



Doom Erweiterung

Spielanleitung – kurz erklärt

Die Doom-Erweiterung baut das Brettspiel Doom aus: Sie bringt sechs neue Eindringlingsarten, neue Spielplanteile mit luftleeren Bereichen, zusätzliche Ausrüstung und den mächtigen Soulcube ins Spiel. Dazu kommen fünf neue Szenarien, die die Kampagne fortsetzen, sowie die beiden Wettkampfvarianten Deathmatch und Capture the Flag. Das Grundspiel Doom: Das Brettspiel wird vorausgesetzt.

Spielziel

In den Szenarien schlagen sich die Marines durch die Gebiete und müssen das jeweilige Missionsziel erfüllen, bevor der Eindringlingsspieler sechs Killpunkte sammelt. In Deathmatch und Capture the Flag treten die Marines stattdessen direkt gegeneinander an.

Vorbereitung

Mischt die neuen Marine-Karten in den Stapel des Grundspiels und tauscht die alten Blindgänger-Karten gegen die neuen aus. Der Eindringlingsspieler wählt einen der beiden Eindringlingskartensätze und legt vor dem Spiel fest, welche neuen Figuren er gegen gleichwertige alte austauscht. Danach baut ihr den Plan des gewählten Szenarios auf. Jeder Spieler bekommt eine ergänzende Übersichtstafel.

So spielt ihr

- 1 Die Marines führen nacheinander ihre Spielzüge aus: sprinten, angreifen, vorrücken oder in Alarmbereitschaft gehen.
- 2 Aktivierte Robogeschütze ziehen direkt nach dem Marine, der sie kontrolliert.
- 3 Der Eindringlingsspieler ist am Zug und zieht pro Runde immer zwei Karten, egal wie viele Marines mitspielen.
- 4 Am Rundenende werden alle Flammenstrahlen umgedreht und Luftschleusen, die geöffnet wurden, schließen sich.
- 5 Wer seinen Zug in einem luftleeren Bereich beendet, gibt eine Sauerstoffflasche ab oder nimmt 2 Verletzungen.

So gewinnt ihr

Die Marines gewinnen, wenn sie das Szenarioziel erreichen, bevor der Eindringlingsspieler sechs Killpunkte hat. Im Deathmatch siegt, wer zuerst das vereinbarte Zerfetzungslimit erreicht, bei Capture the Flag das Team mit dem vereinbarten Punktelimit.

Spielziel

In den fünf Szenarien dieser Erweiterung verfolgen die Marines jeweils ein eigenes Missionsziel: ein Gebiet durch die rote Sicherheitstür verlassen, drei Sicherheitsschlüssel finden oder am Ende mit dem Soulcube sämtliche Höllenportale schließen. Sie müssen das schaffen, bevor der Eindringlingsspieler sechs Killpunkte erzielt hat. Zieht er die letzte Karte seines Stapels, erhält er zusätzlich einen Killpunkt geschenkt. In der Variante Deathmatch sammelt jeder Marine Punkte für jeden erledigten Gegner, bei Capture the Flag geht es darum, die gegnerische Flagge in die eigene Basis zu bringen.

