gesamten Angriff fehlschlagen. Der Angriff trifft, wenn die Gesamtzahl der Entfernungsziffern auf den Würfeln gleich groß oder größer als die Entfernung ist (*ein Nahkampfangriff kann nur durch Fehlschuss-Symbol fehlschlagen*).

5. Verletzungen zufügen

Gesamtzahl der Einschuss-Symbole auf den Würfeln ist die Schadenshöhe. Diese muss gleich wie oder größer als der Rüstungswert des Ziels sein.

Jeder Teil der Schadenshöhe, der dem Rüstungswert des Ziels entspricht, bedeutet eine Verletzung.

Beispiel:

Rüstungswert 3, gewürfelt 7 = 2 Verletzungen.

Marines entfernen je Verletzung einen Verletzungsmarker, Eindringlinge legen je Verletzung einen Verletzungsmarker neben die Figur.

Wurfwiederholung

Bei einem einzelnen Angriff darf nie mehr als einmal neu gewürfelt werden. Die Effekte von gegenseitig ausgespieltem *Ausweichen* und *Gezielter Angriff* heben sich daher auf.

Streuung

Angriffe mit explosionsfähigen Waffen können *streuen*, wenn sie fehlschlagen (durch ungenügende Reichweite oder durch Fehlschuss).

Man zieht die oberste Karte des Eindringlings-Stapels und dreht sie so, dass die Kompassrose in dieselbe Richtung wie der Kompass auf dem Spielareal zeigt. Mittels der auf der Karte angegebenen Richtung und Entfernung ermittelt man vom Ursprungsziel aus ein neues Feld. Der Angriff trifft nun dieses neue Ziel, falls er dazu nicht durch eine Wand, eine Blockade oder geschlossenen Türen gehen müsste. Falls letzteres dennoch der Fall ist oder die Karte ein Fehlschuss-Symbol zeigt, bleibt die Streuung der Explosion ohne Folgen.

Munition (nur Marines)

Um mit einer bestimmten Waffe angreifen zu können, benötigt man mindesten einen passenden **Munitionsmarker** im Munitionsvorrat. Waffen mit Unendlichkeitssymbol (∞) benötigen keine Munition.

Falls ein oder mehrere Angriffswürfel ein **Patronensymbol** zeigen, 1 Munitionsmarker des entsprechenden Typs ablegen.

Ausrüstungsmarker (nur Marines)

Ausrüstungsmarker können nur von Marines aufgenommen werden. Sie werden automatisch aufgenommen, wenn der Marine auf ihrem Feld steht.

Während seines Zugs kann ein Marine Waffen- oder Munitionsmarker an Marines auf benachbarten Feldern geben. Kostet 1 Bewegungsschritt pro Marker.

Munition, Rüstung Lege den Marker in den Ausrüstungsbehälter des Marines.

Medizin Wirf den Marker sofort ab und lege bis zu 3 Verletzungsmarker wieder zurück, die zuvor abgelegt wurden.

Schlüssel Lege den Marker neben die Kompassrose; jegliche Sicherheitstüren dieser Farbe können ab sofort geöffnet werden.

Waffen Lege den Marker auf die Referenzkarte des Marines, um anzuzeigen, dass dieser die Waffe ab sofort benutzen darf.

Adrenalin Zu Beginn eines kommenden Zuges darf dieser Marker abgeworfen werden, um in diesem Zug zusätzliche 4 Felder gehen zu dürfen.

Berserker Dieser Marker kommt mit der unverblästen Seite in den Ausrüstungsbehälter des Marines. Der Marine darf jetzt nur mit seinen Fäusten angreifen, jedoch tötet jede dieser Attacken sofort jeglichen Eindringling. Am Ende des nächsten Zuges wird der Marker auf die blasse Seite umgedreht, am Ende des folgenden Zuges wird er abgeworfen.

Entdecken

Sobald ein Marine in Sichtlinie zu einem noch nicht aufgedeckten Teil des Spielareals steht, wird dieses sofort vom ES aufgebaut, der dann alle nötigen Texte des Szenarios vorliest.

