

The background of the cover is a detailed illustration of a Space Hulk. A large, red, heavily armored Space Marine is in the foreground, facing forward. Behind him, other Marines are visible, some in combat with grotesque, multi-limbed alien creatures. The scene is set inside a dark, industrial structure with a bright light source in the background, creating a dramatic, high-contrast atmosphere. The title text is overlaid on the top half of the image.

SPACE HULK

**DEATH
ANGEL™**

THE CARD GAME

PRAVIDLA HRV
MORTHE 2010

VSTUPE DO VESMÍRNÉHO VRAKU

++ PŘÍCHOZÍ RELACE RUDÁ ÚROVEŇ ++

INSTRUKTÁŽ MISE 7362-1 KRVAVÝCH ANDĚLŮ

BRATR SERŽANT LORENZO:

SHROMÁŽDĚTE SVOJI JEDNOTKU TERMINÁTORŮ A PRONIKNĚTE POMOCÍ VYLOŽDOVACÍHO TORPÉDA NA VESMÍRNÝ VRAK S KÓDOVÝM OZNAČENÍM „HŘÍCH ZATRACENÍ“. POZOR, CELÝ VRAK JE SILNĚ ZAMOŘEN GENOLUPIČI! VAŠÍM CÍLEM JE ZNIČENÍ PŘEDNÍCH STANOVÍŠŤ ŘÍZENÍ STŘELBY. OČEKÁVEJTE TĚŽKÝ ODPOR.

ODHAD ÚSPĚŠNOSTI: ŠANCE NA ÚSPĚCH MISE 44%, PŘEDPOKLÁDANÉ ZTRÁTY 86%

++ KONEC RELACE ++

„Padesát metrů touto chodbou k přechodové komoře, Bratře seržante. Měli bychom být schopni se skrze ni dostat na stanoviště řízení střelby. Nezachycena žádná nepřátelská aktivita.“

Auspex Bratra Omnia zajel po dokončení skenu okolí zpět do jeho energetické pěsti.

„Dobře,“ přikývl Seržant Lorenzo. „Přesuneme se, Bratři. Já na hrotu, Bratr Goriel tvoří zadní stráž.“

Jednotka se začala bez otálení pohybovat, mohutné taktické zbroje Dreadnought beze zbytku vyplňovaly úzkou spojovací chodbu. Jejich velikost dovoľovala terminátorům postupovat koridorem pouze v řadě za sebou, jeden za druhým. Lorenzo držící praskající energetický meč šel v čele a rychle a metodicky zkoumal každé zákoutí chodby, zda nezahledne nějaké známky přítomnosti nepřátel.

„Nedává to smysl, Bratře seržante,“ promluvil tiše do svého auspexu Bratr Zael. „Měli by zde být xenoidé. Proč nechali tak důležité místo nechráněné?“

„Kdo může porozumět jejich zvrácené mysli?“ odvětil Lorenzo. „Vyvaruj se snahy o pochopení myšlenek vetřelců, Bratře.“

Téměř již dosáhli přechodové komory, když auspex Bratra Omnia zapípal. Jednotka se okamžitě zastavila. „Jeden kontakt, proměnná síla signálu. Deset metrů a blíží se.“

„Směr?“

Lorenzo přimhouřil oči a pozdvihl svůj bolter, aby pokryl prázdnou chodbu před sebou.

„...přímo před námi,“ pronesl Omnio pomalu kontrolující svůj auspex. „Pět metrů.“

„Nic nevidím,“ procedil skrze zuby Bratr Deino a přes mířidla své zbraně zkoumal postranní chodbu.

„Jeden metr...“

„Jsou pod námi!“ zařval Lorenzo.

Bez zaváhání pozdvihl svůj bolter a stiskl spoušť. Podlaha koridoru pod nápořem výbušných kulek explodovala a odhalila tucty po krvi žíznících genolupičů deroucích se k němu z temnoty servisní šachty.

Lorenzo držel spoušť stisknutou, bolter chrlil kulky v nepřetržitém smrtícím proudu. Náhle se pod ním prolomily železné pláty tvořící podlahu a on se až po pás propadl do šachty, kde se okamžitě ocitl v sevření vetřelčích pařátů. Ač jeho meč vířil mezi genolupiči, až odřaté končetiny a ichor létali na všechny strany, jejich drápy přesto vyrývaly do jeho zbroje hluboké škrábance.

Pozdvihl meč a jeho hlas přehlušil i neustávající řev bolterů.

„V našem hněvu nechť poznají jméno Císařovo! Vpřed, mí Bratři, za Sanguinia a Rudý grál!“



ÚVOD

Ve hře ***Space Hulk: Death Angel - the Card Game*** přebírá jeden až šest hráčů kontrolu nad jednotkou Vesmírných mariňáků z Kapituly Krvavých andělů, kteří se vydávají do hlubin mohutného vesmírného vraku, aby eliminovali hrozbu vražedných genolupičů. ***Death Angel*** je zvláštní tím, že se jedná o kooperativní hru všech hráčů. To znamená, že všichni hráči společně buď hru vyhrají, nebo prohrají!

Ačkoli je výše uvedeno, že je hra určena pro jednoho až šest hráčů, tato pravidla předpokládají, že hráči budou alespoň čtyři. Pravidla pro jednoho až tři hráče jsou lehce odlišná a jsou popsána na straně 30 těchto pravidel.

PŘEHLED PRVKŮ HRY

- Tato pravidla
- 128 karet
 - 18 karet akcí (Action Cards)
 - 2 karty broodlordů (Brood Lord Cards)
 - 30 karet událostí (Event Cards)
 - 36 karet genolupičů (Genestealer Cards)
 - 22 karty lokací (Location Cards)
 - 12 karet Vesmírných mariňáků (Space Marine Cards)
 - 8 karet prostředí (Terrain Cards)
- 12 žetonů palebné podpory (Support Tokens)
- 6 žetonů bojových týmů (Combat Team Markers)
- 1 bojová kostka (Combat Die)



PŘEHLED PRVKŮ HRY

KARTY AKCÍ

Tyto karty jsou hráči používány k provádění různých činností s jejich Vesmírnými mariňáky. Mezi ně patří například útok na genolupiče, přesun na výhodnější pozici nebo podpora jejich bojových bratří v boji. Každá z těchto karet je označena nějakou barvou, přičemž tři karty stejné barvy jsou určeny vždy pro jeden bojový tým.



KARTY BROODLORDŮ

Broodlordi jsou zvláštním druhem genolupičů, kteří jsou mnohem nebezpečnější než běžní genolupiči. Jejich karty se nikdy nemíchají s kartami genolupičů a jsou ve hře použity pouze tehdy, když je tak uvedeno na zvláštní kartě lokace.



KARTY UDÁLOSTÍ

V každém kole hry je vytažena jedna z těchto karet, jež představují tématické jevy, které mohou mariňákům v jejich boji pomoci, nebo jim naopak ublížit. Informace uvedené na spodku karty slouží k pohybu genolupičů a objevení nových vetřelců ve hře.



KARTY GENOLUPIČŮ

Tyto karty představují nepřátelské stvůry, které nechtějí nic jiného, než rozrvat Vesmírné mariňáky na kusy. Mohou být pokládány buď lícem dolů na takzvané blipy, nebo lícem vzhůru, když jsou v kontaktu s kartami Vesmírných mariňáků.