Spielmaterial

1 Regel- und Szenarien-Handbuch

4 Ergänzende Übersichtstafeln

36 Plastikfiguren

84 Karten

3 Ausrüstungsbehälter der Marines

17 Spielplanteile

4 Luftschleusen

4 Standfüße für Luftschleusen

8 Spielsteine Ausstattung

8 Spielsteine Verletzung

6 Spielsteine Rüstung

9 Spielsteine Befehle für Marines

10 Spielsteine Robogeschütz

34 Zerfetztmarker

6 Marker Wiedereintrittspunkt

6 Spielzugmarker

33 Spielsteine Ausrüstung

Spielaufbau

- Mischt vor dem ersten Spiel die neuen Marine-Karten der Erweiterung mit den Marine-Karten aus dem Grundspiel zu einem Stapel.
- Nehmt die drei alten Blindgänger-Karten aus dem Grundspiel heraus und mischt stattdessen die drei neuen Blindgänger-Karten ein.
- Der Eindringlingsspieler entscheidet sich für einen der beiden Eindringlingskartensätze. Den anderen legt ihr zurück in die Schachtel, er wird in dieser Partie nicht gebraucht. Die beiden Sätze haben unterschiedliche Rückseiten und dürfen nicht vermischt werden.
- Der Eindringlingsspieler stellt seine Figurenauswahl zusammen: Er beginnt mit allen Figuren aus dem Grundspiel und stellt die 3 Vagary-Figuren dazu.
- Dann entfernt er alle Figuren der Farben, die wegen weniger als 3 Marines nicht gebraucht werden.
- Zuletzt tauscht er beliebig viele Figuren aus dem Grundspiel gegen gleich viele gleichwertige Figuren derselben Farbe aus der Erweiterung. Begrenzt wird das nur durch die vorhandene Figurenzahl.
- Baut den Spielplan nach den Angaben des gewählten Szenarios auf, inklusive Luftschleusen, luftleerer Bereiche und Flammenstrahlen. Die Flammenstrahlen werden so gelegt, wie das Szenario es vorgibt, also auf "an" oder "aus".
- Jeder Spieler erhält eine ergänzende Übersichtstafel mit den Werten der neuen Eindringlinge und Waffen.
- Optional: Einigt euch vor dem Start auf Mods, etwa eine der fünf Schwierigkeitsgradkarten, die ihr nach Schritt 2 des Aufbaus neben den Plan legt.

Spielbeginn

Der Ablauf des Spielstarts entspricht dem Grundspiel: Nach dem Aufbau beginnen die Marines mit ihren Spielzügen, anschließend ist der Eindringlingsspieler an der Reihe. Spielt ihr mit dem Mod Organisierte Marines, legt jeder Marinespieler seinen Spielzugmarker mit der grünen Seite nach oben vor sich ab und die Marines bestimmen in jeder Runde selbst, wer wann zieht.

Spielablauf

Neue Eindringlinge

Sechs neue Gegnerarten kommen hinzu. Fünf davon sind jeweils gleichwertig zu einer bekannten Art: Zombie Commandos ersetzen Zombies, Cherubs ersetzen Trites, Revenants ersetzen Imps, Maggots ersetzen Demons und Cacodemons ersetzen Mancubi. Wo eine Nachschubkarte oder ein Szenario die alte Art verlangt, setzt der Eindringlingsspieler die entsprechende neue Figur ein, sofern er sie beim Aufbau gewählt hat.

Vagary, die Spinnenkönigin, hat kein Gegenstück und wird zusätzlich zu den Figuren des Grundspiels in die Auswahl gestellt. Im Kampagnenspiel zählen Zombie Commando, Cherub und Revenant je 1 Killpunkt, Maggot und Cacodemon je 2 und Vagary 4 Punkte.

Neue Fähigkeiten

- **Ausweichen:** Die Figur weicht jedem Angriff aus, so als läge dauerhaft ein Ausweichbefehl auf ihr.
- **Doppelangriff:** Die Figur greift zweimal an, wenn sie aktiv ist. Ihre Bewegung bleibt normal.
- **Fliegen:** Die Figur zieht über feindliche Figuren und blockierende Hindernisse hinweg, muss ihren Zug aber auf einem leeren Feld beenden. Gefährliche Hindernisse fügen ihr keinen Schaden zu.
- **Seelenentzug:** Angriff auf ein Feld in Sichtlinie bis 8 Felder Entfernung. Ohne Fehlschuss stirbt jeder Gegner auf dem Zielfeld sofort, unabhängig von Rüstung und Verletzungen. Der Angreifer heilt 3 Verletzungen, wenn er mindestens eine Figur tötet.
- **Telekinese:** Der Angriff trifft alle Felder in Sichtlinie, auf denen eine feindliche Figur steht. Es wird ein einziger Angriffswurf gemacht und auf alle Ziele angewendet. Ein Fehlschuss lässt den gesamten Angriff scheitern, sonst erleiden alle feindlichen Figuren innerhalb der gewürfelten Reichweite den gewürfelten Schaden.

