

SPACE HULK[®]

A HALÁL ANGYALAI

A KÁRTYAJÁTEK

SZABÁLYKÖNYV

SPACE HULK[®]

A HALÁL ANGYALAI

A KÁRTYAJÁTEK

SZABÁLYKÖNYV

HATOLJ BE AZ ŰRRONCSBA!

++ ÜZENET KEZDETE; VÖRÖS KÓD ++

VÉRES ANGyalok, 7362-1. HADPARANCS

LORENZO ŐRMESTER RÉSZÉRE

SZÁLLÍTÓTORPEDÓN KÖZELÍTSE MEG A ++ KÁRHOZAT BŰNE ++ RONCSOT, ÉS HATOLJON BE TERMINÁTOR SZAKASZÁVAL. TOTÁLIS ORZÓFERTŐZÖTTség VALÓSZÍNŰSÍTHETŐ. FELADATA AZ IRÁNYÍTÓTERMEK MEGSEMISÍTÉSE. SZÁMÍTSON ERŐS ELLENÁLLÁSRA.

KÜLDETÉS SIKERÉNEK ESÉLYE: 44%

VÁRHATÓ ÉLŐERŐ-VEZTESÉG: 86%

++ ÜZENET VÉGE ++

– Még ötven méter ezen a folyosón az irányítóterem előteréig, őrmester. Mindjárt elérjük a célt. Ellenséges aktivitás zéró. – Omnio testvér *auspexe* visszasülyedt az öklébe.

– Rendben – bólintott Lorenzo őrmester. – Én megyek elől, Goriel testvér a hátvéd. Előre, testvérek!

A szakasz azonnal mozgásba lendült. A széles csatavértek betöltötték a szűk átjárót – kénytelenek voltak libasorban haladni. Lorenzo nyomult az élen, csapásra emelve az energiakardját, miközben módszeresen ellenőrzött minden oldaljáratot.

– Itt valami bűzlik, őrmester – nézett fel *auspex*éről Zael testvér.

– Hol vannak a nyavalyások? Miért nem védik ezt a létfontosságú részt?

– Ugyan, ki érthetné meg a fenevadakat? – morgott vissza az őrmester. – Óvakodj az idegen elmékbe tekintéstől, testvér!

Már majdnem elérték az előtérig, mikor pittyegni kezdett Omnio testvér *auspexe*. A szakasz azonnal megtorpant.

– Egy célpont, azonosíthatatlan méretű. Tíz méter. Közelít.

– Irány? – Az őrmester összeszűkült szemmel emelte fel a sorozatvetőjét, de a folyosó üresen ásítózott előtte.

– Pontosan előttünk, uram – Omnio értetlenkedve meredt az *auspex* kijelzőjére. – Öt méter.

– Semmit sem látok! – csattant fel Deino testvér, fegyverét egy oldaljáratra szögezve.

– Egy méter!

– Alattunk vannak! – üvöltött fel Lorenzo, miközben sorozatvetőjét a padló felé lendítette. Lövedékei szétrobbantották a járólapokat, felfedve többtucatnyi vérszomjas génorzót, akik feléjük kúsztak a sötét járatban.

Az őrmester folytatta a tüzelést, míg alatta is be nem szakadt a padló. Előrebotorkált, de derékig bezuhant a járatba. Alsótestébe az idegenek karmai téptek. Energiakardjával vadul csapkodott maga körül – nyálkás vér és testrészek szálltak szerteszét, de a karmok újabb és újabb hasítékokat vágtak a páncéljába.

Lorenzo magasba emelte a kardját, üvöltése túlharsogta a sorozatvetők dörgését. – Ismerjék meg a Császár nevét! Sanguiniusért, a Vörös Grálért, előre!



BEVEZETŐ

Játékunkban egy-hat résztvevő irányít egy szakasz Véres Angyal úrgárdistát, akik behatolnak egy úrroncsba, hogy kiiktassák a génorzók jelentette fenyegetést. A játék kooperatív: a játékosok együtt győznek vagy együtt veszítenek!

Hacsak az adott szabály másképp nem rendelkezik, a szabálykönyv a továbbiakban négy vagy több játékost feltételez. Kevesebb játékos esetén a szabályok némiképp módosulnak (lásd 30. oldal).