KARTY LOKACÍ

Tyto karty představují různá místa uvnitř vesmírného vraku, jež mohou Vesmírní mariňáci navštívit. Každá lokace je jiná a má odlišné prostředí, což může mnohdy silně ovlivnit celou hru. Tři z těchto karet jsou cílová místa, jichž musí Vesmírní mariňáci dosáhnout, aby ve své misi uspěli. Ostatní karty se používají při přípravě samotné hry.



KARTY VESMÍRNÝCH MARIŇÁKŮ

Tyto karty představují elitní jednotku Vesmírných mariňáků Krvavých andělů, které hráči v průběhu hry ovládají. Barevná podmalba jednotlivých karet určuje, kteří mariňáci spolu tvoří bojové týmy.



KARTY PROSTŘEDÍ

Tyto karty se pokládají podle instrukcí na kartách lokací vedle karet Vesmírných mariňáků a označují zvláštní místa, kde se mohou objevit genolupiči. Navíc mohou mít různé jiné další schopnosti, jak je na nich zaznamenáno.



ŽETONY PALEBNÉ PODPORY

Tyto žetony představují palebnou podporu, kterou se Vesmírní mariňáci navzájem kryjí, a používají se k přehození bojové kostky při útoku či obraně mariňáků.



ŽETONY BOJOVÝCH TÝMŮ

Každý z hráčů si na začátku hry vybere jeden z těchto žetonů, čímž určí barvu Vesmírných mariňáků, kteří budou po zbytek hry pod jeho kontrolou.



BOJOVÁ KOSTKA

Pomocí této kostky se obvykle určuje výsledek útoků Vesmírných mariňáků a genolupičů.



PŘÍPRAVA HRY

Před hraním hry *Space Hulk: Death Angel* musí nejdříve hráči provést následující kroky v níže uvedeném pořadí:

1. Příprava herních karet: Zamíchejte karty genolupičů a událostí a vytvořte z nich dva samostatné balíčky. Tyto balíčky dejte na herní plochu tak, aby na ně pohodlně dosáhli všichni hráči.

2. Příprava vstupní lokace: Nalezněte kartu vstupní lokace, která svým číslem odpovídá počtu hráčů ve hře, a položte ji do středu herní plochy.

3. Příprava balíčku lokací: Vyberte karty lokací vždy se stejným číslem a **samostatně** je zamíchejte. Poté podle instrukcí uvedených na kartě vstupní lokace náhodně vyberte karty z balíčků lokací. Například pokud je na kartě vstupní lokace uvedeno „1C→2→3→4“, hráči vytvoří balíček lokací ze čtyř karet. Karta lokací "4" bude na spodku balíčku, karta lokací "1C" pak bude na vršku balíčku lokací. Tento balíček bude ve hře dále využíván při přesunu mariňáků do nové lokace (viz strana 25).

4. Volba bojového týmu: Počínaje náhodně vybraným hráčem a pokračujíc po směru hodinových ručiček si každý hráč vybere barvu svého bojového týmu a vezme si odpovídající žeton. V případě, že je ve hře tři nebo méně hráčů, mohou mít hráči i vícero bojových týmů, které si postupně zvolí v dalších kolech výběru (viz strana 30).

Každý hráč si položí žeton svého bojového týmu lícem vzhůru před sebe, aby všichni hráči věděli, kteří mariňáci jsou pod jeho kontrolou. Všichni hráči si poté vezmou karty akcí v barvě svého týmu.

Všechny nepoužité žetony bojových týmů, karty Vesmírných mariňáků a karty akcí odpovídajících barev jsou odstraněny ze hry a více již nejsou při hře používány.

5. Vytvoření počáteční formace: Hráči vezmou všechny karty Vesmírných mariňáků ve hře a zamíchají je dohromady. Jelikož jsou tyto karty oboustranné, měly by být zamíchány tak, aby na ně hráči neviděli.

Jakmile jsou karty promíchány, berte je jednu po druhé a pokládejte je pod kartu vstupní lokace, čímž se vytvoří sloupec karet Vesmírných mariňáků (viz obrázek na straně 9). Tento sloupec karet se označuje jako **FORMACE**.

Karty Vesmírných mariňáků v horní polovině formace jsou **NATOČENY** doleva, zatímco karty ve spodní polovině jsou natočeny doprava (viz „Natočení a dostřel“, strana 19). Při hře čtyř hráčů jsou tedy horní čtyři karty položeny tak, aby šipka na nich namalovaná směřovala vlevo. Spodní čtyři karty jsou naopak položeny tak, aby šipka na nich namalovaná směřovala doprava (viz obrázek na straně 9).

6. Umístění žetonů palebné podpory: Vezměte žetony palebné podpory a všechny je položte na herní plochu tak, aby na ně snadno dosáhli všichni hráči.

7. Příprava karet prostředí a blipů: Vezměte karty prostředí a umístěte je poblíž karty vstupní lokace, která se již nachází na herní ploše. Pro bližší podrobnosti se podívejte na stranu 26 na sekci „Pokládání karet prostředí“.

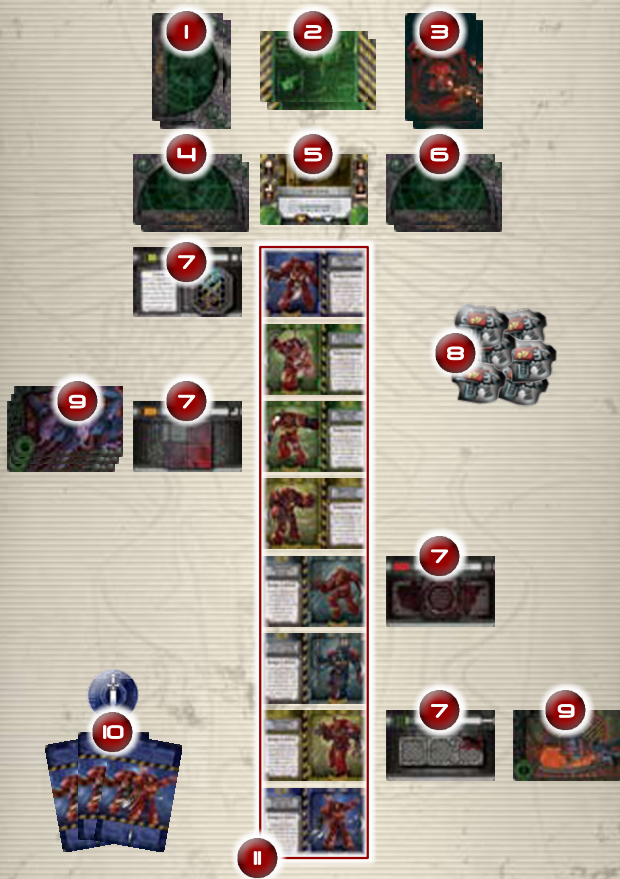
Poté vezměte karty genolupičů a umístěte je na herní plochu lícem dolů vedle karty vstupní lokace tak, jak je na kartě vstupní lokace uvedeno (viz „Balíček blipů“, strana 20).

8. Odhalení prvních genolupičů: Z balíčku událostí vezměte horní kartu. Podle toho, co je uvedeno v sekci aktivace, se objeví první genolupiči (viz „Odhalování genolupičů“, strana 21). Všechny ostatní informace uvedené na této kartě události jsou ignorovány a karta je odhozena.

Jakmile jsou všechny tyto body splněny a každý hráč si vzal karty náležející jeho bojovému týmu, může hra začít svým prvním herním kolem.