Luftleere Bereiche und Luftschleusen

Luftleere Planteile liegen offen in der Marsatmosphäre. Beendet ein Marine seinen Zug auf einem solchen Feld, gibt er eine Sauerstoffflasche aus seinem Ausrüstungsbehälter ab. Tut er das nicht, erleidet er 2 Verletzungen, gegen die keine Rüstung hilft. Eindringlinge brauchen keine Luft und sind davon nicht betroffen.

Luftschleusen funktionieren grundsätzlich wie Türen, mit zwei Abweichungen: Sie schließen sich automatisch am Ende des Zuges, in dem sie geöffnet wurden, und zwar auch dann, wenn ein Marine die Techniktrupp-Karte besitzt. Ein übergroßer Eindringling, der in der Schleuse steht, wird dabei sofort getötet. Außerdem lassen sich Luftschleusen nicht zerstören, auch nicht mit der Schrott-Karte.

Flammenstrahlen

Jeder Flammenstrahl hat eine "An"- und eine "Aus"-Seite. Am Ende jeder Runde werden alle Flammenstrahlen umgedreht. Eine Figur erleidet jeweils 1 Verletzung ohne Rüstungsschutz, wenn sie ein brennendes Feld betritt, wenn sie es verlässt, wenn sie ihre Bewegung darauf beendet oder wenn der Strahl angeschaltet wird, während sie darauf steht.

Der Soulcube

Der Soulcube ist eine einzigartige Waffe, die die Marines in den Szenarien finden können.

- 1 Solange ein Marine den Soulcube trägt, bekommt er für jeden Eindringling, den er mit einer anderen Waffe tötet, einen Seelenmarker.
- 2 Mehr als 5 Seelenmarker kann ein Marine nicht besitzen. Gibt er den Soulcube ab oder lässt ihn fallen, verfallen die gesammelten Marker.
- 3 Ein Angriff mit dem Soulcube ist nur möglich, wenn der Marine dabei alle 5 Seelenmarker abwirft.
- 4 Er greift damit ein beliebiges Feld in Sichtlinie bis 8 Felder Entfernung an und würfelt mit dem roten Würfel. Jedes Ergebnis außer einem Fehlschuss tötet jeden Gegner auf dem Zielfeld sofort, unabhängig von Rüstung und Verletzungen.
- 5 Tötet der Angriff einen Gegner, heilt der Schütze automatisch 3 Verletzungen.

Robogeschütze

Robogeschütze starten unaktiviert auf dem Plan. In diesem Zustand können sie nichts tun und nehmen keinen Schaden, gelten für Bewegung und Angriffe durch ihr Feld aber als feindliche Figur. Ein Marine aktiviert ein Robogeschütz, indem er auf ein benachbartes Feld zieht und dann 2 Bewegungspunkte ausgibt. Der Spielstein wird durch ein aktiviertes Robogeschütz in der Farbe dieses Marines ersetzt.

Ein aktiviertes Robogeschütz zieht direkt im Anschluss an seinen Marine, bewegt sich bis zu 4 Felder und darf einmal angreifen, wie ein vorrückender Marine. Kontrolliert ein Marine zwei Robogeschütze, bestimmt er ihre Reihenfolge. Mehr als zwei darf kein Marine gleichzeitig kontrollieren. Robogeschütze blockieren die Sichtlinie und gelten für alle Marines als verbündete Figuren, allerdings dürfen Eindringlinge in ihrer Sichtlinie eingesetzt werden. Vom Vorteil eines Offiziers bei Reichweite und Schaden profitieren sie wie Marines.