Türen

Geschlossene Türen blockieren die Bewegung und alle Angriffe. Eine Figur auf einem einer Tür benachbarten Feld braucht **2 Bewegungsschritte**, sie zu öffnen oder zu schließen. Eine Tür kann nicht geschlossen werden, wenn durch einen übergroßen Eindringling blockiert.

Sicherheitstüren sind zu Anfang des Spiels verschlossen; sobald ein Schlüssel der passenden Farbe gefunden wird, können alle Sicherheitstüren dieser Farbe von Marines geöffnet und geschlossen werden. Eindringlinge können Sicherheitstüren niemals öffnen oder schließen.

Weitere Hindernisse und Objekte

Gefährliche Hindernisse Behindern die Sichtlinie oder Bewegung nicht, jedoch trägt eine Figur, die ein Feld mit gefährlichem Hindernis betritt, 1 Wunde unabhängig von ihrem Rüstungswert davon. Sollte ein Marine dadurch getötet werden, gilt auch das als 1 Frag-Point für den ES.

Eine Figur, die während ihres Bewegungszuges/ihrer Aktivierung auf einem gefährlichen Hindernis stehen bleibt, erhält am Ende ihres Zuges/ihrer Aktivierung eine zusätzliche Verletzung.

Explodierende Fässer Blockieren Sichtlinie und Bewegung. Explodieren, sobald sie 1 Punkt Schaden erleiden und fügen allen benachbart stehenden Figuren automatisch 1 Verletzung zu.

Teleporter Nur *Marines* können mit 1 Bewegungsschritt von einem Teleporter zu einem anderen der gleichen Farbe springen (selbst, wenn der andere in einem Spielareal steht, das dann erst aufgebaut werden muss).

Ein Marine, der auf ein Feld mit einem Eindringling teleportiert, tötet diesen automatisch.

Versorgungsschächte funktionieren wie Teleporter, dürfen aber nur von Eindringlingen mit der Fähigkeit *Anschießen* benutzt werden. Versorgungsschächte, die noch aufgedeckt werden müssen oder auf denen ein Marine steht, dürfen nicht benutzt werden.

Übergroße Eindringlinge

Übergroße Figuren nehmen pro Angriff nur einmal Schaden hin, obwohl sie mehrere Felder besetzen.

Dämonen nehmen zwei Felder ein; sie bewegen entweder ihre eine Hälfte in ein nicht-diagonal benachbartes Feld und die andere Hälfte in das gerade verlassene Feld oder sie bewegen beide Hälften auf diagonal benachbarte Felder.

Frag- und Kills

Getötete Eindringlinge werden vom Spielareal genommen und kommen wieder zum Vorrat des ES.

Ein getöteter („fragged“) Marine wird vom Spielareal genommen. Er bekommt wieder die Anfangswerte seiner Verwundung und Rüstung und muss alle im Spiel aufgenommenen Extras ablegen (inklusive Berserker-Markern).

Zu Beginn seines nächsten Zuges startet der Marine erneut auf einem aufgedeckten Feld des Spielareals – mindestens 8 und höchstens 16 Felder von seinem letzten Ort entfernt. Trifft das auf kein Feld zu, wählt man eins, das diesen Vorgaben nahe kommt.


Nachdem der Marine gefragt wurde, nimmt der ES einen Verwundungs-Marker und behält diesen als **Frag-Point**. Abhängig vom Szenario kann eine bestimmte Zahl dieser Punkte den Sieg für ihn bedeuten.


Timing und „Zugbeginn“


Ereigniskarten, die zu Beginn des ES-Zuges gespielt werden sollen, werden *nach* Ziehen und Ablegen gespielt, aber *vor* der Aktivierung der Eindringlinge.

Jene Karten, die unmittelbar vor dem Zug eines Marines gespielt werden sollen, können gespielt werden, bis der Marine seine Zugabsichten erklärt.

Spezialfähigkeiten

Zielgenauigkeit
 Nach Angriff +1 zur Reichweite für jedes Symbol.

Zielen
 Nach dem Angriffswürfeln einige oder alle Würfel erneut rollen. Neues Ergebnis ist dann bindend.


Explodieren
 Angriffe treffen ein Gebiet im Kreis von x Feldern vom Zielfeld aus. x ist die Anzahl der Symbole.