PŘÍPRAVA HRY (HRA 4 HRÁČŮ)



- | | |
|-------------------------|---|
| 1. Balíček genolupičů | 7. Karty prostředí |
| 2. Balíček lokací | 8. Žetony palebné podpory |
| 3. Balíček událostí | 9. Houf genolupičů |
| 4. Karty levého blipu | 10. Žeton bojového týmu a karty akcí stejné barvy |
| 5. Karta vstupní lokace | 11. Karty Vesmírných mariňáků ve formaci |
| 6. Karty pravého blipu | |

CÍL HRY

Cílem hry je pro Vesmírné mariňáky probojovat se do cílové lokace a splnit všechny podmínky, které jsou na kartě cílové lokace uvedeny. Další možností výhry je eliminace všech genolupičů nacházejících se vedle formace a obou blipů vedle cílové lokace. V okamžiku, kdy je jedna z těchto podmínek splněna, podařilo se Vesmírným mariňákům dokončit jejich misi a **všichni hráči vyhrávají hru**.

Jsou-li všichni mariňáci zabiti před tím, než jejich jednotka dosáhne vítězství, **všichni hráči ve hře prohrávají**. Za té zvláštní okolnosti, kdy je poslední z Vesmírných mariňáků zabit v té samé chvíli, kdy jsou splněny podmínky vítězství, vyhrávají hráči, neboť se jim podařilo splnit jejich úkol, byť za cenu strašlivých ztrát.

HRANÍ HRY

V této kapitole jsou popsána základní pravidla nutná pro hru ***Space Hulk: Death Angel***, která se převážně zaměřuje na fáze herního kola.

HERNÍ KOLO

Hraní hry probíhá v po sobě jdoucích herních kolech a trvá tak dlouho, dokud není celá jednotka Vesmírných mariňáků pobita nebo naopak ve hře nezmůže. V průběhu každého herního kola hráči postupně provádějí dále uvedené fáze:

- 1. fáze - Výběr akcí:** Každý hráč tajně zvolí kartu akce, kterou chce v tomto kole zahrát.
- 2. fáze - Vyhodnocení akcí:** Každý hráč vyhodnotí akci, kterou si vybral v průběhu první fáze. Karty jsou vyhodnocovány postupně - jako první je vyhodnocena karta s nejnižším číslem a dále jsou karty vyhodnocovány ve vzrůstajícím pořadí.
- 3. fáze - Útok genolupičů:** Každý **HOUF** genolupičů zaútočí na Vesmírného mariňáka, s kterým je v **KONTAKTU**.
- 4. fáze - Událost: AKTUÁLNÍ HRÁČ** vezme vrchní kartu z balíčku událostí a vyhodnotí ji.

Po vyhodnocení fáze události začíná nové herní kolo opět fází výběru akce. Takto hra pokračuje až do okamžiku, kdy jsou všichni Vesmírní mariňáci mrtví, nebo jsou splněny podmínky jejich vítězství.

I. FÁZE - VÝBĚR AKCÍ

V průběhu této fáze si hráči vyberou ze svých karet akcí jednu kartu tak, aby ji ostatní neviděli, a položí ji lícem dolů před sebe. V případě, že se hry účastní tři nebo méně hráčů, volí hráč za každý svůj bojový tým jednu kartu akce (viz strana 30).

Hráč si nemůže vybrat kartu akce, kterou použil ve svém minulém herním kole. Aby věděl, o jakou kartu se jedná, měl by si hráč nechat vybranou kartu akce před sebou na stole **až do konce** fáze výběru akce **následujícího** herního kola.

Vybraná karta akce nerozhoduje pouze o tom, jakou akci bojový tým Vesmírných mariňáků v tomto kole provede, ale rovněž určuje, v jakém pořadí hráči své akce provedou.

Hráči mohou ostatním hráčům říkat o svých kartách akcí cokoli chtějí, **neměli by** však své karty ukazovat ostatním hráčům.

Příklad: Během fáze výběru akce Jonáš oznámí svým druhům ve zbraní, že by chtěl zaútočit na genolupiče. Nicméně učiní tak jenom tehdy, když jiný hráč naplánuje svoji akci tak, aby podpořil jeho Vesmírné mariňáky, kteří jsou v kontaktu s houfem genolupičů.



2. FÁZE - VYHODNOCENÍ AKCÍ

Jakmile hráči vyberou své karty akcí, všichni své vybrané karty naráz otočí lícem vzhůru.

Následně je každá karta akce vyhodnocena, přičemž se začíná kartou s nejnižším číslem (je uvedeno v levém horním rohu karty) a dále se pokračuje kartami se vzrůstajícími čísly. Jako první je tedy vyhodnocena karta s nejnižším číslem, poté je vyhodnocena karta s druhým nejnižším číslem atd.

Karty akcí jsou tří různých druhů: **PODPORA**, **ÚTOK** a **POHYB + AKTIVACE**. Všechny tři typy akcí jsou podrobně popsány na stranách 15 až 20.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI KARET AKCÍ

Všechny karty akcí mají rovněž kromě svého definovaného typu nějakou unikátní zvláštní schopnost, která je na kartě akce uvedena pod jejím typem. U každé zvláštní schopnosti je uvedeno, kdy může být v průběhu herního kola použita.

Zvláštní schopnosti mohou být ve většině případů použity nezávisle na natočení Vesmírného mariňáka. Výjimku tvoří schopnosti používané při útoku nebo při obětování žetonu palebné podpory, aby bylo možné přehodit bojovou kostku (viz „Natočení a dostřel“, strana 19). Například zvláštní schopnost karty akce „Kryt“ (*Block*) může být použita dokonce i tehdy, když genolupiči útočí na Vesmírného mariňáka zezadu.

Zvláštní schopnosti, v jejich popisu je užitá fráze „pokaždé“, mohou být použity i vícekrát v průběhu herního kola.

3. FÁZE - ÚTOK GENOLUPIČŮ

Poté, co každý z hráčů vyhodnotí svoji akci, provedou útok všechny **HOUFY** genolupičů, které jsou s Vesmírnými mariňáky v **KONTAKTU**.

Jako **HOUF** genolupičů se berou všechny karty genolupičů otočené lícem vzhůru, jež se nacházejí na stejné straně a pozici formace. Houf je v **KONTAKTU** s Vesmírným mariňákem, nachází-li se na stejné **POZICI** ve formaci (vpravo nebo vlevo hned vedle karty Vesmírného mariňáka - viz „Formace“, strana 15).

Počínaje houfem nejbližší hrotu formace genolupičů postupně zaútočí. Nachází-li se na stejné pozici dva houfy, zaútočí jako první houfec, jenž se nachází na levé straně formace.

Když houf genolupičů zaútočí na Vesmírného mariňáka, musí si hráč, k němuž mariňák přísluší, hodit bojovou kostkou. Padne-li mu číslo **vyšší** než je počet karet genolupičů v houfu, **útok minul** a mariňák **přežil**.

Pokud hráči padne číslo **stejně** nebo **menší**, než je počet karet genolupičů v houfu, je Vesmírný mariňák **zabit** a rozerván zuřivými genolupiči na kusy. V takovém případě je jeho karta okamžitě odstraněna ze hry (viz „Zabití Vesmírného mariňáka, strana 27).

4. FÁZE – UDÁLOST

Poté, co všechny houfy genolupičů provedou své útoky, vezme **AKTUÁLNÍ HRÁČ** (hráč, který měl v tomto kole kartu akce s nejnižším číslem) z balíčku událostí nejvrchnější kartu a vyhodnotí ji.

Je důležité vědět, že tuto kartu čte zpočátku **pouze on sám a neukazuje ji ostatním hráčům**.