TARTOZÉKOK

- szabálykönyv
- 128 kártya:
 - 18 akciókártya
 - 2 fészekúrkártya
 - 30 eseménykártya
 - 36 génorzókártya
 - 22 helyszínekártya
 - 12 úrgárdistakártya
 - 8 terepkártya
- 12 támogatásjelző
- 6 osztágjelző
- 1 csatakocka



A TARTOZÉKOK RÉSZLETES LEÍRÁSA

AKCIÓKÁRTYÁK

E kártyák révén cselekedtek űrgárdistáitokkal: támadjátok a génorzókat, mozogtok jobb harci pozíciókba, támogatjátok harcoló csatatestvéreiteket. A kártyák színe eltérő, minden osztaghoz három kártya tartozik.



FÉSZEKÚRKÁRTYÁK

A fészekurak veszélyesebbek, mint a közönséges génorzók. Sose keverjétek őket a génorzókártyák közé, és csak akkor használjátok őket, ha egy helyszínkártya külön utasít erre!



ESEMÉNYKÁRTYÁK

Minden fordulóban húztok majd egyet; az esemény segítheti is űrgárdistáitokat, de ártalmukra is lehet. A kártyák alsó része alapján mozognak a génorzók, illetve jelennek meg újabbak.



GÉNORZÓKÁRTYÁK

Ezek olyan ellenséges idegen lényeket jelképeznek, akiknek csak egy céljuk van, darabokra tépni az űrgárdistákat. Vagy képpel lefelé, a szkennerpaklikban vannak, vagy képpel felfelé, amikor harcban állnak az űrgárdistákkal.



HELYSZÍNKÁRTYÁK

Ezek az úrroncs különböző helyiségeit jelképezik. Minden helyszín más terepet jelent, mind különleges képességgel bír, így a játék dinamikusan változik. E lapok közül három célkártya, ezek egyikét kell űrgárdistáitoknak elérniük ahhoz, hogy győzzetek; négy másiknak pedig az előkészületeknél van szerepe.



ŰRGÁRDISTAKÁRTYÁK

E kártyák az általatok irányított űrgárdistákat jelképezik. A lapok színes háttere mutatja meg, hogy az adott űrgárdista mely osztagba tartoznak.



TEREPKÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat a helyszínkártyák utasításai szerint kell űrgárdistáitok mellé raknotok. Általában ezeken jelennek meg a génorzók, és más, különleges hatásaik is lehetnek.



TÁMOGATÁSJELZŐK

Ezek jelképezik a tűzfedezetet vagy más segítséget, amellyel űrgárdistáitok egymást támogatják, és támadásnál vagy védekezésnél újradozásokat tesznek lehetővé.



OSZTAGJELZŐK

A játék kezdetén mindannyian választotok magatoknak egy jelzőt, mely mutatja, milyen színkódú űrgárdistaosztagot fogtok irányítani.



CSATAKOCKA

Legfőképp arra használjátok, hogy kiderüljön, sikeresek-e az űrgárdisták, illetve a génorzók támadásai.



ELŐKÉSZÜLETEK

A játék kezdetén hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

1. **Paklik előkészítése:** keverjétek meg külön az eseménykártyákat, külön a génorzókártyákat, és a paklikat képpel lefelé rakjátok ki az asztal közepére.
2. **Kezdőhelyszín kiválasztása:** annak függvényében, hogy hányan játszottok, keressétek ki a megfelelő kezdőhelyszínt, és rakjátok ki az asztal közepére.
3. **Helyszínpakli előkészítése:** hátlapjaik szerint válogassátok szét, és így, külön-külön keverjétek meg a helyszínkártyákat. Ezután a kezdőhelyszínre vonatkozó szabályoknak megfelelően alkossatok egy képpel lefelé fordított helyszínpaklit. Ha például a kezdőhelyszínen ez látható: [1C ➤ 2 ➤ 3 ➤ 4], a pakliban négy kártya lesz, alul egy 4-es, azután egy 3-as, egy 2-es, végül legfelül egy 1C-s. A pakliból akkor húztok, amikor új helyiségbe kerültök át (lásd 25. oldal).
4. **Osztagok kiválasztása:** egyikőtöket jelöljétek ki, és sorban, az óramutató járása szerint vegyétek magatok elé egy-egy osztag jelzőjét. Ha négynél kevesebben játszottok, ezt ismételjétek meg még egyszer vagy kétszer (lásd 30. oldal).