Schaden wird mit Verletzungsspielsteinen neben der Figur festgehalten. Erreicht die Zahl den Verletzungswert, ist das Robogeschütz zerstört. Reparieren ist nicht möglich, außer ein Szenario erlaubt es ausdrücklich. Robogeschütze dürfen keine besonderen Bewegungsaktionen ausführen, also keine Ausrüstung aufnehmen, keine Türen bedienen und keine anderen Robogeschütze aktivieren. Teleporter dürfen sie benutzen. Befehle können ihnen nicht zugewiesen werden.

Neue Ausrüstung

- **Sauerstoffflaschen** schützen vor dem Schaden in luftleeren Bereichen und lassen sich wie Waffen an andere Marines weitergeben.
- **Unsichtbarkeit** legt der Marine beim Aufnehmen sofort mit der vollfarbigen Seite nach oben in seinen Behälter. Solange er den Stein besitzt, kann er nicht angegriffen und auch nicht durch Explosionsangriffe getroffen werden. Schaden durch gefährliche Hindernisse, luftleere Bereiche und andere Quellen ohne Angriff trifft ihn weiterhin. Am Ende seines nächsten Spielzuges dreht er den Stein auf die aufgehellte Seite, am Ende des darauffolgenden Zuges wirft er ihn ab. Wird er zerfetzt, gibt er die Unsichtbarkeit sofort ab.
- **Vitalbooster** legt der Marine neben seinen Ausrüstungsbehälter. Seine maximale Verletzungszahl steigt sofort um 2 und er wird von allen Verletzungen geheilt. Wird er das nächste Mal zerfetzt, wirft er den Vitalbooster ab und sein Maximalwert sinkt wieder auf den Normalwert.

Deathmatch

Im Deathmatch gibt es keinen Eindringlingsspieler, die Marines kämpfen gegeneinander. Bis zu 6 Spieler sind möglich.

- 1 Einigt euch auf einen der drei Deathmatch-Pläne und auf ein Zerfetzungslimit. 3 Punkte ergeben eine kurze, 5 eine mittellange und 7 eine lange Partie.
- 2 Bildet den Gegenstandsvorrat: Von jedem im Plan benötigten Gegenstand kommen bei 2 bis 4 Spielern 3 Stück in den Vorrat, bei 5 oder 6 Spielern 4 Stück. Was von Anfang an auf dem Plan liegt, wird aus dem Vorrat genommen. Lebenskraftspielsteine gehören nicht in den Vorrat.
- 3 Baut den Plan auf. Anders als im Szenario liegt alles offen, auch sämtliche Ausrüstung.
- 4 Jeder Marine bekommt seine Figur und den passenden Ausrüstungsbehälter sowie 5 Verletzungs- und 2 Rüstungsspielsteine. Eindringlingsfiguren bleiben in der Schachtel.
- 5 Sortiert die Karten Vorsichtig, Gefahrensinn, Effizienter Killer, Gelenkig, Vorbereitet, Aufklärer, Kundschafter und Techniktrupp aus. Mischt den Rest, jeder zieht 2 Karten, behält eine und wirft die andere ab. Dann decken alle gleichzeitig auf.
- 6 Bestimmt zufällig den Startspieler. Er stellt seine Figur auf einen Wiedereintrittspunkt seiner Wahl, danach folgen die anderen reihum gegen den Uhrzeigersinn auf noch freie Punkte.
- 7 Legt einen der beiden Eindringlingskartensätze verdeckt als Timer bereit. Am Ende jeder Runde werden 2 Karten gezogen und abgeworfen.

Munition gibt es im Deathmatch nicht. Wird ein Kugelsymbol gewürfelt, wirft der Marine stattdessen die benutzte Waffe ab, sofern sie keinen unbegrenzten Vorrat hat. Beim Aufnehmen von Ausrüstung nimmt man nicht den Stein vom Plan, sondern einen gleichartigen aus dem Vorrat, falls dort noch einer liegt. Kein Marine darf zwei Steine desselben Typs gleichzeitig besitzen. Betritt ein Marine ein Feld mit einem Medizinspielstein, wird er sofort vollständig geheilt.

