

**SPACE HULK**

# **ANIOŁ ŚMIERCI**

**GRA KARCJANA**

**INSTRUKCJA**

# WKRO CZ W ŚWIAT SPACE HULKA

**++ NADCHODZĄCA TRANSMISJA POZIOM CZERWONY ++**

ODPRAWA KRWA WYCH ANIOŁÓ W 7362-1

BRACIE SIERŻANCIE LORENZO:

ZBIERZ SWÓJ ODDZIAŁ TERMINATORÓ W I PRZYPUŚĆ SZTURM NA KOSMICZNY WRAK ++GRZECH POTĘPIENIA++ ZA POŚREDNICTWEM TORPEDY ABORDAŻOWEJ. NA POKŁADZIE STWIERDZONO OBECNOŚĆ GENOKRADÓ W. TWOIM CELEM JEST ZNISZCZENIE DZIOWOWEGO CENTRUM KONTROLI STARTU. SPODZIEWAJ SIĘ SILNEGO OPORU.

SZACUNKI: 44% SZANSA POWODZENIA MISJI PRZY 86% STRATACH W ODDZIALE.

**++ KONIEC TRANSMISJI ++**

- Pięćdziesiąt metrów w dół tego korytarza znajduje się przedsionek kontroli startu, Bracie Sierżancie. Z niego powinniśmy móc przedostać się do centrum. Nie wykryto śladu wrogów. – Kiedy Brat Omnio zakończył pomiar, auspex schował się w jego rękawicy energetycznej.

- Doskonale. – Sierżant Lorenzo skinął głową. – Bracia, naprzód. Ja zajmę szpicę, Brat Goriel stanowi tylną straż.

Oddział bez wahania posuwał się do przodu. Taktyczne pancerze „Drednot” wypełniały wąskie przejście, co zmuszało Terminatorów do poruszania się w kolumnie. Lorenzo prowadził, szybko i metodycznie sprawdzał każdą boczną odnogę korytarza, szukając wrogów. Trzymany w ręce miecz energetyczny trząskał złowieszczo.

- To podejrzane, Bracie Sierżancie – powiedział cicho Brat Zael przez swój auspex. – Powinniśmy tu napotkać ksenosy. Czemu miałyby pozostawić krytyczny obszar bez obrony?

- Któż zrozumie zwierzęcy umysł ksenosów? – odparł Lorenzo. – Strzeż się myśli obcych, Bracie.

Byli już niemal w przedsionku, kiedy auspex Brata Omnio zaczął brzęczeć. Oddział natychmiast się zatrzymał.

- Jeden obiekt, słaby sygnał. Dziesięć metrów i zbliża się.

- Kierunek? – Oczy Lorenzo zwężyły się do niewielkich szparek. Wycelował swój szturmowy bolter w pusty korytarz przed sobą.

- ...bezpośrednio przed nami – powoli odpowiedział Omnio, sprawdzając auspex. – Pięć metrów.

- Nic nie widzę – warknął Brat Deino. Optyczny celownik jego

broni badał jedno z bocznych przejść.

- Jeden metr...

- Są pod nami! – krzyknął Lorenzo.

Bez wahania wycelował szturmowy bolter w ziemię. Kiedy pociągnął za spust, pokład eksplodował deszczem metalowych odłamków, ujawniając tuzin żądnych krwi Genokradów przedzierających się w ich stronę mrocznym tunelem poniżej. Lorenzo nie przestawał strzelać, nawet kiedy pękły pod nim pokładowe płyty. Runął w dół. Utonął po pas w szybie konserwacyjnym, szpony obcych zamknęły się na jego pancerzu. Zaczął wyrąbywać sobie drogę przez zastępy genokradów, wokół niego rozpętała się nawałnica fruwających kończyn i posoki. Pazury obcych uderzały raz po raz, zostawiając w zbroi głębokie szramy.

Lorenzo uniósł swój miecz, a jego dudniący głos poniósł się ponad kanonadą bolterów:

- W naszej furii poznają imię Imperatora! Naprzód, za Sanguinius i Czerwonego Graala!



# WPROWADZENIE

W grze karcianej **Space Hulk: Anioł Śmierci** od jednego do sześciu graczy obejmie dowództwo nad oddziałem Kosmicznych Marines z kapituły Krwawych Aniołów i zagłębi się w odmętach potężnego kosmicznego wraku, aby wyeliminować zagrożenie ze strony Genokradów. Rozgrywka w **Anioła Śmierci** przebiega w szczególny sposób, ponieważ jest to gra kooperacyjna, co oznacza, że wszyscy gracze wygrywają lub przegrywają razem!

Jeśli nie napisano inaczej, ta instrukcja będzie zakładać, że rozgrywacie partię w cztery lub więcej osób. Zasady dla jednego do trzech graczy różnią się nieznacznie. Zostały one opisane na stronie 30.

## LISTA ELEMENTÓW

- Ta instrukcja
- 128 kart, w tym:
  - 18 kart Akcji
  - 2 karty Władców Szczepów
  - 30 kart Wydarzeń
  - 36 kart Genokradów
  - 22 karty Pomieszczeń
  - 12 kart Kosmicznych Marines
  - 8 kart Terenu
- 12 żetonów Wsparcia
- 6 znaczników Zespołów Bitewnych
- 1 kość walki



Ochronne  
koszulki  
na karty.



# OPIS ELEMENTÓW

## KARTY AKCJI

Te karty służą graczom do wykonywania różnych czynności przez ich Kosmicznych Marines, takich jak atakowanie Genokradów, przesuwanie się na bardziej strategiczne pozycje i wspieranie bitewnych braci w walce. Te karty zostały oznaczone kolorami: w grze występuje 6 zestawów po trzy karty w danym kolorze, które odpowiadają poszczególnym Zespołom Bitewnym.



## KARTY WŁADCÓW SZCZEPÓW

Te Genokrady są bardziej niebezpieczne od swoich zwykłych pobratymców. Nigdy nie wtasowuje się ich do talii Genokradów, a korzysta jedynie, kiedy nakazuje to specjalna karta Pomieszczenia.



## KARTY WYDARZEŃ

Podczas każdej rundy gracze losują jedną z tych kart. Przedstawia ona fabularne efekty, które mogą pomóc lub przeszkodzić Kosmicznym Marines. Informacja znajdująca się u dołu tych kart wskazuje, w jaki sposób poruszają się Genokrady i gdzie należy umieścić nowe osobniki.



## KARTY GENOKRADÓW

Te karty przedstawiają wrogie stworzenia, których jedynym pragnieniem jest rozszarpać Kosmicznych Marines na drobne kawałki. Mogą być ułożone w zakryty stos sygnału radaru albo leżeć odkryte wraz z kartą Kosmicznego Marines, z którym są w zwarcu.