Explosionen gehen nicht durch Wände, geschlossene Türen oder blockierende Hindernisse.


Der Angriff fügt jeder Kreatur in seinem Bereich vollen Schaden zu.


Sollte dem Angriff von mehr als einer Figur ausgewichen werden, darf nur einmal nachgewürfelt werden (der erste ausweichende Spieler zur Linken des Angreifers).

Wenn ein Explosionsangriff fehlschlägt, kann er **streuen**.


Durchschlagskraft
 Angriffe können sich auf weitere Felder auswirken, eins nach dem anderen. Nach dem ursprünglichen Angriff (auch wenn fehlgeschlagen), würfelt der Angreifer einen weiteren Angriff für ein benachbartes Feld, aber mit entweder 1 grünen oder 1 blauen Würfel weniger.

Der Angriff darf auf weiteren, benachbarten Feldern fortgesetzt werden, solange jedesmal ein weiterer Würfel weggenommen wird, wie oben erwähnt.

Todbringend
 Nach dem Angriffswurf wird pro Tödlich-Symbol +1 zum Schaden gezählt.


Zurückstoßen
 Nachdem mindestens 1 Schaden und die entsprechenden Verletzungen zugefügt wurden, kann der Angreifer sofort jede betroffene Zielfigur bis zu 3 Felder weit bewegen. Die Felder dürfen gefährliche Hindernisse oder andere nicht-blockierende Marker tragen.

Die Bewegung wird von dazwischen stehenden Figuren oder Hindernissen nicht blockiert, sie kann jedoch nicht durch eine geschlossene Tür oder eine Wand erfolgen.


Anschießen
 Kann sich zwischen Luftschächten bewegen, als ob diese benachbart wären (kostet also 1 Bewegungspunkt), jedoch nicht zu einem Luftschacht, auf dem sich ein Marine befindet oder der noch nicht aufgedeckt wurde.

Doom Kurzregel Version 1.0


mit freundlicher Genehmigung von Peter Gifford (UniversalHead) übersetzt und überarbeitet von M. Kröhnert

Aufspüren
 Angriffe benötigen keine direkte Sichtlinie zum Zielfeld. Maximalabstand ist 8 Felder.

Diese Angriffe können ebenfalls nicht durch Wände oder geschlossenen Türen gehen, allerdings durch blockierende Hindernisse.

Abräumen
 Verursacht vollen Schaden bei allen Figuren, die benachbart zum Angreifer stehen.


Wird dem Angriff von mehr als einer Figur ausgewichen, darf nur einmal nachgewürfelt werden (erster ausweichender Spieler links vom Angreifer).

Wachsamkeit
 Darf sofort einen kostenlosen Angriff gegen jegliche feindliche Figur ausführen, die ein benachbartes Feld zieht.


Der Angriff findet statt, bevor die Figur irgendeine Aktion ausführen kann. Es gibt kein Limit für diese Angriffe; mehrere Angriffe können ausgeführt werden, wenn dieselbe Figur in mehr als ein angrenzendes Feld zieht.

Marine-Befehle


Einem Marine kann nur ein Befehl zu gleicher Zeit zugewiesen werden.

Zielen
 Befehl abwerfen, um einen **gezielten Angriff** zu machen. Nach dem Würfeln darf der Marine einen bis alle Würfel erneut würfeln. Das zweite Ergebnis ist aber bindend.


Wird abgeworfen, wenn der Marine sich bewegt oder eine Verletzung davonträgt.

Ausweichen
 Falls angegriffen, kann der Marine **ausweichen**, indem er fordert, dass einer bis alle Würfel des Angriffs neu geworfen werden. Das zweite Ergebnis ist aber bindend.

Wird zu Beginn des nächsten Zug des Marines abgeworfen.

Absichern
 Befehl abwerfen, um jederzeit während des ES-Zuges einen **Unterbrechungsangriff** zu machen.

Wird in jedem Fall zu Beginn des nächsten Zug des Marines abgeworfen oder wenn der Marine eine Verletzung davonträgt.

Heilen (nur für Arzt)
 Befehl abwerfen, um 1 Verletzung bei sich selbst oder einem benachbarten Marine zu **heilen**.

Wird ansonsten beim nächsten Zug abgeworfen.