Die Befehle Zielen, Ausweichen und Heilen bleiben unverändert. Absichern darf während des Zuges eines anderen Marines genutzt werden und unterbricht dessen Aktion. Treffen zwei Absicherungen aufeinander, wird der ältere Befehl zuerst abgewickelt.

Wer einen Gegner zerfetzt, erhält einen Zerfetztmarker, auch bei Telezerfetzen. Zerfetzt ein Spieler einen eigenen Marine, verliert er einen Marker, notfalls auch ins Minus. Ein zerfetzter Marine kommt vom Plan und verliert alle im Spiel aufgenommene Ausrüstung. Wird er im eigenen Zug zerfetzt, endet dieser Zug sofort. Zu Beginn seines nächsten Zuges stellt er seine Grundausrüstung wieder her, würfelt mit dem grünen Würfel und setzt die Figur auf einen freien Wiedereintrittspunkt mit der gewürfelten Nummer. Sind alle Punkte dieser Nummer besetzt, muss er einen dort stehenden Marine telezerfetzen, bekommt dafür aber keinen Punkt.

Abgeriegelte Planbereiche heißen Tresore. Ihre Sicherheitstüren lassen sich nicht öffnen, ein Marine mit dem passenden Sicherheitsschlüssel geht aber hindurch, als wäre keine Tür da. Nach einmaliger Benutzung kehrt der Schlüssel am Ende des Spielzuges an seinen Platz zurück. Steht der Marine dann noch im Tresor, wird er automatisch zerfetzt und verliert einen Punkt. Wird ein Marine mit Schlüssel zerfetzt, geht der Schlüssel sofort zurück.

Capture the Flag

Capture the Flag läuft wie Deathmatch, mit diesen Abweichungen:

- 1 Gespielt wird auf den eigenen CTF-Plänen mit rotem und blauem Hauptquartier. Die Flagge jedes Teams startet auf der eigenen Basis. Basen und Flaggen blockieren weder Bewegung noch Sichtlinie.
- 2 Unabhängig von der Spielerzahl sind immer alle 6 Marinefiguren im Spiel. Die drei mit Gewehren bilden ein Team, die drei mit Kettensägen das andere. Niemand darf Figuren beider Teams führen.
- 3 Ein Startteam wird ausgelost. Die Teams setzen abwechselnd je einen Marine auf ein freies Feld des eigenen Hauptquartiers, bis alle sechs stehen.
- 4 Das Startteam bestimmt den ersten Marine, der zieht, dann das andere Team, und so weiter, bis alle sechs gezogen haben. Die Spielzugmarker zeigen an, wer schon dran war: Rot heißt Zug beendet, Grün heißt Zug steht noch aus.
- 5 Zerfetzungen werden nicht gewertet. Punkte gibt es nur dafür, beide Flaggen gleichzeitig auf der eigenen Basis zu haben.
- 6 Ein zerfetzter Marine setzt seinen nächsten Zug aus, stellt seine Ausrüstung wieder her und tritt im übernächsten Zug auf einem freien Feld des eigenen Hauptquartiers wieder ein.

Ein Marine, der auf einem der beiden Felder der gegnerischen Basis steht, nimmt die gegnerische Flagge wie einen Ausrüstungsstein auf. Weitergeben darf er sie nicht. Sind beide Flaggen gleichzeitig auf der Basis eines Teams, erhält dieses Team einen Punkt und beide Flaggen kehren sofort auf ihre Ausgangspositionen zurück. Wird ein Flaggenträger zerfetzt, bleibt die Flagge auf seinem Feld liegen. Hebt ein Spieler des tragenden Teams sie wieder auf, kann er weiterlaufen. Hebt sie dagegen ein Mitglied des Besitzerteams auf, geht sie sofort auf dessen Basis zurück.