## KARTY POMIESZCZEŃ

Te karty przedstawiają różne pomieszczenia wewnątrz kosmicznego wraku, do których Kosmiczni Marines mogą się przemieszczać. Każde Pomieszczenie wywiera inny efekt i reprezentuje inny rodzaj terenu, co w znaczny sposób zmienia klimat każdej rozgrywki. Trzy z tych kart to Pomieszczenia docelowe, do których Kosmiczni Marines muszą dotrzeć, aby wygrać grę, a cztery inne wykorzystuje się podczas przygotowania do gry.



## KARTY KOSMICZNYCH MARINES

Te karty przedstawiają członków elitarnej jednostki Kosmicznych Marines, których w trakcie rozgrywki będą kontrolować gracze. Kolorowe tło tych kart służy do ustalenia przynależności do poszczególnych Zespołów Bitewnych.



## KARTY TERENU

Te karty umieszcza się obok kart Kosmicznych Marines, zależnie od polecenia zawartego na obecnej karcie Pomieszczenia. Wskazują na konkretne pozycje, gdzie mogą pojawić się Genokradzy, a czasem opisują też szczególne zdolności.



## ŻETONY WSPARCIA

Te żetony przedstawiają skoncentrowany ogień i wsparcie, jakie Kosmiczni Marines zapewniają sobie nawzajem. Służą do powtarzania rzutów kością podczas ataku lub obrony.



## ZNACZNIKI ZESPOŁÓW BITEWNYCH

Gracze wybierają te znaczniki na początku rozgrywki, aby wskazać, jakiego koloru Kosmicznych Marines kontrolują.



## KOŚĆ WALKI

Ta kość służy głównie do ustalania wyniku ataków Kosmicznych Marines i Genokradów.



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki w *Anioła Śmierci* gracze muszą wykonać poniższe polecenia w podanej kolejności:

1. **Przygotowanie talii:** Należy oddzielnie potasować talię Genokradów i talię Wydarzeń, a następnie umieścić je na obszarze gry, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
2. **Przygotowanie Startowego Pomieszczenia:** Należy odszukać kartę Startowego Pomieszczenia dla odpowiedniej liczby graczy (wskazanej na karcie), a następnie umieścić ją na środku obszaru gry.
3. **Przygotowanie talii Pomieszczeń:** Należy oddzielnie potasować każdą ponumerowaną talię kart Pomieszczeń, a następnie stworzyć losową talię zakrytych kart Pomieszczeń według polecenia zawartego na karcie Startowego Pomieszczenia. Na przykład, jeśli na karcie jest napisane „1C ▶ 2 ▶ 3 ▶ 4”, gracze powinni stworzyć talię Pomieszczeń złożoną z 4 kart, gdzie na spodzie znajdowałaby się losowa karta Pomieszczenia „4”, a na wierzchu losowa karta Pomieszczenia „1C”. Gracze będą korzystał z tej talii, przemieszczając się do nowych Pomieszczeń (patrz strona 25).
4. **Wybieranie Zespołów Bitewnych:** Począwszy od losowego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera znacznik Zespołu Bitewnego. Jeśli w grze bierze udział trzech lub mniej graczy, każdy z nich wybiera więcej niż jeden znacznik (patrz strona 30).

Każdy gracz trzyma swój znacznik Zespołu Bitewnego odkryty przed sobą, aby wskazać pozostałym graczom, którego koloru Kosmicznych Marines kontroluje. Każdy gracz otrzymuje wszystkie karty Akcji odpowiadające kolorowi swojego zespołu. Te karty tworzą rękę kart Akcji gracza.

Nieużywane znaczniki Zespołów Bitewnych należy odłożyć do pudełka wraz z kartami Kosmicznych Marines i kartami Akcji odpowiednich kolorów. Te elementy nie będą wykorzystywane podczas tej rozgrywki.

5. **Przygotowanie szyku:** Należy potasować wszystkie karty Kosmicznych Marines odpowiadające kolorom znaczników Zespołów Bitewnych wszystkich graczy. Te karty posiadają informacje z obu stron, dlatego należy je potasować pod stołem albo przełożyć tuż po tasowaniu. Następnie należy wyłożyć karty Kosmicznych Marines (kolejno, po jednej karcie na raz) poniżej karty Startowego Pomieszczenia, tak aby utworzyły one pionową linię (patrz rysunek na stronie 9). Ta linia kart będzie nazywana **SZYKIEM**.

Karty z górnej połowy szyku należy obrócić tak, aby były zwrócone w **LEWA** stronę (patrz „Strona i zasięg” na stronie 19), natomiast pozostałą połowę kart należy obrócić tak, aby były zwrócone w prawą stronę. Na przykład, w grze czteroosobowej cztery górne karty Kosmicznych Marines będą zwrócone w lewo, natomiast cztery dolne karty będą zwrócone w prawo (patrz rysunek na stronie 9).

6. **Rozmieszczenie żetonów Wsparcia:** Wszystkie żetony Wsparcia należy umieścić na wspólnym stosie w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

7. **Przygotowanie kart Terenu i stosów sygnału radaru:** Karty Terenu należy rozmieścić zgodnie z treścią karty Startowego Pomieszczenia (patrz „Rozmieszczanie kart Terenu” na stronie 27).

Następnie należy rozłożyć pewną liczbę zakrytych kart Genokradów na każdym stosie sygnału radaru przylegającym do karty Startowego Pomieszczenia tak, jak wskazuje treść tej karty (patrz „Stosy sygnału radaru” na stronie 20).

8. **Rozmnożenie początkowych Genokradów:** Należy wylosować wierzchnią kartę z talii Wydarzeń i rozmnożyć Genokrady zgodnie z poleceniem zawartym w polu aktywacji wylosowanej karty (patrz „Rozmnożenie Genokradów” na stronie 21). Pozostałe informacje znajdujące się na wylosowanej karcie należy zignorować. Wreszcie, wylosowaną kartę należy odrzucić.

Kiedy każdy z graczy wylosuje swoje karty Akcji, gra rozpoczyna się od pierwszej rundy.



# PRZYKŁADOWY OBSZAR GRY (GRA 4-OSOBOWA)



1. Talia Genokradów
2. Talia Pomieszczeń
3. Talia Wydarzeń
4. Lewy stos sygnału radaru
5. Karta Startowego Pomieszczenia
6. Prawy stos sygnału radaru
7. Karty Terenu
8. Stos niewykorzystanych żetonów Wsparcia
9. Roje Genokradów
10. Znacznik Zespołu Bitewnego i ręka kart Akcji gracza
11. Karty Kosmicznych Marines w szyku

## CEL GRY

Celem gry jest przemieszczenie się Kosmicznymi Marines na ostatnią kartę Pomieszczenia i wypełnienie warunków zwycięstwa na niej opisanych. Gracze mogą również wygrać poprzez wyeliminowanie wszystkich Genokradów w szyku oraz w obu stosach sygnału radaru, przebywając na ostatniej karcie Pomieszczenia. Kiedy tylko gracze wypełnią jeden z tych warunków, *wszyscy gracze wygrywają grę*.