Jelzőtöket (jelzőiteket) tartsátok magatok előtt, hogy mindig látható legyen, ki melyik osztagot irányítja. Ezután vegyétek kezetekbe osztagotok (osztagaitok) akciókártyáit.

A felesleges osztagjelzőket, úrgárdista- és akciókártyákat rakjátok vissza a dobozba, ezekre ebben a játékban nem lesz szükség.

5. **Alakzat kialakítása:** keverjétek össze úrgárdistáitok kártyáit (mivel ezek kétoldalasak, vagy az asztal alatt keverjétek, vagy valaki emelje el a paklit keverés után). Ezután egyesével rakjátok le úrgárdistái-

tokat a kezdőhelyszín alá úgy, hogy egy oszlopot alkossanak (lásd az ábrát a 9. oldalon). Ez az oszlop lesz az ALAKZAT.

Az alakzat felső felében az úrgárdistakártyákat úgy rakjátok le, hogy balra nézzenek (lásd a 19. oldalon), az alsó felében pedig jobbra. Például ha négyen játszatok, az alakzat felső négy úrgárdistája balra, az alsó négy pedig jobbra fog nézni (lásd 9. oldal).

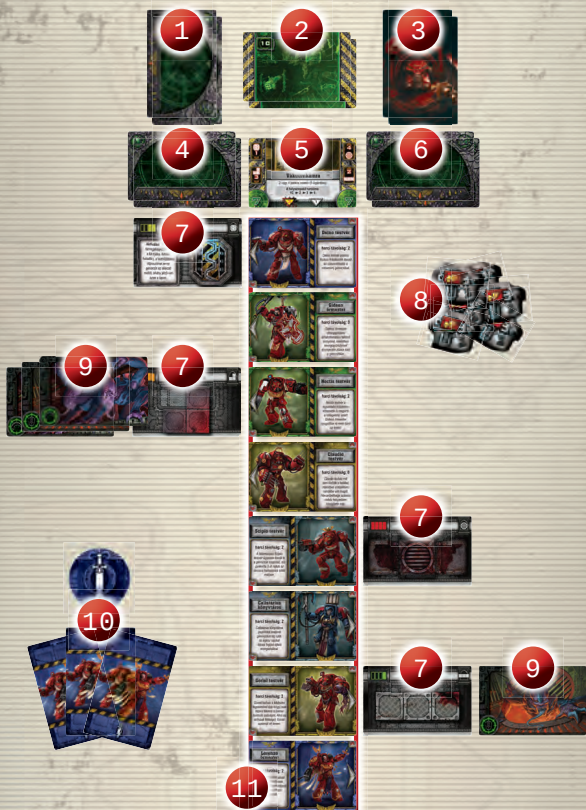
6. **Támogatásjelzők kikészítése:** a támogatásjelzőket egy halomban készítsétek a játéktér mellé.
7. **Terepkártyák és szkennerpaklik:** a kezdőhelyszín előírásai szerint készítsétek el a terepet (lásd 26. oldal).

Ezután a kezdőhelyszínre vonatkozó előírások szerint ismét rakjatok képpel lefelé génorzókártyákat a két szkennerpakliba, azokat a helyszínkártya mellé készítve (lásd 20. oldal).

8. **Az első génorzók felrakása:** csapjátok fel a legfelső eseménykártyát, és rakjatok fel annak alapján génorzókat (lásd 21. oldal). Egyebekben az eseménykártyával ne foglalkozzatok, azt máris dobjátok el.

Ezután már kezdődhet is az első forduló.

A JÁTÉKTÉR A MŰVELET KEZDETÉN (NÉGY JÁTÉKOS ESETÉN)



1. génorzópaki
2. helyszínpárkártya
3. eseménypárkártya
4. bal oldali szkennerpárkártya
5. kezdőhelyszín
6. jobb oldali szkennerpárkártya
7. terepkártyák
8. támogatásjelzők kupaca
9. génorzórakok
10. egy játékos osztagjelzője, valamint a kezében lévő akciókártyák
11. az űrgárdisták alakzata

A JÁTÉK CÉLJA

Arra törekedtek, hogy úrgárdistáitok eljussanak a helyszínpakli legutolsó lapjáig, és hogy ott teljesítsék a győzelmi feltételeket. Akkor is győztök, ha a végső helyszínen elpusztítjátok az összes génorzót az alakzat mellől, valamint mindkét szkennerpakliból. Amint ezek a feltételek teljesülnek, azonnal *megnyertétek a játékot*.