Der Spielzug

- 1 Ein Marine führt seinen Spielzug aus: sprinten, angreifen, vorrücken oder in Alarmbereitschaft gehen.
- 2 Direkt danach ziehen die von diesem Marine kontrollierten aktivierten Robogeschütze, bis zu 4 Felder weit und mit höchstens einem Angriff je Robogeschütz.
- 3 Die übrigen Marines führen nacheinander ihre Züge aus.
- 4 Der Eindringlingsspieler zieht 2 Eindringlingskarten und ist am Zug.
- 5 Am Rundenende werden alle Flammenstrahlen auf die andere Seite gedreht und geöffnete Luftschleusen schließen sich.
- 6 Marines, die ihren Zug in einem luftleeren Bereich beendet haben, geben eine Sauerstoffflasche ab oder nehmen 2 Verletzungen.

Sonderregeln

- Der Eindringlingsspieler zieht jetzt immer 2 Karten pro Runde, unabhängig von der Zahl der Marines.
- Figuren dürfen nicht angreifen, solange sie auf demselben Feld wie eine andere Figur stehen.
- Im Kampagnenspiel darf ein Marine seine Rüstungsgrundausrüstung nur einmal pro Kampagne erhöhen.
- Die neuen Blindgänger-Karten ersetzen die alten vollständig. Sie sind schwächer und sorgen dafür, dass eine gefundene Waffe mindestens einmal benutzt werden kann.
- Verlangt ein Szenario das Verlassen des Gebiets durch die rote Sicherheitstür, müssen alle Marines hindurch. Wer draußen ist, ist aus dem Spiel und kann nicht zurückkehren.
- Bei Durchschlagskraft über ein leeres Feld wird kein Angriffswurf gemacht und keine Munition verbraucht, es wird nur ein Würfel entfernt. Insgesamt kann ein Durchschlagsangriff aber mehr als einen Munitionsstein kosten, nämlich einen pro tatsächlichem Angriff.
- Die Sichtlinie eines weitergetragenen Durchschlagsangriffs wird erst geprüft, wenn der Wurf für das jeweilige Feld erfolgt. Man kann also einen Eindringling töten und den Angriff auf ein zuvor von ihm blockiertes Feld tragen.
- Ein übergroßer Eindringling kann von einem Durchschlagsangriff mehrfach getroffen werden. Dasselbe Feld darf jedoch nicht mehrfach angegriffen werden.
- Die neuen Berserkersteine ersetzen die des Grundspiels, da dort eine Seite wegen eines Druckfehlers nicht korrekt aufgeheftet war.
- Unsichtbarkeit und Vitalbooster werden ausschließlich in Deathmatch und Capture the Flag verwendet, der Soulcube kommt dort nie zum Einsatz.
- Im Szenario "Die Fliege im Netz" darf der Eindringlingsspieler in jedem Zug, in dem er keine Nachschubkarte spielt, einen Trite einsetzen. Es muss ein Trite sein, ein Cherub ist hier nicht erlaubt.
- Im Finale schließt der Soulcube die Portale, ohne dass Seelenmarker verbraucht werden. Für den Seelenentzug muss er dagegen weiterhin voll geladen sein.

Spielende und Gewinn

In den Szenarien gewinnen die Marines, wenn sie das jeweilige Missionsziel erfüllen, bevor der Eindringlingsspieler sechs Killpunkte hat. Sammelt er die sechs Punkte vorher, gewinnt er. Jedes Mal, wenn er die letzte Karte seines Stapels zieht, bekommt er zusätzlich einen Killpunkt. Ein Deathmatch endet sofort, sobald ein Spieler das vereinbarte Zerfetzungslimit erreicht, dieser Spieler gewinnt. Ist vorher schon die letzte Timerkarte abgeworfen, entscheidet der höchste Punktestand über den Sieg; liegen dabei mehrere Spieler gleichauf, siegen sie gemeinsam. Bei Capture the Flag siegt das Team, das zuerst das vereinbarte Punktelimit erreicht. Endet die Partie durch den Timer, gewinnt das Team mit den meisten Punkten. Steht es dabei gleich, wird weitergespielt und das nächste punktende Team gewinnt.