Jeśli wszyscy Kosmiczni Marines zostaną zabici, zanim uda im się wypełnić warunki zwycięstwa, *wszyscy gracze przegrywają grę*. W rzadkiej sytuacji, kiedy ostatni Kosmiczny Marines zostaje zabity dokładnie w tym samym momencie, w którym graczom uda się wypełnić warunki zwycięstwa, gracze wygrywają!

## ROZGRYWKA

W tej części instrukcji opisano podstawowe zasady **Anioła Śmierci**, skupiając się na opisie faz rundy.

### RUNDA GRY

Rozgrzywka w **Anioła Śmierci** składa się z serii rund i toczy się do momentu, kiedy wszyscy Kosmiczni Marines nie zostaną zabici albo nie wygrają gry. Podczas każdej rundy gracze odbędą poniższe fazy w podanej kolejności:

1. **Faza wybierania Akcji:** Każdy gracz wybiera w sekrecie kartę Akcji, którą chciałby w tej rundzie zagrać.
2. **Faza rozpatrywania Akcji:** Każdy gracz rozpatruje kartę Akcji, którą wybrał w fazie 1. Karty rozpatruje się w rosnącej kolejności, począwszy od karty z najniższym numerem.
3. **Faza ataku Genokradów:** Każdy **RÓJ** Genokradów w grze atakuje Kosmicznego Marines, z którym znajduje się w **ZWARCIU**.
4. **Faza Wydarzeń: OBECNY GRACZ** losuje wierzchnią kartę z talii Wydarzeń i rozpatruje ją.

Po zakończeniu „fazy Wydarzeń” gracze przechodzą do nowej „fazy wybierania Akcji”. Rozgrywka toczy się w ten sposób, dopóki wszyscy Kosmiczni Marines nie zostaną zabici albo nie wygrają gry.

## I FAZA WYBIERANIA AKCJI

Podczas tej fazy każdy gracz wybiera równocześnie jedną kartę Akcji z ręki i umieszcza ją zakrytą przed sobą. W grze na trzech lub mniej graczy, każdy gracz wybiera więcej niż jedną kartę (patrz strona 30).

Gracz *nie może* wybrać karty Akcji, którą rozpatrywał w poprzedniej rundzie. Aby o tym pamiętać, gracze powinni trzymać wykorzystane karty Akcji na stole aż do *końca* fazy wybierania Akcji *następnej rundy*.

Wybrana karta Akcji określa nie tylko rodzaj akcji, jaką wykonają Kosmiczni Marines danego gracza podczas tej tury, ale także kolejność, w jakiej gracze będą rozpatrywać swoje karty Akcji.

Gracze mogą się dzielić informacjami o posiadanych na ręce kartach, ale *nie mogą* pokazywać kart z ręki innym graczom.

*Przykład: Podczas fazy wybierania Akcji Janek oznajmia swoim towarzyszom, że chciałby zaatakować Genokrady. Jednakże wybierze on kartę Akcji Ataku tylko wtedy, jeśli któryś z pozostałych graczy zaplanuje wesprzeć jego Kosmicznego Marines będącego w zwarcu z rojem Genokradów.*



## 2. FAZA ROZPATRYWANIA AKCJI

Kiedy wszyscy gracze wybiorą swoje karty Akcji, wszystkie wybrane karty należy jednocześnie odkryć.

Teraz, począwszy od karty o najniższym numerze (znajdującym się w lewym górnym rogu), gracze rozpatrują wybrane karty Akcji. Tak więc, kartę o najniższym numerze rozpatruje się zawsze jako pierwszą, potem kartę o następnym wyższym numerze i tak dalej.

W grze występują trzy rodzaje kart: **WSPARCIA**, **ATAKU** i **RUCHU + AKTYWACJI**. Każdy z tych trzech rodzajów kart został szczegółowo opisany na stronach 15-20.

### SPECJALNE ZDOLNOŚCI KART AKCJI

Oprócz rodzaju, każda karta Akcji posiada również unikatową specjalną zdolność (wymienioną pod polem jej rodzaju). Każda specjalna zdolność wskazuje, kiedy w trakcie danej rundy można ją rozpatrzeć.

Ze specjalnych zdolności można skorzystać bez względu na stronę, w którą zwrócony jest Kosmiczny Marines, z wyjątkiem atakowania lub wydawania żetonu Wsparcia, aby powtórzyć rzut kością (patrz „Strona i zasięg” na stronie 19). Na przykład, specjalna zdolność karty Akcji „Blok” może zostać wykorzystana nawet, jeśli Kosmiczny Marines zostanie zaatakowany zza pleców.

Specjalne zdolności, które posiadają określenie „za każdym razem”, mogą zostać rozpatrzone wielokrotnie podczas danej rundy.

## 3. FAZA ATAKU GENOKRADÓW

Po tym, jak każdy gracz rozpatrzy swoją kartę Akcji, każdy **RÓJ** Genokradów zaatakuje Kosmicznego Marines, z którym znajduje się w **ZWARCIU**.

**RÓJ** Genokradów to wszystkie odkryte karty Genokradów po tej samej stronie i na tej samej pozycji szyku. Rój przebywa w **ZWARCIU** z Kosmicznym Marines, jeśli znajduje się na tej samej **POZYCJI** szyku (bezpośrednio po lewej lub prawej stronie karty Kosmicznego Marines – patrz „Szyk” na stronie 15).



Począwszy od roju znajdującego się najbliżej góry szyku, każdy rój atakuje Kosmicznych Marines. Jeśli dwa roje znajdują się na tej samej pozycji, najpierw atakuje rój po lewej.

Kiedy rój zaatakuje Kosmicznego Marines, gracz który go kontroluje rzuca kością walki. Jeśli wyrzuci liczbę wyższą od liczby kart Genokradów w roju, atak *pudłuje*, a Kosmiczny Marines *nie zostaje zabity*.

Jeśli wynik rzutu jest *równy lub niższy* od liczby kart Genokradów w roju, Kosmiczny Marines zostaje natychmiast zabity, a jego kartę należy usunąć z gry (patrz „Zabici Kosmiczni Marines” na stronie 27).

## 4. FAZA WYDARZEŃ

Kiedy każdy z rojów Genokradów wykona swój atak, **OBECNY GRACZ** (gracz, który zagrał podczas tej rundy kartę Akcji o najniższym numerze) losuje wierzchnią kartę z talii Wydarzeń i ją rozpatruje.

Ważne, aby *tylko on* przeczytał tę kartę, *nie pokazując* jej innym graczom.

Następnie gracz rozpatruje kolejne dwa kroki tej fazy w podanej poniżej kolejności.

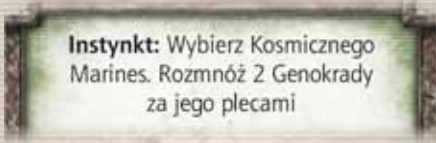
### A. ROZPATRYWANIE SPECJALNEJ ZDOLNOŚCI WYDARZENIA

Pierwszą rzeczą, jaką musi zrobić gracz, jest rozpatrzenie specjalnej zdolności karty (opisanej tuż poniżej obrazka). Zdolność będzie zazwyczaj wpływać na Kosmicznych Marines, Genokrady lub żetony Wsparcia.