Ha a győzelem elérése előtt az összes úrgárdista meghal, mindannyian veszítettetek. Abban a ritka esetben, ha meghal az utolsó úrgárdista, de ugyanakkor teljesül a győzelmi feltétel, győztetek.

A JÁTÉK MENETE

Az alábbiakban a játék legfontosabb szabályait olvashatjátok, ezek szerint zajlik minden forduló.

A FORDULÓ

A játékban forduló fordulót követ, míg az úrgárdisták mind el nem esnek, vagy míg meg nem nyeritek a játékot. Minden forduló az alábbi fázisokból áll össze:

1. **Akciókártya kiválasztása:** mind titokban kiválasztjátok azt az akciókártyát, amit végre szeretnétek hajtani az adott fordulóban.
2. **Akciók végrehajtása:** végrehajtatok az előző fázis során kiválasztott kártyáitokat, a legkisebb számú kártyával kezdve.
3. **A génorzók támadása:** minden játékban lévő génorzóraj támadást intéz azon úrgárdista ellen, akivel éppen harcban áll.
4. **Eseményfázis:** a kezdőjátékos felhúzza és végrehajtja az eseménypakli legfelső lapját.

Az esemény végrehajtása után új forduló kezdődik, elsőként megint akciókártya kiválasztásával. Ezt addig folytatjátok, míg űrgárdistáitok mind el nem esnek vagy míg meg nem nyeritek a játékot.

1. AKCIÓKÁRTYA KIVÁLASZTÁSA

E fázisban egyidejűleg mind választotok egyet-egyet a kezetekben lévő akciókártyák közül, és azt képpel lefelé kirakjátok magatok elé az asztalra. Ha négynél kevesebben vagytok, több akciókártyát fogtok választani (lásd 30. oldal).

Nem választhatjátok ugyanazt a kártyát, mint az előző fordulóban. Épp ezért az előző fordulóban választott kártyákat *csak ennek a fázisnak a végén* vegyétek vissza a kezetekbe.

A választott kártyával nem csupán azt határozzátok meg, hogy mit csinálnak majd űrgárdistáitok, hanem azt is, hogy mikor kerülnek sorra.

E fázis során megbeszélhetitek a taktikát, de nem mutathatjátok meg egymásnak a kártyáitokat.

Példa: Dávid azt mondja, hogy ő megtámadná a génorzókat – de ezt csak akkor teszi, ha valaki támogatni fogja a génorzókkal harcoló űrgárdistáját.



2. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Miután mind választottatok, egyszerre fordítsátok képpel felfelé kiválasztott akciókártyátokat.

Ezután számsorrendben hajtsátok végre az akciókártyákat, kezdve a legkisebb számúval (a számot a bal felső sarokban találjátok). Először tehát a legkisebb számú akciókártyát hajtjátok végre, utána a második legkisebb számút, és így tovább.

Háromféle akciókártya található a játékban: TÁMOGATÁS, TÁMADÁS, valamint MOZGÁS/AKTIVÁLÁS. A kártyákról részletesebben a 15-20. oldalakon olvashattok.

AZ AKCIÓKÁRTYÁK KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI

Minden akciókártyának van egy különleges képessége, és a leírásukban megtalálható, hogy a forduló során ez a képesség mikor hajtható végre.

A különleges képességek használatánál nem számít, merre néz az úrgárdista (kivéve támadásnál vagy támogatásjelző újradobásra költésénél, lásd 19. oldal). Például a **Blokk** különleges képessége akkor is használható, ha az úrgárdistát hátulról éri a támadás.

Ha a különleges képesség szövegében a „mindannyiszor” szó szerepel, a képesség egy fordulóban többször is végrehajtható.

3. A GÉNORZÓK TÁMADÁSA

Miután az összes felcsapott akciókártyát végrehajtottátok, minden génorzóraj támadást intéz azon úrgárdista ellen, akivel épp harcban áll.

Azok a génorzók alkotnak egy rajt, akik az alakzatnak ugyanazon oldalán és ugyanazon pozíciójában vannak. A raj akkor áll harcban egy úrgárdistával, ha ugyanabban a pozícióban van, mint ő (a balján vagy jobbján, lásd 19. oldal).

A rajok sorban támadnak, először a legfelső, majd lefelé a többi. Ha ugyanabban a pozícióban két raj is van, először a bal oldali támad.