Jakmile aktuální hráč vytáhne kartu události, provede s ní následující dva kroky:

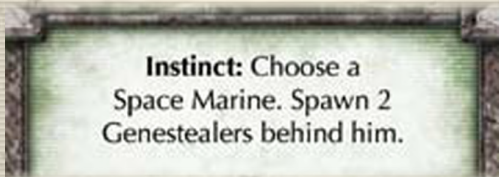
A. VYHODNOCENÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI UDÁLOSTI

První věc, kterou hráč udělá, je vyhodnocení zvláštní schopnosti události, která je uvedena přímo pod obrázkem na kartě události. Tato schopnost může často ovlivnit nebo zasáhnout jak Vesmírné mariňáky, tak i genolupiče či žetony palebné podpory.

Některé karty událostí jsou uvozeny klíčovým slovem **INSTINKT**. Volba, kterou s sebou taková karta přináší, musí být provedena **dříve**, než je karta události ukázána nebo přečtena všem ostatním hráčům. To znamená, že hráči spolu **nemohou** prodiskutovat možnosti uvedené na této kartě, a jakékoli rozhodnutí provedené aktuálním hráčem **musí** být přijato a následně i vyhodnoceno.

Poté, co aktuální hráč oznámí své rozhodnutí ohledně karty, je karta události odhalena i ostatním hráčům a společně vyhodnocena.

Část karty události se zvláštní schopností



Příklad: Aktuální hráč vytáhne kartu události, jejíž část se zvláštní schopností je vidět na obrázku nahoře. Předtím, než hráč ukáže tuto kartu ostatním, vybere Bratra Omnia - Vesmírného mariňáka, který je pod kontrolou jiného hráče. Po oznámení své volby ukáže kartu události ostatním hráčům a nasadí 2 genolupiče za záda bratra Omnia.

Hráč **musí** pro zvláštní schopnost karty události vždy vybrat relevantní cíl (je-li to vůbec možné). V příkladu uvedeném výše musel aktuální hráč vybrat Vesmírného mariňáka, ke kterému bylo možné nasadit nejvíce genolupičů (pokud možno dva).

B. VYHODNOCENÍ AKTIVITY GENOLUPIČŮ

Po vyhodnocení zvláštní schopnosti karty události je vyhodnoceno každé z polí aktivity genolupičů ve spodní části karty události.

Jednotlivá pole na kartě jsou vyhodnocována postupně zleva doprava a jejich důsledkem buď může dojít k **OBJEVENÍ** nových genolupičů (viz strana 21), nebo k pohybu již existujících houfů (viz strana 22).

Část karty události s poli aktivity



Symbol
primární
aktivity

Symbol
sekundární
aktivity

Symbol
pohybu

DALŠÍ PRAVIDLA

V této kapitole jsou popsána zvláštní pravidla, jež nebyla uvedena v kapitole „Hraní hry“.

FORMACE

Řada karet představující Vesmírné mariňáky v chodbách vraku se označuje jako **FORMACE**. Vesmírný mariňák se může nacházet pouze ve formaci, nemůže z ní nijak vybočit, ani z ní odejít. Každé pole formace se označuje jako **POZICE**.

Kdykoli je Vesmírný mariňák zabit, musí být mezera, která ve formaci jeho smrti vznikla, zaplněna. Proto se musí část formace **POSUNOUT**, čímž bude mezera odstraněna (viz „Posun formace“, strany 28 až 29).

DRUHY KARET AKCÍ

Existují tři různé druhy akcí, které mohou hráči v průběhu hry provádět. Správné užití těchto akcí může zachránit Vesmírným mariňákům život a snad i vést k výhře.

Všechny druhy akcí jsou podrobně popsány na následujících řádcích:

AKCE PODPORY

Když hráč vyhodnocuje svoji **AKCI PODPORY**, vezme si žeton palebné podpory z hromádky nepoužívaných žetonů a položí ho na **jakoukoli** kartu Vesmírného mariňáka. Může se dokonce rozhodnout položit žeton na kartu mariňáka, která patří jinému hráči, nebo na kartu, na níž se už žeton palebné podpory nachází.



Hráč může obětovat (odhodit) žeton palebné podpory z karty jednoho ze svých Vesmírných mariňáků, a to v okamžiku, kdy chce **při svém útoku** nebo **obraně** přehodit hod provedený bojovou kostkou.

Výsledek přehozeného hodu **plně nahrazuje** výsledek hodu původního (ledaže by se hráč obětováním žetonu palebné podpory rozhodl hod znovu přehodit, nebo by využil nějakou zvláštní schopnost).

Příklad: Vesmírný mariňák se brání houfu krvelačných genolupičů a při hodu mu na bojové kostce padne 0, což by znamenalo, že by byl nemilosrdně zabit. Hráč se rozhodne obětovat žeton palebné podpory umístěný na kartě Vesmírného mariňáka v naději, že mu nyní při hodu padne lepší výsledek.

Je však důležité poznamenat, že žeton palebné podpory může být z karty odhozen **pouze** v případě, když je Vesmírný mariňák **NATOČEN** k útočícímu nebo bránícímu se houfu (viz „Natočení a dostřel“, strana 19). To znamená, že když je Vesmírný mariňák zabit genolupiči **zezadu**, **nemůže** se ho hráč pokusit zachránit odhozením žetonu palebné podpory.

V případě, že je kostkou hozeno z jiných důvodů, než je útok nebo obrana, **nelze** využít žetonů palebné podpory k přehození hodu. Například kostka vržená při aktivaci zvláštní schopnosti karty akce „Hrdinská zteč“ (*Heroic Charge*) **nemůže** být obětováním žetonu palebné podpory přehozena.

Žetony podpory zůstávají na kartách Vesmírných mariňáků až do té doby, dokud nejsou využity k přehození hodu, nebo k tomu není hráč vyzván nějakou kartou. Hráč může odhodit žeton palebné podpory pouze z karty Vesmírného mariňáka, který mu náleží.

AKCE POHYB + AKTIVACE

Akce pohyb + aktivace umožňují hráčům přesunout všechny Vesmírné mariňáky v barvě karty akce. Každý z těchto Vesmírných mariňáků se může přesunout na sousední pozici, změnit natočení a/nebo aktivovat kartu prostředí, k níž je natočen čelem.

Při vyhodnocování akce pohyb + aktivace může hráč provést jakýkoli (i všechny) z následujících kroků. Každý z těchto kroků je volitelný (Vesmírný mariňák tedy může aktivovat prostředí, aniž by se musel předtím pohnout):

A. PŘESUN NA SOUSEDNÍ POZICI

Hráč **může** přesunout jakéhokoli Vesmírného mariňáka, jenž svou barvou odpovídá barvě zahrané karty akce, a to vždy jenom po jednom a v libovolném pořadí.

Přesun mariňáka na sousední pozici probíhá jednoduše tak, že se vezme jeho karta a vymění se s kartou Vesmírného mariňáka, který se na sousední pozici nachází (viz obrázek na straně 18). Vesmírný mariňák, s kterým si přesunující se mariňák vyměňuje pozici, může patřit **jakémukoliv** hráči. Natočení druhého mariňáka se během přesunu **nijak nemění**. To je důležité, protože Vesmírný mariňák může na genolupiče útočit nebo používat žetony palebné podpory pouze tehdy, když je k nim natočen (viz strana 9).

Každý mariňák v bojovém týmu se může během jedné akce pohybu přesunout pouze **jednou**.