Niektóre karty Wydarzeń posiadają na początku treści swojej zdolności słowo-klucz **INSTYNYKT**. Decyzja płynąca z takich kart musi zostać podjęta przed pokazaniem lub przeczytaniem karty innym graczom. To oznacza, że gracze *nie mogą* omawiać opcji przedstawianych przez kartę, a decyzja podjęta przez obecnego gracza *musi* zostać rozpatrzona, bez względu na to, jaka by nie była.

Po ogłoszeniu swojej decyzji, gracz pokazuje kartę Wydarzenia pozostałym graczom i rozpatruje jej efekt (patrz przykład poniżej).

### Obszar specjalnej zdolności karty Wydarzenia



*Przykład: Obecny gracz wylosował powyższą kartę Wydarzenia. Zanim pokaże ją innym graczom, wybiera Brata Omnio (Kosmicznego Marines kontrolowanego przez innego gracza). Następnie odkrywa kartę przed pozostałymi graczami i rozmnaża 2 Genokrady za Bratem Omnio.*

Należy zwrócić uwagę, że gracz zawsze *musi* wybrać odpowiedni cel dla zdolności karty Wydarzenia (o ile to możliwe). W powyższym przykładzie obecny gracz musi wybrać takiego Kosmicznego Marines, aby rozmnożyć jak najwięcej Genokradów (2, jeśli to możliwe).

## B. ROZPATRYWANIE AKTYWACJI GENOKRADÓW

Po rozpatrzeniu zdolności karty Wydarzenia, należy rozpatrzyć każdą z ramek znajdujących się u dołu karty. Ramki należy rozpatrywać od lewej do prawej. Ramki albo **ROZMNAŻAJĄ** nowe Genokrady (patrz strona 21) albo przesuwają już istniejące roje Genokradów (patrz strona 22).

### Obszar aktywacji Genokradów na karcie Wydarzenia



Symbol  
dużego  
rozmnożenia

Symbol  
małego  
rozmnożenia

Symbol  
ruchu

# INNE ZASADY

W tej części instrukcji zostały opisane szczegółowe zasady, które nie zostały omówione w części „Rozgrywka”.

## SZYK

Centralna linia kart Kosmicznych Marines jest nazywana **SZYKIEM**. Kosmiczni Marines mogą przebywać jedynie wewnątrz szyku i nie mogą go opuścić. Każdy rząd szyku jest nazywany **POZYCJĄ**.

Za każdym razem, kiedy Kosmiczny Marines zostanie zabity, szyk ulega **PRZESUNIĘCIU**, aby wypełnić powstałą lukę (patrz „Przesuwanie szyku” na stronach 28–29).

## RODZAJE KART AKCJI

W grze występują trzy rodzaje Akcji. Odpowiednie ich wykorzystanie pozwala Kosmicznym Marines przeżyć i wygrać grę.

Każdy rodzaj Akcji został opisany poniżej:

### KARTY AKCJI WSPARCIA

Kiedy gracz rozpatruje kartę Akcji **WSPARCIA** otrzymuje jeden żeton Wsparcia (bierze go ze stosu wspólnych żetonów) i umieszcza go na *dowolnej* karcie Kosmicznego Marines. Może go nawet umieścić na karcie kontrolowanej przez innego gracza albo na karcie posiadającej już żeton Wsparcia.



Gracz może wydać (odrzucić) żeton Wsparcia z jednego ze swoich Kosmicznych Marines, *kiedy atakuje lub broni się*, aby powtórzyć właśnie wykonany rzut kością.

Przerzucony wynik *musi* zostać rozpatrzony zamiast oryginalnego wyniku (chyba, że gracz wyda kolejny żeton Wsparcia albo skorzysta ze zdolności w celu ponownego rzutu).

*Przykład: Kosmiczny Marines wyrzucił 0 podczas obrony, a to oznacza, że zostałby zabity. Gracz wydaje żeton Wsparcia z karty Kosmicznego Marines, aby ponowić rzut, licząc na lepszy wynik.*

Należy zwrócić uwagę, że żetony Wsparcia mogą zostać wydane w ten sposób tylko wtedy, gdy Kosmiczny Marines jest zwrócony **w STRONĘ** atakującego lub broniącego się roju (patrz „Strona i zasięg” na stronie 19). To oznacza, że Kosmiczny Marines zaatakowany przez rój Genokradów z za pleców, któremu nie powiódł się rzut, zostanie **ZABITY** i *nie może* ponowić rzutu kością.

Jeśli gracz rzuci kością w celu innym niż atak lub obrona, *nie może* wydać żetonu Wsparcia, aby ponowić rzut. Na przykład, kość rzucona z powodu specjalnej zdolności karty Akcji „Bohaterska szarża” *nie jest* atakiem i w związku z tym rzut *nie może* zostać powtórzony poprzez wydanie żetonu Wsparcia.

Żetony Wsparcia pozostają na kartach Kosmicznych Marines, dopóki nie zostaną odrzucone przez efekt jakiejś karty lub wydane w celu ponowienia rzutu. Gracz może wydawać tylko te żetony, które znajdują się na kontrolowanych przez niego Kosmicznych Marines.

## KARTY AKCJI RUCHU + AKTYWACJI

Karty Akcji Ruchu + Aktywacji pozwalają graczom ruszyć *każdym* Kosmicznym Marines w kolorze tej karty. Każdy z tych Kosmicznych Marines może przesunąć się na sąsiednią pozycję, zmienić stronę i/lub aktywować kartę Terenu, w której stronę jest zwrócony.

Kiedy gracz rozpatruje Akcję Ruchu + Aktywacji, wykonuje wybrane lub wszystkie z poniższych kroków (w podanej kolejności).

Każdy z tych kroków jest opcjonalny (np. gracz może aktywować teren, nie poruszając się żadnym ze swoich Kosmicznych Marines):

### A. RUCH NA SĄSIEDNIĄ POZYCJĘ

Gracz *może* przesunąć każdego Kosmicznego Marines w kolorze karty Akcji po jednym razie, w dowolnej kolejności.

Aby przesunąć Kosmicznego Marines na sąsiednią pozycję, wystarczy wziąć jego kartę i zamienić ją miejscami z dowolną z sąsiednich kart (patrz rysunek na stronie 18). Kosmiczny



Marines, z którym gracz zamienia się miejscami, może należeć do *dowolnego gracza*. Podczas ruchu *nie wolno* zmieniać stron, w które zwróceni są Kosmiczni Marines. To ważne, ponieważ Kosmiczny Marines może atakować i wydawać żetony Wsparcia tylko przeciwko Genokradom, w których stronę jest zwrócony (patrz strona 19).

Każdy Kosmiczny Marines w kolorze karty Akcji Ruchu może zostać przesunięty *tylko raz* podczas jej wykonywania.