Varianten

- **Deathmatch:** Jeder gegen jeden ohne Eindringlingsspieler, für bis zu 6 Spieler auf drei eigenen Plänen.
- **Capture the Flag:** Teamvariante des Deathmatch auf drei eigenen Plänen, immer mit allen 6 Marinefiguren.
- **Deathmatch zu zweit oder zu dritt:** Jeder Spieler führt 2 Marines. Eine Runde geht zweimal reihum, jeder Marine zieht genau einmal pro Runde.
- **Schwierigkeitsanpassung:** Nach Schritt 2 des Aufbaus wählt ihr gemeinsam eine der 5 Schwierigkeitsgradkarten. "Zu jung zum Sterben" und "Hey, nicht so grob!" erleichtern das Spiel für die Marines, "Gewaltorgie" und "Albtraum" erschweren es.
- **Organisierte Marines:** Die Marines bestimmen ihre Zugreihenfolge in jeder Runde selbst und drehen dazu ihre Spielzugmarker von Grün auf Rot.
- **Standardisierte Ausbildung:** Alle Marines werden wie in einer Zweierpartie ausgestattet, also je 3 Marine-Karten, 3 Munitionssteine Patronen/Kugeln, 9 Verletzungen und 2 Rüstungssteine.
- **Elite Training:** Jeder Marine erhält eine Marine-Karte zusätzlich, muss aber vor Spielbeginn eine Karte seiner Wahl abgeben.
- **Durchgeladen:** Zu jeder ausliegenden Waffe kommt ein passender Munitionsstein auf dasselbe Feld, außer die Waffe hat unbegrenzte Munition.
- **Super-Schrotflinte:** Alle Schrotflinten haben Zurückstoßen statt Durchschlagskraft.
- **Unermüdliche Pistolen:** Pistolen haben unbegrenzte Munition.
- **Texas Hold'em:** Niemand erhält Startkarten. Stattdessen liegt eine Marine-Karte offen in der Tischmitte, deren Fähigkeit alle Marines nutzen.
- **Drei-Karten-Programm:** Je ein Imp jeder Farbe steht neben dem Plan, daneben liegt je eine Marine-Karte. Jeder Marine nutzt die Fähigkeit der Karte, die bei seiner Farbe liegt.
- **Schneller Zeitmesser:** Am Rundenende werden 3 statt 2 Timerkarten abgeworfen.
- **Langsamer Zeitmesser:** Am Rundenende wird nur 1 Timerkarte abgeworfen.
- **Kein Zeitmesser:** Es werden keine Timerkarten abgeworfen. Wird die letzte Karte für Streuungriffe gebraucht, mischt ihr den Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.
- **Kettensägen Massaker:** Alle Marines starten mit einer Kettensäge, die in der Kampagne nie kaputtgeht und in Deathmatch und CTF nie durch Munitionsverbrauch verloren geht.
- **Es lebe der König, Baby!:** Alle Marines starten mit Kettensäge und Schrotflinte, beide unzerstörbar und nicht durch Munitionsverbrauch verlierbar.
- **Sondereinheiten-Training:** Statt zufällig auszuteilen, sucht sich jeder Spieler reihum gegen den Uhrzeigersinn Karten seiner Wahl aus dem Stapel.
- **Einsatzkommando-Training:** Die Marines dürfen vor Spielbeginn Karten frei untereinander tauschen, müssen am Ende aber die korrekte Kartenzahl haben.