Amikor egy raj egy úrgárdistára támad, utóbbi irányítója dob a csatakockával. Ha az eredmény *több*, mint ahány génorzó van a rajban, a támadás nem talált, és az úrgárdista nem hal meg.

Ha viszont az eredmény egyenlő azzal, vagy kevesebb, mint ahány génorzó alkotja a rajt, az úrgárdista nyomban meghal, és kártyáját el kell távolítanotok a játékból (lásd 27. oldal).

4. ESEMÉNYFÁZIS

Miután az összes raj támadt, a kezdőjátékos (akinek kijátzott akciókártyája a legkisebb számú volt) felhúzza és végrehajtja a legfelső eseménykártyát.

Fontos: a játékos *magában* olvassa el a kártya szövegét, és ne mutassa meg azt a többieknek!

A végrehajtás az alábbi két lépést jelenti:

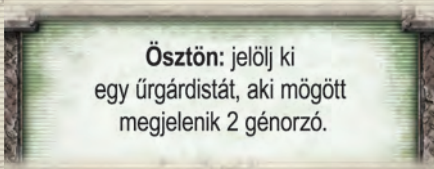
A) Az ESEMÉNY SZÖVEGÉNEK VÉGREHAJTÁSA

Először a játékos az esemény szövegét hajtja végre; ez legtöbbször valamiképp hatással lesz az úrgárdistákra, a génorzókra vagy a támogatásjelzőkre.

Egyes eseménykártyákon, a szöveg elején megtalálható az **ÖSZTÖN** kulcsszó. Ekkor a játékosnak még *azelőtt* döntenie kell, hogy megmutatná vagy felolvasná a többieknek a kártya szövegét: nem beszélhetitek meg, mi történjék, hanem a kezdőjátékos egyéni döntését kell végrehajtanotok.

Miután kijelentette döntését, a kezdőjátékos megmutatja a többieknek a kártyát, és végrehajtatok annak hatását (lásd a példát a következő oldalon).

egy eseménykártya szövege



Példa: a kezdőjátékos a fenti eseményt húzza fel. Mielőtt megmutatná a többieknek, kijelöli Omnio testvért (akit egy másik játékos irányít). Ezután megmutatja a kártyát és Omnio testvér háta mögé felrak 2 génorzót.

Fontos: Mindig valódi célpontot kell kijelölni (amennyiben ez lehetséges) – a fenti példa esetében olyan úrgárdistát, aki mögött megjelenhet génorzó, mégpedig, lehetőség szerint, kettő!

B) A GÉNORZÓK AKTIVÁLÁSA

Az eseménylap szövegének végrehajtása után sorra végre kell hajtani a kártya alsó sorában lévő ikonok jelentette eseményeket, balról jobbra haladva.

Ezek hatására újabb génorzók jelennek meg (lásd 21. oldal), illetve mozognak a génorzók rajai (lásd 22. oldal).

egy eseménykártya aktiválási ikonjai



fő kitörési pont kitörési pont mozgásikon

TOVÁBBI SZABÁLYOK

Ebben a részben a fentebb nem tárgyalt szabályokat részletezzük.

AZ ALAKZAT

Az űrgárdisták elnyújtott sorának neve az **ALAKZAT**. Az űrgárdisták sosem lépnek ki az alakzatból, csak abban mozognak. Az alakzat sorainak neve **pozíció**.

Amikor egy űrgárdista elesik, az alakzat **FELZÁRKÓZIK**, hogy betöltse a megüresedett pozíciót (lásd 28-29. oldal).

AZ AKCIÓKÁRTYÁK FAJTÁI

Az akciókártyák három nagy csoportra oszthatóak; taktikus használatukkal életben tarthatjátok űrgárdistáitokat, megnyerve végül a játékot.

Az akciókártyák fajtái:

TÁMOGATÁS

Ha **TÁMOGATÁST** hajtasz végre, a készletből kapsz egy támogatásjelzőt, amit lerakhatsz bármelyik űrgárdistakártyára (például másik játékoséra, vagy olyanra is, amin már van támogatásjelző).



Amikor egy űrgárdista *támad*, illetve *védekezik*, tulajdonosa levehethi róla egy támogatásjelzőt, hogy újradobhassa a kockadobást.