Kiedy Kosmiczny Marines się porusza, wszystkie karty Terenu i Genokradów *pozostają na swoich dotychczasowych pozycjach*.

## **B. ZMIANA STRONY**

Po wykonaniu ruchu przez dowolną liczbę swoich Kosmicznych Marines, gracz może zmienić stronę, w którą zwróceni są Kosmiczni Marines należący do jego Zespołu Bitewnego (w tym ci, którzy się poruszyli). Aby zmienić stronę, należy po prostu obrócić kartę na drugą stronę, tak aby wskaźnik (duża strzałka) karty wskazywał na stronę przeciwną (patrz przykład na stronie 18).

Każda karta Kosmicznego Marines jest dwustronna, jedna zwrócona ku lewej (strzałka wskazuje w lewą stronę), a druga ku prawej (strzałka wskazuje w prawą stronę). Kosmiczny Marines może atakować jedynie ten rój, w którego stronę jest zwrócony. Kosmiczny Marines może wydawać żetony Wsparcia (atakując lub broniąc się) tylko przeciwko rojom, w stronę których jest zwrócony (patrz „Karty Akcji Wsparcia” na stronach 15-16).

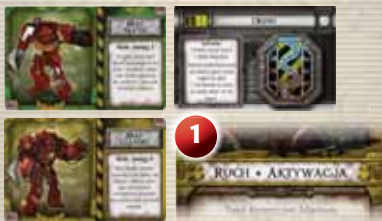


## C. AKTYWACJA TERENU

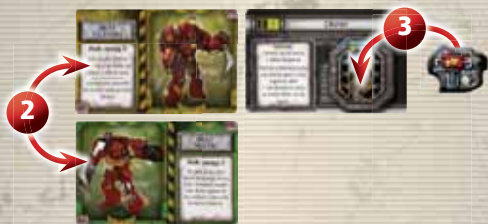
Po obróceniu dowolnej liczby kart swoich Kosmicznych Marines, gracz może aktywować dowolne karty Terenu znajdujące się **Z PRZODU** jego Marines (po stronie, w którą są zwrócieni oraz na tej samej pozycji).

Tylko karty Terenu posiadające określenie **AKTYWUJ** mogą zostać aktywowane. Gracz po prostu wykonuje polecenie znajdujące się na karcie Terenu, co czasem zmusi go do odniesienia się do zdolności obecnej karty Pomieszczenia (patrz „Stosowanie się do zdolności Pomieszczenia ‘Wkraczając’” na stronie 26).

**Ważne:** Każda karta Terenu może zostać aktywowana tylko raz na rundę.



1. Gracz rozpatruje kartę Akcji Ruchu + Aktywacji żółtego Zespołu Bitewnego.




2. Przesuwa Brata Claudio na sąsiednią pozycję. Brat Noctis zostaje przesunięty na poprzednią pozycję Brata Claudio. Następnie gracz decyduje się zwrócić Brata Claudio w stronę Drzwi.

3. Wreszcie, gracz decyduje się aktywować kartę Terenu Drzwi – wykonuje zawarte na niej polecenie, czyli umieszcza na niej żeton Wsparcia.

## KARTY AKCJI ATAKU

Karty Akcji Ataku pozwalają graczom atakować roje Genokradów *każdym* Kosmicznym Marines w kolorze tej karty.

Gracz po prostu wybiera swoich Kosmicznych Marines (w dowolnej kolejności), a następnie wybiera rój Genokradów, który dany Kosmiczny Marines ma zaatakować (zgodnie z zasadami „Strony i zasięgu” opisanymi poniżej).

Kiedy gracz wybierze Kosmicznego Marines i rój, rzuca kością walki. Jeśli wyrzuci czaszkę (  ), jeden Genokrad z tego roju (wybrany przez niego) zostanie zabity (jego karta zostaje odrzucona z gry). Wynik rzutu bez czaszki uważa się za **PUDŁO** - w takim wypadku nic się nie dzieje.

Należy pamiętać, że wiele kart Akcji posiada specjalne zdolności wpływające na zdolności bojowe Kosmicznych Marines.

### STRONA I ZASIĘG

Aby zaatakować rój Genokradów, musi on być w **ZASIĘGU** Kosmicznego Marines, a ten musi być zwrócony w **STRONĘ** roju.

**STRONĘ**, w którą jest obecnie zwrócony Kosmiczny Marines, wskazuje duża strzałka znajdująca się na karcie (w lewo lub prawo). Na początku gry Kosmiczni Marines z górnej części szyku są zwrócony w lewo, a ci z dolnej części są zwrócony w prawo (patrz rysunek na stronie 9). Kosmiczni Marines mogą zmieniać stronę, w którą są zwrócony, za pomocą karty Akcji Ruchu + Aktywacji.

Każdy Kosmiczny Marines posiada zaznaczony na karcie maksymalny **ZASIĘG** (liczbę pozycji, które może atakować). Na przykład, Kosmiczny Marines posiadający „Atak: zasięg 1” może atakować roje, które znajdują się z nim w zwarcu oraz roje, które znajdują się w zwarcu z sąsiednimi Kosmicznymi Marines. Kosmiczny Marines posiadający „Atak: zasięg 0” może atakować jedynie roje, z którymi znajduje się w **ZWARCIU** (tzn. te, które znajdują się na jego pozycji; patrz przykład na stronie 20).



W powyższym przykładzie Brat Noctis może zaatakować rój #1 lub #3, ale nie #2, bowiem nie jest zwrócony w jego stronę. Brat Claudio może zaatakować tylko rój #3, ponieważ posiada atak o zasięgu 0. Brat Scipio może atakować rój #2, ponieważ jest od niego oddalony akurat o dwie pozycje, a posiada atak o zasięgu 2. Nie może atakować rojów #1 lub #3, ponieważ nie jest zwrócony w lewą stronę.

Uważa się, że Brat Noctis znajduje się w **ZWARCIU** z rojami #1 i #2, natomiast Brat Claudio znajduje się w zwarcu z rojem #3.

## GENOKRADY

Ta część instrukcji dotyczy kart Genokradów, w tym ich rozmnażania, poruszania, flankowania i zabijania.

## STOSY SYGNAŁU RADARU

Na początku gry (i za każdym razem, kiedy Kosmiczni Marines przemieszczą się do nowego Pomieszczenia), należy stworzyć dwa zakryte stosy sygnału radaru – jeden po lewej, a drugi po prawej stronie obecnej karty Pomieszczenia. Liczby kart Genokradów, które należy umieścić na każdym stosie, zostały podane w dolnych rogach obecnej karty Pomieszczenia.



Kiedy Kosmiczni Marines przemieszczą się do tego Pomieszczenia, na lewym stosie sygnału radaru należy umieścić 6 kart, a na prawym 5.



## ROZMNOŻENIE GENOKRADÓW

Za każdym razem, kiedy należy **ROZMNOŻYĆ** Genokrada, obecny gracz bierze wierzchnią kartę z odpowiedniego stosu sygnału radaru i umieszcza ją odkrytą na odpowiedniej pozycji i po odpowiedniej stronie szyku.