Při pohybu Vesmírného mariňáka **zůstávají** všechny karty genolupičů a prostředí **na svých původních pozicích**.

B. ZMĚNA NATOČENÍ

Po dokončení pohybu svých Vesmírných mariňáků může hráč změnit natočení všech mariňáků ve svém bojovém týmu. Změna natočení se provede tak, že se karta Vesmírného mariňáka otočí tím způsobem, aby **INDIKÁTOR NATOČENÍ** (velká šipka na kartě) mířil na druhou stranu, než tomu bylo před otočením karty (viz příklad na straně 18).

Každá karta Vesmírného mariňáka je oboustranná. Na jedné straně míří indikátor natočení doleva, na druhé straně doprava. Mariňák může útočit pouze na houf genolupičů na té straně, na kterou je natočen. Stejně tak může obětovat žeton palebné podpory (ať již při útoku nebo obraně) pouze tehdy, když je natočen směrem k houfu (viz „Akce podpory“, strana 15).

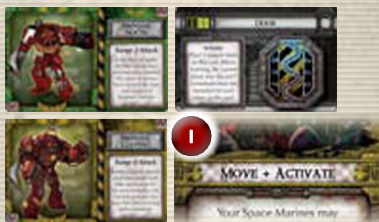


C. AKTIVACE PROSTŘEDÍ

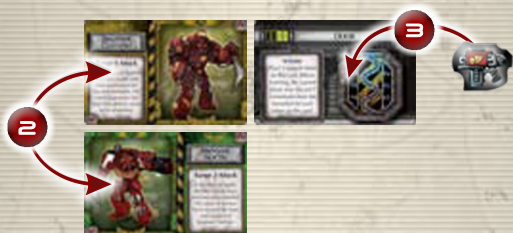
Po změně natočení svých Vesmírných mariňáků může hráč aktivovat jakoukoli kartu prostředí, ke které je nějaký z jeho mariňáků otočen **ČELEM** (tedy je na stejné pozici a mariňák je k ní natočen).

Karty prostředí je možné aktivovat pouze v případě, když je na nich uvedeno spojení **AKTIVOVATELNÉ PROSTŘEDÍ**. Hráč při aktivaci vždy postupuje podle pokynů uvedených na dané kartě prostředí, jež ho často může i odkázat na vlastnosti právě vyložené karty lokace (viz „Vlastnost lokace „Po vstupu“, strana 26).

Důležité: Každá karta prostředí může být za každé herní kolo aktivována pouze **jedenkrát**.



1. Hráč provádí akci **pohyb + aktivace** se svým žlutým bojovým týmem.



2. Hráč přesune Bratra Claudia na sousední pozici. Bratr Noctis je tak přesunut na původní pozici Bratra Claudia. Poté se hráč rozhodne natočit svého mariňáka čelem ke dveřím.
3. Po svém natočení směrem ke dveřím může mariňák aktivovat toto prostředí tak, že na něj položí žeton palebné podpory.

AKCE ÚTOKU

Akce útoku umožňují zaútočit na genolupiče **všem** Vesmírným mariňákům z bojového týmu, jenž svou barvou odpovídá právě zahrané kartě akce.

Hráč jednoduše zvolí vždy jednoho ze svých mariňáků (v jakémkoli pořadí), se kterým chce útočit, a pak vybere houf genolupičů, jenž se stane cílem tohoto útoku (podle pravidel uvedených v kapitole „Natočení a dostřel“, dále na této straně).

Po výběru útočícího Vesmírného mariňáka a houfu genolupičů, na který bude útočeno, si hráč hodí bojovou kostkou. Pokud na kostce padne při hodu lebka (☠), útok zasáhl svůj cíl a jeden z genolupičů v houfu je dle výběru hráče **ZABIT** (jeho karta je odstraněna ze hry). V případě, že při hodu lebka **nepadne**, útok cíl **MINUL** a nic se neděje.

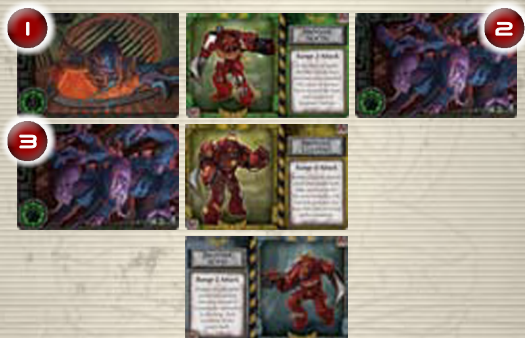
***Poznámka:** Při útočení nezapomeňte na to, že mnoho karet akcí často ovlivňuje bojové schopnosti Vesmírných mariňáků.*

NATOČENÍ A DOSTŘEL

Aby Vesmírný mariňák vůbec mohl na genolupiče útočit, musí k nim být **NATOČEN** čelem a rovněž být v **DOSTŘELU** svých zbraní.

Současné **NATOČENÍ** Vesmírného mariňáka je dáno směrem velké šipky na jeho kartě (buď vlevo, nebo vpravo). Na začátku hry jsou mariňáci v horní polovině formace natočení doleva a mariňáci v dolní polovině formace jsou natočení doprava (viz „Příprava hry“, strana 9). Vesmírní mariňáci jsou schopni změnit své natočení užitím akce pohybu + aktivace.

Na každé kartě Vesmírného mariňáka je uveden maximální **DOSTŘEL** (počet pozic od mariňáka), na který může útočit. Například pokud je na kartě uvedeno „Dostřel 1“, může mariňák útočit na houfy genolupičů na stejné pozici **a** na houfy na pozici sousedního mariňáka. Vesmírný mariňák, jenž má „Dostřel 0“, může útočit pouze a jenom na houfy genolupičů, se kterými je v **KONTAKTU** (tedy ty, jež se nacházejí na stejné pozici jako mariňák – pro více podrobností se podívejte na příklad na straně 20).



Příklad: Podle obrázku uvedeném výše může Bratr Noctis, jenž má dostřel 1, útočit na houf genolupičů "1" nebo "3", ale ne na houf "2", protože k němu není natočen. Bratr Claudio s dostřelem 0 může útočit pouze na houf genolupičů "3". Bratr Scipio může vypálit na houf "2", který je vzdálen akorát dvě pozice, což přesně odpovídá dostřelu Scipiových zbraní. Přestože houfy "1" a "3" jsou rovněž v jeho dostřelu, nemůže na ně Bratr Scipio útočit, neboť je natočen doprava a oba houfy genolupičů jsou za jeho zády.

Podle toho, jak jsou karty rozloženy, vidíme, že Bratr Noctis je v **KONTAKTU** s houfem "1" a "2", zatímco Bratr Claudio je v kontaktu s houfem "3".

GENOLUPIČI

V této podkapitole jsou popsána všechna pravidla týkající se karet genolupičů, včetně jejich objevení, pohybu, útočení a rovněž i zabiti.

BALÍČKY BLIPŮ

Na začátku hry (a rovněž pokaždé, když Vesmírní mariňáci vstoupí do nové lokace) jsou vytvořeny dva balíčky blipů¹⁾ - jeden napravo a jeden nalevo od karty lokace. Počet karet genolupičů v každém z balíčků je uveden ve spodních rozích karty právě aktuální lokace.



Když mariňáci vstoupí do nové lokace, je na levý balíček blipů dáno 6 karet a na pravý karet 5.

ODHALENÍ GENOLUPIČŮ

Kdykoli se **OBJEVÍ** genolupič, vezme aktuální hráč vrchní kartu z balíčku blipů a položí ji lícem vzhůru na příslušnou pozici a stranu formace.