Újradobásnál az új eredményt kell használni (kivéve, ha ezt is inkább újradobja a játékos, egy újabb támogatásjelző levételével vagy valamely képesség használatával).

Példa: Egy űrgárdista védekezése során 0-t dob, ami azt jelenti, hogy meghal. Tulajdonosa inkább ledob róla egy támogatásjelzőt, hátha másodjára jobbat dob a csatakockával.

Fontos: Csak akkor szabad támogatásjelzőt eldobni, ha a támadó, illetve védekező űrgárdista szemben áll a rajjal, amellyel harcol (lásd 19. oldal) – ha például egy űrgárdistát hátulról támad egy raj, és megölnék, nem használhat támogatásjelzőt!

Bármilyen más dobásnál (ami tehát se nem támadás-, se nem védekezésdobás) nem vehető le támogatásjelző (például a HÖSIES ROHAM akciókártya különleges képessége nem számít támadásnak, így nem dobható újra támogatásjelző visszaadásával).

Az űrgárdista kártyáján addig maradnak a rárakott jelzők, amíg valamilyen lap hatására le nem esnek, vagy amíg vissza nem adják azokat újradozásokért. Mindenki csak a saját űrgárdistájára rakott támogatásjelzőket használhatja fel.

MOZGÁS/AKTIVÁLÁS

Ha mozgást hajtasz végre, a kártyával azonos színű osztag mindkét űrgárdistáját mozgathatod: eggyel feljebb vagy lejjebb léphetnek, megfordulhatnak, aktiválhatják magukkal szemben a terepkártyát. A végrehajtás során ez mind elvégezhető, ebben a sorrendben, de persze nem mind kötelező (például nem kötelező mozogni ahhoz, hogy terepkártyát aktiválj).

A) MOZGÁS FELJEBB VAGY LEJEBB

Osztagod egyik vagy mindkét űrgárdistájával mozogsz; ha mindkettővel, te döntöd el, milyen sorrendben.

E mozgatásnál az űrgárdistád és a felette vagy az alatta lévő űrgárdista kártyáját kicseréled (lásd az ábrát a 18. oldalon) – az űrgárdista, akivel a tiéd helyet cserél, bárkié lehet. A mozgás során *nem* változik meg, hogy a két űr-

gárdista melyik irányba néz (ami azért fontos, mert csak szembe lehet támadni, és csak a szemközti génorzók ellen lehet támogatásjelzőket felhasználni, lásd 19. oldal).

Egy mozgásakció során mindkét űrgárdistád legfeljebb csak egyszer mozoghat.

Amikor egy űrgárdista mozog, a vele egy pozícióban lévő terep- és génorzókártyák *nem* mozognak.

B) MEGFORDULÁS

Ezután űrgárdistáid (akár mozogtak, akár nem) megfordulhatnak. Amelyik így tesz, annak csak át kell fordítanod kártyáját, így a nagy nyíl már a másik irányba fog mutatni (lásd az ábrát a 18. oldalon).

Minden űrgárdistakártya kétoldalas; az egyik oldal balra néz (arra mutat a nyíl), a másik jobbra. Az űrgárdisták csak abba az irányba támadhatnak, amerre néznek, és csak velük szemben lévő rajokkal harcolva használhatnak támogatásjelzőket (lásd 16. oldal).

C) TEREK AKTIVÁLÁSA

A megfordulások után AKTIVÁLHATSZ olyan terepkártyákat, amelyek az űrgárdistáid előtt vannak (szemben velük, egyazon pozícióban).

Csak olyan terep aktiválható, amelyen szerepel ez a szó. Ekkor hajtsd végre e kártya képességét!



Fontos: Minden terepkártya fordulónként csak egyszer aktiválható!



1. A játékos a sárga osztag részére mozgás/aktiválás akciót választ.



2. A játékos mozgatja Claudio testvért, aki helyet cserél Noctis testvérrrel. Ezután a játékos hátraarcot vezényel Claudiónak, hogy az ajtó felé nézzon.

3. Végül a játékos úgy dönt, aktiválja az ajtót; végrehajtja annak szövegét, felrakva a kártyára egy támogatásjelzőt.

TÁMADÁS

Ha támadást hajtasz végre, a kártyával azonos színű osztag mindkét űrgárdistájával támadást intézhetsz, az általad megjelölt sorrendben.

Kiválasztod, melyik űrgárdistád támad, és azt is, hogy melyik génorzórajt támadja (lásd lentebb).