Kiedy Genokrady zostają rozmnożone w wyniku działania obszaru aktywacji karty Wydarzenia, *na każdej pozycji szyku zawierającej odpowiedni rodzaj karty Terenu należy umieścić pewną liczbę kart Genokradów.*



*Duże rozmnożenie na każdej żółtej karcie Terenu i małe rozmnożenie na każdej czerwonej karcie Terenu.*

W grze występują cztery rodzaje kart Terenu: czerwone, pomarańczowe, żółte i zielone. Liczba kolorowych prostokątów w ramkach na karcie Terenu graficznie wskazuje sposób jak często rozmnażają się tam Genokrady w wyniku kart Wydarzeń (cztery czerwone prostokąty oznaczają najczęstsze rozmnażanie).

Dół każdej karty Startowego Pomieszczenia wskazuje, ile Genokradów pojawi się podczas **DUŻEGO ROZMNOŻENIA** (żółty trójkąt), a ile podczas **MAŁEGO ROZMNOŻENIA** (biały trójkąt). Liczba kart Genokradów, które się pojawią, zależy od karty Startowego Pomieszczenia.



*Powyższa karta Startowego Pomieszczenia wskazuje, że wartość dużego rozmnożenia wynosi 5, a małego 3.*

Jeśli w grze występuje kilka kart Terenu tego samego koloru, wskazana liczba Genokradów pojawia się na każdej karcie takiego Terenu.

Należy zwrócić uwagę, że niektóre zdolności kart wprowadzają do gry Genokrady. Te zdolności *mogą* rozmnożyć Genokrady na pozycjach nie posiadających kart Terenu.


**Ważne:** Rozmnażane Genokrady należy zawsze losować ze stosu sygnału radaru ze strony, z której się rozmnażają. Jeśli stos sygnału radaru z danej strony się wyczerpał, *nie należy* rozmnażać Genokradów.

Jeśli na stosie sygnału radaru nie ma dostatecznej ilości kart, aby wykonać pełne rozmnożenie, obecny gracz musi rozmnożyć tyle Genokradów, ile zdoła (według jego wyboru).

## PORUSZANIE GENOKRADAMI

Najczęściej Genokrady poruszają się podczas fazy Wydarzeń. Obecny gracz musi przesunąć konkretne roje Genokradów na sąsiednie pozycje *albo* sprawić, że będą **FLANKOWAĆ** Kosmicznego Marines, z którym są w zwarciu. Każdy Genokrad może albo się poruszyć, albo flankować maksymalnie *raz* podczas danej fazy Wydarzeń.

## PORUSZANIE SIĘ NA SĄSIEDNIE POZYCJE


Jeśli symbol ruchu przedstawia strzałki wskazujące w górę i w dół (  ), **każdy rój** zawierający Genokrady danego **RODZAJU** ruszy się na sąsiednią pozycję. **RODZAJ** Genokrada znajduje się w lewym dolnym rogu karty.

Rój, który porusza się w ten sposób, zawsze przesuwa się w kierunku zgodnym z małymi strzałkami (znajdującymi się *po stronie* roju) wydrukowanymi na karcie Kosmicznego Marines, z którym znajduje się w zwarciu.

Jeśli ruch sprawiłby, że rój miałby wyjść poza górę lub dół szyku, taki rój, zamiast wykonywać ruch, flankuje.



## FLANKOWANIE

Jeśli symbol ruchu przedstawia wygiętą strzałkę skierowaną w prawo (  ), **każdy rój** zawierający Genokrady danego **RODZAJU** przesunie się **ZA PLECY** Kosmicznego Marines, z którym jest w zwarciu. **ZA PLECAMI** oznacza tę stronę szyku, w którą Kosmiczny Marines *nie jest* zwrócony.

Jeśli rój znajduje się już za plecami Kosmicznego Marines, nie wykonuje ruchu.



1. Podczas fazy Wydarzeń pierwsza ramka obszaru aktywacji karty powoduje **duże rozmnożenie** na każdej **żółtej karcie Terenu**. Obecny gracz bierze trzy karty Genokradów (zgodnie z kartą Startowego Pomieszczenia) ze stosu sygnału radaru po stronie na której znajduje się dana żółta karta Terenu i umieszcza Genokrady na pozycji tej karty („Panel kontrolny”).

2. Ponieważ po prawej stronie szyku nie ma żadnych czerwonych kart Terenu, po tej stronie nie zostaną rozmnożone żadne Genokrady.

3. Każdy rój zawierający Genokrada z symbolem „ogona” zostaje przesunięty na sąsiednią pozycję (zgodnie ze strzałką na karcie Kosmicznego Marines). Gracz przesuwa rój z pozycji Brata Claudio na pozycję Brata Noctisa.



4. Następnie przesuwa nowo rozmnożone Genokrady na pozycję Brata Claudio (przesuwa wszystkie karty Genokradów w tym roju). Roje niezawierające Genokrada z symbolem ruchu uwidocznionym na karcie Wydarzenia nie poruszają się.

## ZABITE GENOKRADY

Jeśli Genokrad zostanie zabity (zazwyczaj w wyniku ataku Kosmicznego Marines), jego odkrytą kartę należy odrzucić na stos sąsiadujący z talią Genokradów. Jeśli talia Genokradów się wyczerpie, ten stos należy potasować i zamienić w nową talię Genokradów.

## KARTY WŁADCÓW SZCZEPÓW

Karty Władców Szczepów są traktowane tak, jak pozostałe karty Genokradów, z poniższymi wyjątkami:

- Karty Władców Szczepów *nigdy* nie zostają wtasowane do talii Genokradów ani do stosów sygnału radaru. Zostają rozmnożone tylko, jeśli wskazuje na to karta Pomieszczenia, z pominięciem stosów sygnału radaru.

- Władcy Szczepów posiadają po dwa symbole ruchu, a ich rój porusza się, kiedy zostanie aktywowany *dowolny* z obu symboli.



- Władca Szczepu *nie może* zostać zabity, jeśli w roju nadal pozostawałaby normalna karta Genokrada. Innymi słowy, Władca Szczepu musi być ostatnim zabitym Genokradem w danym roju.

- Kiedy rój, zawierający Władcę Szczepu, atakuje, od rzutu kością należy odjąć 1. Oznacza to, że taki rój o wiele łatwiej zabije broniącego się Kosmicznego Marines.





## PRZEMIESZCZANIE SIĘ

Aby wygrać grę, gracze muszą **PRZEMIESZCZAĆ SIĘ** do nowych Pomieszczeń na kosmicznym wraku, by wreszcie dotrzeć do ostatniej karty z talii Pomieszczeń.

Należy zwrócić uwagę, że **PRZEMIESZCZANIE SIĘ** dotyczy przeniesienia całego szyku do nowego Pomieszczenia, natomiast **PORUSZANIE SIĘ** to czynność, jaką Kosmiczni Marines i Genokrady wykonują wewnątrz szyku.