Pokud je na kartě události v poli aktivity uvedeno, že se mají objevit genolupiči, položí se odpovídající počet karet genolupičů na **každou** pozici formace, kde se nachází příslušná karta prostředí.



Primární aktivita určuje že se genolupiči objeví na každé žluté kartě prostředí a sekundární aktivita určuje objevení na každé červené kartě prostředí.

Existují čtyři druhy karet prostředí: červené, oranžové, žluté a zelené. Počet barevných polí na kartě prostředí slouží jako indikátor, jak často se genolupiči mohou díky kartě události objevit (čtyři červená pole představují nejčastější výskyt).

Ve spodní části každé vstupní lokace je určeno, kolik genolupičů se objeví při **PRIMÁRNÍ AKTIVITĚ** (žlutý trojúhelník) a při **SEKUNDÁRNÍ AKTIVITĚ** (bílý trojúhelník). Počet karet genolupičů, které budou položeny, tedy závisí na hodnotách uvedených na kartě vstupní lokace.



Když mariňáci vstoupí do nové lokace, je na levý balíček blipů dáno 6 karet a na pravý karet 5.

V případě, že je ve hře vícero karet prostředí stejné barvy, objeví se určené množství genolupičů na **každé** z těchto karet prostředí.

Některé vlastnosti karet **mohou** způsobit objevení genolupičů. V důsledku toho se mohou genolupiči objevit i na pozicích, kde nejsou žádné karty prostředí.

Důležité: Karty odhalených genolupičů se **vždy** berou z balíčku blipů na té straně formace, kde se mají genolupiči objevit. Pokud je balíček blipů na dané straně prázdný, žádný genolupič se **neobjeví**.

Není-li v balíčku blipů dostatek karet, aby se objevili všichni určené genolupiči, musí aktuální hráč vyložit tolik karet genolupičů, kolik je jen možné. Na jaké pozice to bude, rozhoduje on.

POHYB GENOLUPIČŮ

Genolupiči se většinou pohybují v průběhu fáze události. Aktuální hráč je vyzván, aby přesunul určený počet houfů genolupičů na vedlejší pozici nebo aby genolupiči **VPADLI DO ZAD** mariňákům, s kterými jsou v kontaktu. Nezávisle na tom, jakým způsobem se pohybují, mohou se genolupiči přesunout nebo vpadnout do zad pouze **jedenkrát** v průběhu každé fáze události.

PŘESUN NA VEDLEJŠÍ POZICI

Nachází-li se na kartě události symbol pohybu v podobě šipky nahoru a dolů (↕), **každý houf** genolupičů, v kterém se nachází genolupič určeného **DRUHU**, se pohne na sousední pozici. **DRUH** genolupiče je dán symbolem v levém dolním rohu karty genolupiče.

Houf pohybující se tímto způsobem se vždy přesune podle malé šipky uvedené na kartě Vesmírného mariňáka, s nímž je v kontaktu. Tato šipka musí být na **stejně straně**, jako je houf genolupičů.

Pokud by se měl houf svým pohybem dostat **mimo** formaci (ať již na vrcholu formace nebo na jejím konci), genolupiči místo přesunu vpadnou mariňákovi do zad.



VPADNUTÍ DO ZAD

V případě, že je symbol pohybu představován šipkou mířící vpravo (→), pohne se **každý houf** genolupičů, v němž se nachází genolupič daného **DRUHU**, **za záda** Vesmírného mariňáka na stejnou pozici. Tedy na tu stranu formace, na kterou mariňák **není** natočen.

Nachází-li se už houf genolupičů za Vesmírným mariňákem, k pohybu nedojde.



1. V průběhu fáze události způsobí **první (primární) pole aktivity** objevení genolupičů na každé **žluté kartě prostředí**. Aktuální hráč vezme z odpovídajícího balíčku blipů tři karty genolupičů (jak je uvedeno na kartě lokace) a položí je na pozici žluté karty prostředí („Ovládací panel“).
2. Jelikož na pravé straně formace nejsou žádné červené karty prostředí, nedojde k objevení žádných dalších genolupičů.
3. Každý houf, v němž se nachází karta genolupiče označená symbolem ocasu, se přesune na sousední pozici (ve směru šipky na kartě Vesmírného mariňáka). Nejdříve tedy aktuální hráč přesune houf z pozice Bratra Claudia na pozici Bratra Noctise.
4. Poté jsou přesunuty karty nově objevených genolupičů na pozici Bratra Claudia (přesunují se všechny karty v houfu). Houfy, v kterých není žádná karta s odpovídajícím symbolem pohybu, se **nepohybují**.





ZABITÍ GENOLUPIČŮ

V případě, že je genolupič zabit (obvykle útokem některého z Vesmírných mariňáků), je jeho karta odhozena lícem vzhůru na balíček vedle balíčku genolupičů. Dojdou-li karty v balíčku genolupičů, odhozené karty se zamíchají a vytvoří se nový balíček genolupičů.

KARTY BROODLORDŮ

S kartami broodlordů se zachází zcela stejně jako s kartami běžných genolupičů. Platí zde však následující výjimky:

- Karty broodlordů se **nikdy** nemíchají ani do balíčku genolupičů, ani do balíčků blipů. Broodlordi se objeví pouze tehdy, když je tak řečeno na kartě lokace.
- Každý broodlord má dva symboly pohybu. Houf s broodlordem se pohne pokaždé, když se na kartě události objeví **jakýkoli** z těchto dvou symbolů. 
- Broodlord **nemůže** být zabit, dokud se v houfu vyskytují ještě nějakí běžní genolupiči. Jinak řečeno, broodlord musí být posledním genolupičem, jenž bude z houfu zabit.
- Útočí-li houf, v němž se nachází broodlord, odečtete od čísla padlého na bojové kostce 1. Je tedy větší pravděpodobnost, že genolupiči bránícího se mariňáka zabijí. 



PŘESUN DO DALŠÍCH LOKACÍ

Aby mohli Vesmírní mariňáci vyhrát hru, potřebují se **PŘESOUVAT** do dalších, dosud neprozkoumaných prostor vesmírného vraku. Když se jim podaří dosáhnout poslední karty z balíčku lokací a splnit podmínky vítězství, vyhrávají hru.

Důležité: *Přesun do další lokace se vždy týká pohybu celé formace mariňáků do nových prostor vraku, zatímco **pohyb** mariňáků či genolupičů se vždy týká přesunu karet uvnitř formace.*

Přesun do další lokace nastane pokaždé, když počet karet v kterémkoliv z balíčku blipů klesne na konci jakékoli fáze na 0.

Přesun do další lokace nenastane pouze v tom případě, když v balíčku lokací již nezbývají žádné další karty. Mariňáci tak zůstávají ve své současné lokaci až do té doby, dokud nevyhrají nebo neprohrají hru.

Při přesunu jednotky mariňáků do další lokace musí být provedeny následující kroky:

1. Umístění nové karty lokace.
2. Umístění nových karet prostředí
3. Odhození/doplnění karet v balíčcích blipů
4. Vyhodnocení vlastnosti „Po vstupu“ karty lokace (je-li to nutné)

Každý z těchto kroků je podrobně rozebrán na stranách 26 až 27.