Tipps

- Plant eure Züge in luftleeren Bereichen so, dass ihr sie möglichst durchquert, statt darin anzuhalten. Nur der Zugabschluss auf einem solchen Feld kostet eine Sauerstoffflasche oder 2 Verletzungen.
- Merkt euch den Takt der Flammenstrahlen. Da alle am Rundenende umgeschaltet werden, lässt sich ein Feld gefahrlos betreten und wieder verlassen, solange der Strahl aus ist.
- Der Soulcube lohnt sich erst mit 5 Seelenmarkern. Setzt ihn gezielt gegen die zähesten Gegner ein, denn er tötet unabhängig von Rüstung und heilt euch dabei 3 Verletzungen.
- Zwei Bewegungspunkte für ein Robogeschütz sind gut investiert: Es zieht 4 Felder, greift einmal an und bleibt bis zur Zerstörung im Spiel. Repariert werden kann es aber nicht.
- Im Deathmatch kostet jeder Treffer mit Kugelsymbol die benutzte Waffe. Haltet deshalb eine Waffe mit unbegrenzter Munition wie die Kettensäge als Rückhalt bereit.
- Bei Capture the Flag bringt nur das Punkte, beide Flaggen gleichzeitig auf der eigenen Basis zu haben. Haltet deshalb einen Marine zur Verteidigung der eigenen Flagge zurück.

Häufige Fragen

Wie viele Spieler können mit der Erweiterung mitmachen?

Die Szenarien bleiben auf 3 Marinespieler begrenzt. Deathmatch und Capture the Flag lassen sich dagegen mit bis zu 6 Spielern spielen.

Darf der Eindringlingsspieler alte und neue Figuren frei mischen?

Ja, aber nur beim Aufbau und nur eins zu eins gegen gleichwertige Figuren derselben Farbe. Die Anzahl der jeweils vorhandenen Figuren begrenzt den Tausch.

Was passiert, wenn ein Marine seinen Zug ohne Sauerstoffflasche im luftleeren Bereich beendet?

Er erleidet 2 Verletzungen. Rüstung schützt davor nicht. Eindringlinge sind von luftleeren Bereichen gar nicht betroffen.

Kann man eine Luftschleuse offen halten oder zerstören?

Nein. Sie schließt sich automatisch am Ende des Zuges, in dem sie geöffnet wurde, auch die Techniktrupp-Karte verhindert das nicht. Zerstören lässt sie sich ebenfalls nicht, nicht einmal mit der Schrott-Karte.

Muss der Soulcube immer alle fünf Seelen verbrauchen?

Für den normalen Angriff ja, der Marine wirft dabei alle 5 Seelenmarker ab. Beim Schließen der Portale im letzten Szenario werden dagegen keine Marker verbraucht.

Wie viele Robogeschütze darf ein Marine kontrollieren?

Höchstens zwei gleichzeitig. Kontrolliert er zwei, bestimmt er selbst, in welcher Reihenfolge sie nach seinem Zug handeln.

Kann ein Robogeschütz Türen öffnen oder Ausrüstung einsammeln?

Nein. Robogeschütze dürfen keine besonderen Bewegungsaktionen ausführen und bekommen auch keine Befehle. Nur Teleporter dürfen sie benutzen.

Wie viel Schaden macht ein Flammenstrahl, wenn man einfach darüber läuft?

Ist er auf "an", gibt es 1 Verletzung beim Betreten und 1 weitere beim Verlassen des Feldes. Rüstung hilft dagegen nicht.

Was passiert im Deathmatch, wenn alle Wiedereintrittspunkte meiner gewürfelten Zahl besetzt sind?

Dann musst du einen beliebigen Marine auf einem dieser Punkte telezerfetzen. Für diese erzwungene Zerfetzung bekommst du allerdings keinen Zerfetzungspunkt.

Darf ich bei Capture the Flag die Flagge an einen Teamkameraden weitergeben?

Nein. Eine Flagge kann nicht übergeben werden. Wird der Träger zerfetzt, fällt sie auf sein Feld und kann dort von einem Teamkameraden wieder aufgenommen werden.

Informationen zum Spiel

Edition / Regelstand	Erweiterung
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, Regelstand Erweiterung, zuletzt geprüft am 17.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/doom-erweiterung/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/doom-erweiterung/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026