**Przemieszczenie się następuje automatycznie za każdym razem, kiedy na końcu dowolnej fazy w którymkolwiek stosie sygnału radaru znajduje się 0 kart.**

Przemieszczenie się nie następuje, jeśli w talii Pomieszczeń nie ma już kart. W takim wypadku Kosmiczni Marines pozostają w obecnym Pomieszczeniu dopóki nie wygrają lub nie przegrają gry.

Przemieszczając się, należy wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

1. **Umieszczenie nowej karty Pomieszczenia**
2. **Rozmieszczenie kart Terenu**
3. **Odrzucenie/Uzupełnienie stosów sygnału radaru**
4. **Stosowanie się do zdolności Pomieszczenia „Wkraczając” (jeśli to konieczne)**

Każdy z tych kroków został szczegółowo opisany na stronach 26-27

**Ważna uwaga:** Podczas przemieszczania się Genokrady pozostające w zwarciu z Kosmicznymi Marines *pozostają* w szyku. Genokrady, które znajdują się w zvarciu, opuszczają grę *tylko* w wyniku działania zdolności karty Terenu „Drzwi” lub jeśli zostaną zabite albo odrzucone w wyniku działania innej karty lub zdolności.

## KROKI PRZEMIESZCZANIA SIĘ

1. **Umieszczenie nowej karty Pomieszczenia:** Należy wziąć wierzchnią kartę z talii Pomieszczeń i umieścić ją odkrytą na obecnej karcie Pomieszczeń (tak aby nie zakryć numerów dużego i małego rozmnożenia znajdujących się u dołu karty Startowego Pomieszczenia). Ta nowa karta staje się **OBECNĄ KARTĄ POMIESZCZENIA**.

2. **Rozmieszczenie kart Terenu:** Obecny gracz odrzuca wszystkie karty Terenu z szyku.

Następnie umieszcza odpowiednie karty Terenu zgodnie z obecną kartą Pomieszczenia (po dwa białe symbole po lewej i prawej stronie karty Pomieszczenia).

Każdy symbol terenu znajdujący się na karcie Pomieszczenia posiada również numer i strzałkę. Jeśli strzałka skierowana jest *w dół*, kartę Terenu należy umieścić o tyle pozycji *od góry* szyku, ile wynosi numer. Jeśli strzałka skierowana jest *w górę*, kartę Terenu należy umieścić o tyle pozycji *od dołu* szyku, ile wynosi numer (patrz rysunek na następnej stronie).

Jeśli numer symbolu terenu przekracza liczbę pozostałych w szyku Kosmicznych Marines, kartę Terenu należy umieścić na ostatniej możliwej pozycji.

3. **Odrzucenie/Uzupełnienie stosów sygnału radaru:** Wszystkie karty pozostające dotychczas na stosach sygnału radaru zostają odrzucone. Następnie należy stworzyć nowe stosy z kart pochodzących z talii Genokradów, tak aby każdy stos liczył tyle kart, ile wskazuje karta Startowego Pomieszczenia (patrz „Stosy sygnału radaru” na stronie 20).

4. **Stosowanie się do zdolności Pomieszczenia „Wkraczając” (jeśli to konieczne):** Zdolność każdej karty Pomieszczenia zawiera frazę „Wkraczając” lub „Aktywuj panel kontrolny”. Jeśli obecna karta Pomieszczenia posiada zdolność „Wkraczając”, należy ją rozpatrzyć w tym momencie.

Jeśli karta posiada zdolność „Aktywuj panel kontrolny”, należy ją rozpatrzyć za *każdym razem*, kiedy w obecnym Pomieszczeniu zostanie rozpatrzona karta Terenu „Panel kontrolny”.

## ROZMIESZCZANIE KART TERENU



1. Gracz rozmieszcza karty Terenu na początku gry. Najpierw patrzy na lewą stronę karty Pomieszczenia i postępuje zgodnie ze znajdującymi się tam poleceniami. Pierwszy symbol nakazuje mu umieścić „Drzwi” w górnej pozycji szyku.

2. Drugi symbol nakazuje mu umieścić „Mroczny zakręt” na trzeciej pozycji od góry szyku. Kiedy umieści te karty Terenu, gracz zastosuje się do poleceń po prawej stronie karty Pomieszczenia.

## ZABICI KOSMICZNI MARINES

Jeśli Kosmiczny Marines zostanie zabity (zazwyczaj w wyniku ataku roju), jego kartę usuwa się z szyku i odkłada do pudełka. Następnie należy **PRZESUNĄĆ** szyk (patrz strona 28).

Jeśli obaj Kosmiczni Marines z danego Zespołu Bitewnego zostaną wyeliminowani, należy usunąć wszystkie karty Akcji tego zespołu z gry. Te karty nie mogą być już używane, ale gracz może nadal wygrać, jeśli pozostali gracze wygrają!

Jeśli w ten sposób zostanie usunięta karta obecnego gracza, gracz o najniższym numerze karty Akcji pozostający w grze zostaje nowym obecnym graczem.

## PRZESUWANIE SZYKU

Za każdym razem, kiedy Kosmiczny Marines zostanie zabity, należy **PRZESUNĄĆ** szyk, aby wypełnić opuszczoną pozycję. Przesunięcie polega na dosunięciu (w górę lub dół) *wszystkich* kart Terenu, Kosmicznych Marines i Genokradów z mniejszego fragmentu szyku do większego fragmentu szyku, tak aby zapełnić lukę.

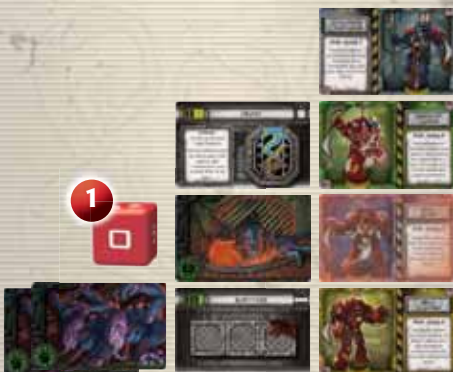
Mniejszy fragment to ten, w którym znajduje się mniej Kosmicznych Marines. Jeśli oba fragmenty są jednakowo duże, należy przesunąć dolny fragment.

Podczas przesuwania szyku może się zdarzyć, że jeden rój Genokradów przesunie się na pozycję innego roju. Jeśli będzie to miało miejsce podczas fazy ataku Genokradów, każdy rój, który *już* atakował, musi *pozostać oddzielony* od roju, który jeszcze nie atakował. Pod koniec fazy Wydarzeń oba roje na tej samej pozycji i po tej samej stronie szyku ulegają połączeniu.