Důležité: *Při přesunu formace do další lokace se **přesunují** i všechny houfy genolupičů, které jsou v kontaktu s Vesmírnými mariňáky. Genolupiči v kontaktu s mariňáky opouštějí hru pouze v případě svého zabití nebo důsledkem vlastnosti karty prostředí „Bezpečnostní průchod“ (Door).*



KROKY PŘESUNU DO DALŠÍ LOKACE

1. Umístění nové karty lokace: Vezměte vrchní kartu z balíčku lokací a položte ji lícem vzhůru na kartu lokace, která je právě aktivní. Karta nově objevené lokace by neměla překrýt symboly primární a sekundární aktivity na spodním okraji karty vstupní lokace. Tato nová karta se stává **AKTUÁLNÍ LOKACÍ**.

2. Umístění nových karet prostředí: Aktuální hráč odhodí všechny karty prostředí, jež se nacházejí u formace mariňáků.

Poté umístí určené karty prostředí tak, jak je uvedeno na kartě aktuální lokace (dva bílé symboly na levé straně karty a dva bílé symboly na pravé straně karty).

U každého symbolu prostředí na kartě lokace je rovněž uvedena nějaká číslice a šipka mířící nahoru nebo dolů. Pokud šipka **míří dolů**, je karta prostředí umístěna na pozici odpočítanou **od vrcholu formace**. Jestliže šipka **míří nahoru**, je karta prostředí umístěna na pozici odpočítanou **od konce formace**.

Přesahuje-li velikost číslice počet přeživších Vesmírných mariňáků ve formaci, je karta prostředí položena na poslední možnou pozici (tedy na počátek nebo konec formace).

3. Odhození/doplnění karet v balíčcích blipů: Všechny karty nacházející se v pravém i levém balíčku blipů jsou odhozeny. Poté jsou vytvořeny nové dva balíčky blipů - na každý balíček blipů je dán takový počet karet z balíčku genolupičů, jenž odpovídá číslům uvedeným na kartě lokace (viz „Balíčky blipů“, strana 20).

4. Vyhodnocení vlastnosti „Po vstupu“ karty lokace (je-li to nutné): Na každé kartě lokace je část textu uvozena slovy „Po vstupu“ nebo „Aktivace ovládacího panelu“. Pokud se na kartě nachází efekt „Po vstupu“, je vyhodnocen právě v tomto kroku.

Nachází-li se na kartě nachází efekt „Aktivace ovládacího panelu“, je tento efekt vyhodnocen **pokaždé** při použití karty prostředí „Ovládací panel“.

POKLÁDÁNÍ KARET PROSTŘEDÍ



1. Hráči na začátku hry připravují karty prostředí. Nejprve se podívají na levou stranu karty lokace a poté postupují podle instrukcí. První symbol říká, že hráči mají položit kartu „Bezpečnostní průchod“ na první pozici na vrcholu formace.
2. Druhý symbol říká hráčům, aby položili kartu prostředí „Tmavé zákoutí“ (Dark Corner) na třetí pozici od vrcholu formace. Po umístění těchto dvou karet prostředí hráči pokračují v pokládání karet podle údajů na pravé straně karty lokace.

ZABITÍ VESMÍRNÉHO MARIŇÁKA

Pokud je Vesmírný mariňák zabit (obvykle tím, že ho roztrhají genolupiči), je jeho karta odebrána z formace a odstraněna ze hry. Aby byla zaplněna mezera vzniklá smrtí mariňáka, je třeba formaci **POSUNOUT** (viz dále na straně 28).

Jsou-li zabiti oba Vesmírní mariňáci ze stejného bojového týmu, jsou všechny karty akcí v barvě eliminovaného bojového týmu odstraněny ze hry. Tyto karty již více není možné ve hře použít, ovšem hráč, jenž přišel o své mariňáky, stále ještě může hru vyhrát, když se zbývajícím Vesmírným mariňákům podaří dokončit jejich misi!

V případě, že o své mariňáky přišel aktuální hráč, stává se aktuálním hráčem hráč, jenž má vyloženou akci s nejnižším číslem.

POSUN FORMACE

Kdykoli je Vesmírný mariňák zabit, musí se přeživit zbytek formace **POSUNOUT**, aby se zaplnila vzniklá mezera.

Posun se provádí tak, že se vezmou **všechny** karty prostředí, Vesmírných mariňáků a genolupičů v menší zbývající části formace a posunou se (nahoru nebo dolů) tak, aby se zaplnila mezera po zabitém Vesmírném mariňákovi.

Menší zbývající část je taková část formace, která obsahuje méně karet mariňáků. Jsou-li obě části formace stejně velké, je posunuta spodní, koncová část formace.

Při posunu formace může dojít k tomu, že se jeden houf genolupičů dostane na pozici, kde se již nachází jiný houf genolupičů. Nastane-li taková situace v průběhu fáze útoku genolupičů, zůstává každý houf, který **již zaútočil, oddělený** od houfů, jež ještě neútočily. Na konci fáze útoku genolupičů, když již všechny houfy genolupičů provedli své útoky, se všechny houfy na stejné pozici a stejné straně formace spojí do jednoho většího houfu.

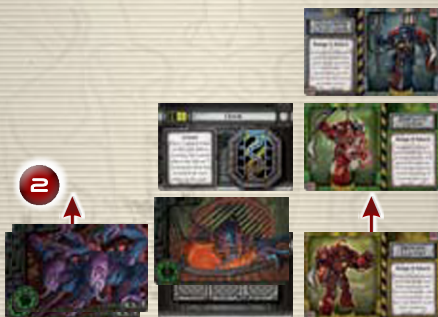
Rovněž může nastat situace, že kvůli posunu formace bude na jedné pozici více než jedna karta prostředí.

Je-li někdy Vesmírný mariňák schopen pohnout se na pozici, která s ním přímo nesousedí (při použití nějaké karty nebo schopnosti), **nedochází** k posunu formace. Mariňák si pouze **prohodí** pozici s Vesmírným mariňákem, který se nachází na jeho nové pozici.





1. V průběhu fáze útoku genolupičů je Bratr Deino napaden houfem genolupičů. Jelikož mu při hodu padlo na bojové kostce číslo nižší, než je počet genolupičů v houfu, je zabit.



2. Jelikož ve spodní části formace zbyl pouze jediný mariňák (zatímco v horní části formace jsou mariňáci dva), dojde k posunu dolní části formace. Tím se genolupič, který způsobil smrt Bratra Deina, dostane na pozici Bratra Claudia.

Poté může zaútočit houf, v němž se nacházejí dva genolupiči. Po útoku všech genolupičů se houfy na pozici Bratra Claudia spojí do jednoho větší houfy, v kterém budou tři genolupiči.

OMEZENÍ POČTU KOMPONENT

Všechny karty a žetony jsou omezeny počtem, v kterém jsou obsaženy v balení hry.

Když je použit a odhozen žeton palebné podpory, vrací se zpět na hromádku nepoužívaných žetonů. Je-li hráč vyzván, aby umístil žeton palebné podpory, když nejsou žádné tyto žetony volné, žeton nemůže být položen a efekt, jenž na žetonu závisí, se nijak neprojeví.

Když je odhozena karta, je položena lícem vzhůru vedle balíčku příslušného druhu karet. V případě, že někdy karty v balíčku dojdou (výjimku tvoří balíček lokací), je odpovídající odhazovací balíček důkladně zamíchán a vytvořen balíček nový.

V případě, že je v balíčku genolupičů (i v odhazovacím balíčku) nedostatek karet, aby mohly být vytvořeny balíčky blipů, rozdělí aktuální hráč rovnoměrně mezi balíčky blipů tolik karet genolupičů, kolik je jen možné.

