

# SPACE HULK



## FAQ - NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Niniejszy dokument zawiera odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania oraz wyjaśnienia zasad gry karcianej *Space Hulk: Anioł Śmierci*.

### AKCJE KOSMICZNYCH MARINES

**Pytanie:** Czy w każdej rundzie gracz musi zagrać kartę Akcji?

Odpowiedź: Tak. Każdy Zespół Bitewny musi zagrać 1 kartę Akcji w każdej rundzie.

**Pytanie:** Czy wszyscy Kosmiczni Marines z jednego Zespołu Bitewnego wykonują akcję wybraną dla danego zespołu, czy może akcja ta jest wykonywana tylko przez jednego Kosmicznego Marines?

Odpowiedź: Karta Akcji „Wsparcie” zapewnia tylko jeden żeton Wsparcia. Jednak karty Akcji „Ruch + Aktywacja” oraz „Atak” pozwalają na wykonanie akcji każdym Kosmicznym Marines znajdującym się w danym Zespole Bitewnym.

**Pytanie:** Jeżeli Kosmiczny Marines jest zwrócony w stronę kilku kart Terenu, jak wiele kart może aktywować prowadzący go gracz po zagranii karty Akcji „Ruch + Aktywacja”?

Odpowiedź: Każdy Kosmiczny Marines może aktywować tylko jedną kartę Terenu. Jednak gracz może aktywować 2 różne Karty Terenu przy pomocy 2 różnych Kosmicznych Marines z tego samego Zespołu Bitewnego.

**Pytanie:** Kiedy rój Genokradów poruszony przy pomocy karty Akcji „Strategia” może połączyć się z innym rojem?

Odpowiedź: Po rozegraniu w całości karty Akcji rój łączy się z innym rojem znajdujący się na tej samej pozycji i po tej samej stronie szuku.

**Pytanie:** Czy specjalna zdolność karty Akcji „Atak” może być skierowana przeciwko więcej niż jednemu rojowi?

Odpowiedź: Tak. „Bohaterska szarża” pozwala Bratu Claudio na zabicie dowolnych Genokradów znajdujących się w zasięgu. „Ogień automatyczny” pozwala Bratu Leonowi na zaatakowanie kilku rojów znajdujących się przed nim w zasięgu. „Atak Psychiczny” pozwala Lexicanowi Calistariusowi na skierowanie ataku przeciwko innemu rojowi Genokradów za każdym razem gdy atakuje.

### ATAK GENOKRADÓW

**Pytanie:** Czy podczas Fazy ataku Genokradów rój złożony z co najmniej pięciu Genokradów (lub co najmniej czterech z Władcą Szczepu) zawsze zabija Kosmicznego Marines?

Odpowiedź: Niezależnie od wielkości roju gracz powinien zawsze wykonać rzut kością (niektóre specjalne zdolności mogą sprawić, że Marines przetrwa; mowa tu o kartach takich jak Blok, Kontratak, Obronna postawa). W określonych wypadkach rój i tak trafi Kosmicznego Marines (jednak zawsze należy wykonać rzut kością).

**Pytanie:** Czy kara -1 do rzutu kumuluje się, jeżeli w roju znajduje się kilku Władców Szczepu?

Odpowiedź: Tak. W takim wypadku rój zapewnia karę -2 do rzutu.

**Pytanie:** Czy specjalna zdolność karty „Kontratak” działa w przypadku gry Genokrad atakuje Brata Valencio zza pleców?

Odpowiedź: Tak. Specjalne zdolności mogą być wykorzystane niezależnie od strony, w którą zwrócony jest Kosmiczny Marines.

### POZOSTAŁE PYTANIA

**Pytanie:** Czy podczas Przygotowania do gry Kosmiczni Marines z tego samego Zespołu Bitewnego są ustawiani obok siebie w szyku?

Odpowiedź: Nie celowo. Wszystkie karty Kosmicznych Marines zostają potasowane i ustawione w szyku w sposób losowy.

**Pytanie:** Czy Genokradki poruszają się w tej samej turze, w której zostały rozmnożone?

Odpowiedź: Tak.

**Pytanie:** Jeżeli na stosie sygnału radaru nie ma dostatecznej ilości kart, aby wykonać pełne rozmnożenie, obecny gracz musi rozmnożyć tyle Genokradów, ile zdoła (według jego wyboru). Co oznacza „według jego wyboru”?

Odpowiedź: Jeżeli w grze występuje kilka kart Terenu tego samego koloru, obecny gracz decyduje, na której karcie rozmnożenie zostanie przeprowadzone w pierwszej kolejności. Gracz zawsze musi rozpatrzyć pierwsze rozmnożenie zgodnie z kartą Wydarzenia, zanim będzie mógł rozpatrzyć drugie rozmnożenie.

**Pytanie:** Jeżeli rój Genokradów będący celem karty Akcji „Pole mocy” połączy się z innym rojem, czy Genokradki mogą zostać zabite przez inne specjalne zdolności, takie jak karta Akcji „Warta”? Czy Genokradki w roju mogą podczas poruszania się zostać zabite przez specjalną zdolność karty Terenu „Drzwi”?

Odpowiedź: Nie. Wszystkie Genokradki w tym roju nie mogą do końca rundy zostać zabite (przez żadną kartę ani zdolność).