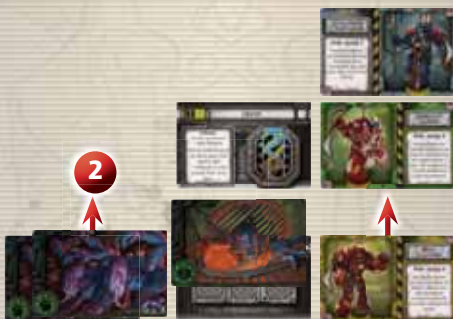
Należy zwrócić uwagę, że w wyniku przesuwania szyku dwie karty Terenu mogą się znaleźć na tej samej pozycji.

Jeśli Kosmiczny Marines będzie w stanie ruszyć się na pozycję niesiadającą (za pomocą karty lub zdolności), to *nie spowoduje* to przesunięcia szyku. Taki Kosmiczny Marines po prostu *zamienia* się miejscami z Kosmicznym Marines, którego pozycję właśnie zajął.





1. Podczas fazy ataku Genokradów Brat Deino został zaatakowany przez jeden z rojów. Nie uzyskał wyższego wyniku na kości od liczby kart Genokradów w roju, dlatego został zabity.



2. Ponieważ dolny fragment szczytu zawiera tylko jednego Kosmicznego Marines (w porównaniu do dwóch w górnym), dół szczytu przesunie się do góry. To spowoduje, że Genokrady, które właśnie atakowały, znajdą się na pozycji Brata Claudio.

Rój zawierający dwa Genokrady zaatakuje. Po wykonaniu ataku przez wszystkie roje, wszystkie karty Genokradów na pozycji Brata Claudio połączą się w jeden rój trzech Genokradów.



## LIMIT ELEMENTÓW

Wszystkie karty i żetony ograniczają się do elementów znajdujących się w pudełku.

Kiedy żeton Wsparcia zostanie wydany lub odrzucony, powraca na stos niewykorzystanych żetonów. Jeśli gracz otrzyma polecenie umieszczenia żetonu Wsparcia, gdy nie ma już takich żetonów w puli, traci możliwość umieszczenia tego żetonu Wsparcia.

Kiedy jakaś karta zostanie odrzucona z gry, należy ją umieścić na odkrytym stosie kart odrzuconych znajdującym się obok odpowiedniej talii kart. Kiedy talia kart się skończy (wyłączywszy talię Pomieszczeń), ten stos kart odrzuconych należy potasować i zamienić w nową talię.

Jeśli podczas składania stosów sygnału radaru w talii i na stosie kart odrzuconych nie będzie dostatecznej liczby kart Genokradów, obecny gracz rozmieszcza tyle kart, ile będzie mógł (po równo, o ile to możliwe).

## GRA DLA 1 DO 3 GRACZY

Grając w *Anioła Śmierci* w mniej niż czterech graczy, stosuje się wszystkie zasady, uwzględniając poniższe zmiany:

W grze na trzech lub mniej graczy, każdy z graczy musi podczas przygotowania do gry wybrać więcej niż jeden znacznik Zespołu Bitewnego:

- 3 graczy: 2 znaczniki Zespołu Bitewnego na gracza
- 2 graczy: 2 znaczniki Zespołu Bitewnego na gracza
- 1 gracz: 3 znaczniki Zespołu Bitewnego

Podczas fazy wybierania Akcji każdy gracz wybiera po jednej karcie odpowiadającej kolorem *każdemu* z jego znaczników Zespołów Bitewnych.

Na przykład, w grze jednoosobowej gracz wybiera trzy karty (każda odpowiadająca innemu kolorowi jego znaczników Zespołów Bitewnych).

Podczas fazy rozpatrywania Akcji gracz rozpatrzy *każdą* z tych kart (według ustalonej kolejności).

**Ważne:** Określenie „twoi Kosmiczni Marines” na karcie Akcji odnosi się *tylko* do Kosmicznych Marines w kolorze tej karty.

## OPRACOWANIE

**Projekt gry:** Corey Konieczka

**Grafika pudełka:** Bradford Rigney

**Oryginalne grafiki kart:** Matthew Bradbury, Kevin Chin, Zach Graves, Nikolaus Ingeneri, Sept13, Hector Ortíz, Daniel Xio, Victor Corbella, John Gravato

**Opracowanie graficzne:** Wil Springer, Brian Schomberg i Andrew Navaro

**Opowiadanie wprowadzające:** Sam Stewart

**Kierownictwo artystyczne:** Zoë Robinson

**Administracja artystyczna:** Kyle J. Hough

**Redakcja:** Talima Fox

**Kierownik produkcji:** Gabe Laulunen

**Główny producent FFG:** Michael Hurley

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Testy:** 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

**Menedżer licencji:** Owen Rees

**Kierownik oddziału licencyjnego:** Paul Lyons

**Menedżer własności intelektualnej:** Alan Merrett

Space Hulk: Anioł Śmierci © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, Space Hulk: Anioł Śmierci, Space Hulk, Warhammer 40,000 odpowiednie loga powyższych marek i wszystkie związane marki, loga, postacie, produkty i ilustracje z gry Space Hulk: Anioł Śmierci są ®, TM i/lub © Games Workshop Limited 2010, zarejestrowane różnie w UK i innych państwach świata. Wydane na licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing Inc. 2010. Fantasy Flight Games, FFG Supply i FFG logo są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom.

[WWW.GALAKTA.PL](http://WWW.GALAKTA.PL)  
[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)

# SKRÓT ZASAD

## RUNDA

Pełen opis na stronach 10–14

1. Faza wybierania Akcji
2. Faza rozpatrywania Akcji
3. Faza ataku Genokradów
4. Faza Wydarzeń

## KROKI PRZEMIESZCZANIA SIĘ

Pełen opis na stronie 26

1. Umieszczenie nowej karty Pomieszczenia
2. Rozmieszczenie kart Terenu
3. Odrzucenie/Uzupełnienie stosów sygnału radaru
4. Stosowanie się do zdolności Pomieszczenia „Wkraczając” (jeśli to konieczne)

## SŁOWNICZEK

- **Góra szyku:** Pozycja najbliższa obecnej karty Pomieszczenia.
- **Pozycja:** Rząd szyku, w którym znajduje się Kosmiczny Marines oraz leżące po jego lewej i prawej stronie karty Genokradów i Terenu.
- **Pudło:** Wynik rzutu kością, który nie skutkuje śmiercią broniącego się Kosmicznego Marines lub Genokrada.
- **Rój:** Grupa jednego lub więcej Genokradów znajdujących się po tej samej stronie i na tej samej pozycji szyku.
- **Trafienie:** Wynik rzutu kością, który skutkuje śmiercią broniącego się Kosmicznego Marines lub Genokrada.
- **Za plecami:** Na tej samej pozycji, ale nie po stronie, w którą zwrócony jest Kosmiczny Marines.
- **Zespół Bitewny:** Dwóch Kosmicznych Marines tego samego koloru.
- **Z przodu:** Na tej samej pozycji i po stronie, w którą zwrócony jest Kosmiczny Marines.
- **Zwarcie:** Genokrad na tej samej pozycji, co Kosmiczny Marines.