HRA VI AŽ 3 HRÁČÍCH

Hrajete-li *Space Hulk: Death Angel* v méně než čtyřech hráčích, platí všechna dříve uvedená pravidla. Některá z nich jsou však mírně upravená nebo pozměněná:

Pokud hrají hru jeden až tři hráči, může mít každý hráč více než jeden bojový tým Vesmírných mariňáků. Hráči si mohou při přípravě hry vybrat tyto počty žetonů bojových týmů:

- 3 hráči: 2 bojové týmy na hráče
- 2 hráči: 2 bojové týmy na hráče
- 1 hráč: 3 bojové týmy na hráče

V průběhu fáze výběru akcí může hráč pro **každý** svůj bojový tým vybrat jednu kartu akce (v odpovídající barvě).

Například při hře jednoho hráče hráč vybere tři karty akcí ve třech různých barvách podle toho, jaké bojové týmy si vybral na začátku hry.

Poté ve fázi vyhodnocení akcí vyhodnotí **všechny** své vybrané akce, počínaje akcí s nejnižším číslem a konče akcí s číslem nejvyšším.

Důležité: Pojem „*tví Vesmírní mariňáci*“ používaný na kartách akcí se **vždy** odkazuje na mariňáky z bojového týmu stejné barvy, jako má karta akce.

CREDITS

Game Design: Corey Konieczka

Box Artwork: Bradford Rigney

Original Card Artwork: Matthew Bradbury, Kevin Chin, Zach Graves, Nikolaus Ingeneri, Sept13, Hector Ortíz, Daniel Xio, Victor Corbella, John Gravato

Graphic Design: Will Springer, Brian Schomberg, and Andrew Navaro

Introductory Fiction: Sam Stewart

Art Direction: Zoë Robinson

Art Administration: Kyle J. Hough

Editing: Talima Fox

Production Manager: Gabe Laulunen

FFG Lead Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesting: Jaffer Batica, Harald Bilz, Bryan Bornmueller, Freekjan Brink, Ed Browne, Jessie Brueske, Daniel Lovat Clark, Mike David, Oliver Erhardt, William Faciane, Ingrid Garrett, John Goodenough, JR Goodwin, James Hata, Anita Hilberdink, Sally Karkula, Shannon Konieczka, Rob Kouba, Ronald Leerink, Jay Little, Xi-Sheng Luo, Emile de Maat, Andrew Meredith, Brian Mola, Bart Pardoel, Lisa Poff, Martin van Schaijk, Gerben Seekles, Marie-Louise Snel, Erik Snippe, Sandra Stadman, Ian S. Stedman, Sam Stewart, Tim Uren, Wilco van de Camp, Dylan Vedas, Vera Visscher, Jason Walden, Ross Watson, Jamie Zephyr

GAMES WORKSHOP

Licensing Manager: Owen Rees

Head of Licensing: Paul Lyons

Head of Intellectual Property: Alan Merrett

Space Hulk: Death Angel - The Card Game © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, **Space Hulk: Death Angel - The Card Game**, **Space Hulk**, **Warhammer 40,000** the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, characters, products and illustrations from the **Space Hulk: Death Angel - The Card Game** game are either ®, TM and/or © Games Workshop Limited 2010, variably registered in the UK and other countries around the world. Published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. 2010. Fantasy Flight Games, FFG Supply and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

Pro další informace o hře navštivte webovou stránku:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Informace o překladech této i dalších her je možné nalézt na:

HTTP://MORTHE.BLOG.CZ.

Veškeré připomínky, podněty či postřehy k českému překladu zasílejte na adresu **MORTHE@CENTRUM.CZ**

OBSAH

| | |
|---|----|
| Vstupte do vesmírného vraku..... | 2 |
| Úvod..... | 4 |
| Přehled prvků hry | 4 |
| Karty akcí..... | 5 |
| Karty broodlordů..... | 5 |
| Karty událostí | 5 |
| karty genolupičů..... | 5 |
| Karty lokací..... | 6 |
| Karty Vesmírných mariňáků..... | 6 |
| Karty prostředí | 6 |
| Žetony palebné podpory | 6 |
| Žetony bojových týmů..... | 6 |
| Bojová kostka | 6 |
| Příprava hry | 7 |
| Cíl hry | 10 |
| Hraní hry | 10 |
| Herní kolo..... | 10 |
| 1. fáze - Výběr akcí | 11 |
| 2. fáze - Vyhodnocení akcí | 12 |
| Zvláštní schopnosti karet akcí..... | 12 |
| 3. fáze - Útok genolupičů..... | 12 |
| 4. fáze - Událost..... | 13 |
| A. Vyhodnocení zvláštní schopnosti události | 13 |
| B. Vyhodnocení aktivity genolupičů | 14 |
| Další pravidla | 15 |
| Formace..... | 15 |
| Druhy karet akcí..... | 15 |
| Akce podpory | 15 |
| Akce pohyb + aktivace | 16 |
| A. Přesun na sousední pozici | 16 |
| B. Změna natočení..... | 17 |
| C. Aktivace prostředí..... | 18 |
| Akce útoku | 19 |
| Natočení a dostřel | 19 |
| Genolupiči | 20 |
| Baličky blipů | 20 |
| Odhalení genolupičů | 21 |
| Pohyb genolupičů | 22 |
| Přesun na vedlejší pozici..... | 22 |
| Vpadnutí do zad | 22 |
| Zabití genolupičů | 24 |
| Karty broodlordů..... | 24 |
| Přesun do dalších lokací..... | 25 |
| Kroky přesunu do další lokace..... | 26 |
| Pokládání karet prostředí..... | 27 |
| Zabití Vesmírného mariňáka | 27 |
| Posun formace..... | 28 |
| Omezení počtu komponent | 30 |
| Hra v 1 až 3 hráčích..... | 30 |
| Credits..... | 31 |

RYCHLÝ PŘEHLED

HERNÍ KOLO

Pro více podrobností se podívejte na strany 10 až 14

1. fáze - Výběr akcí
2. fáze - Vyhodnocení akcí
3. fáze - Útok genolupičů
4. fáze - Událost

PŘESUN DO DALŠÍ LOKACE

Pro více podrobností se podívejte na stranu 26

1. Umístění nové karty lokace
2. Umístění nových karet prostředí
3. Odhození/doplnění karet v balíčcích blipů
4. Vyhodnocení vlastnosti „Po vstupu“ karty lokace (je-li to nutné)

SLOVNÍČEK POJMŮ

- **Bojový tým** (Combat Team): Dva Vesmírní mariňáci stejné barvy.
- **Houf** (Swarm): Skupina jednoho či více genolupičů na stejné pozici a stejné straně formace.
- **Kontakt** (Engaged): Genolupič se nachází na stejné pozici jako Vesmírný mariňák.
- **Minutí/Vedle** (Miss): Hod kostkou, jehož výsledkem je přežití bránícího se mariňáka nebo genolupiče.
- **Pozice** (Position): Místo ve formaci, kde se nachází Vesmírný mariňák a všichni genolupiči a karty prostředí vlevo a vpravo od něj.
- **Před** (In Front): Na stejné pozici jako Vesmírný mariňák, ve směru indikátoru natočení.
- **Vrchol formace** (Top of Formation): Pozice ve formaci, která je nejbližší aktuální kartě lokace.
- **Za zády** (Behind): Na stejné pozici jako Vesmírný mariňák, ovšem na druhé straně, než je indikátor natočení.
- **Zásah** (Hit): Hod kostkou, jenž má za následek zabití bránícího se mariňáka nebo genolupiče.