Ezután dobnod kell a csatakockával. Amennyiben az eredmény olyan oldal, amin van koponya (👁️), a raj egyik tagja elpusztul (te döntöd el, melyik kártyát dobod el). Ha viszont az eredmény nem koponya, a támadás nem talált, semmi sem történik.

Ne felejtsetek, hogy sok akciókártya különleges képességgel befolyásolja űrgárdistáitok támadását!

IRÁNY ÉS HARC TÁVOLSÁG

Ahhoz, egy űrgárdista megtámadhasson egy rajt, szükséges, hogy az vele szemben legyen, valamint harci távolságon belül.

Hogy merre néz az űrgárdista, azt a kártyáján a nagy nyíl mutatja meg. A játék elején az alakzat felső felében lévők balra, az alsó felében jobbra néznek (lásd az ábrát a 9. oldalon), de az űrgárdisták mozgás/aktiválás révén megfordulhatnak.

Minden űrgárdista kártyájáról leolvasható, mennyi fegyverének a harci távolsága (hány pozíciót támadhat). A „0” közelharci fegyvert jelent, amivel csak azt a rajt támadhatja, amellyel harcban áll (amely vele egy pozícióban van), míg az „1” azt, hogy a szomszédaival azonos pozícióban lévő rajokat is támadhatja (lásd az ábrát a 20. oldalon).



A fenti példában Noctis testvér támadhatja az 1-es és a 3-as rajt, a 2-est viszont nem, mert az a háta mögött van. Claudio testvér csak a 3-as rajt támadhatja, mert harc távolsága 0-s. Scipio testvér harc távolsága 2-es, így támadhatja a 2-es rajt, viszont nem támadhatja sem az 1-es, sem a 3-as rajt, mivel a másik irányba néz.

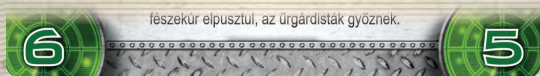
Noctis testvér a 2-es és az 1-es, Claudio testvér pedig a 3-as rajjal áll harcban.

A GÉNORZÓK

Az alábbi fejezet a génorzók felbukkanására, mozgására és elpusztulására vonatkozó szabályokat részletezi.

A SZKENNERPAKLIK

A játék kezdetén (és mindig, amikor másik helyszínre kerültek át) két, képpel lefelé fordított paklit kell alkotnotok; egyi-



ket a helyszín bal, a másikat a jobb oldalán. Az aktuális helyszínkártya alsó sarkaiban látható számok mutatják meg, hogy hány génorzó kerül az egyes paklikba.

Amikor ide érnek űrgárdistáitok, 6 génorzót kell a bal oldali és 5-öt a jobb oldali szkennerpakliba raknotok.

GÉNORZÓK MEGJELENÉSE

Amikor megjelenik egy génorzó, azt a kezdőjátékos veszi el az egyik szkennerpakli tetejéről, képpel felfelé lerakva az alakzat adott pozíciójába és oldalára.

Amikor egy eseménykártya ikonjait aktiváljátok, minden olyan terepnél, amelyennek ikonja látható a kártyán, megjelenik adott számú génorzó.



*Minden sárga terep fő kitörési pont,
minden vörös terep kitörési pont.*

A terepkártyáknak négy fajtája van: vörös, narancs, sárga és zöld. Az ikonon belül a kitöltött dobozok száma jelzi, hogy mennyire valószínű, hogy az adott helyen génorzók jelennek meg (a négy kitöltött vörös téglalap a legnagyobb valószínűséget jelenti).

A kezdőhelyszín aljáról olvashatjátok le, hogy hány génorzó jelenik meg fő kitörés (sárga háromszög), illetve kitörés (fehér háromszög) esetén. A lehelyezett génorzókártyák számát a helyszínkártyák határozzák meg.



*Ha ez a kezdőhelyszín, akkor a fő kitöréseknél 5, a
közönséges kitöréseknél 3 génorzó jelenik meg.*

Ha egyszerre több ugyanolyan fajtájú terepkártya van játékban, mindnél megjelenik az adott számú génorzó.

Emellett egyes kártyák képességei miatt is megjelenhetnek génorzók, és ilyenkor előfordulhat, hogy nem a terepkártyák pozícióiban bukkannak elő.

Fontos: mindig abból a szkennerpakliból kell húznotok, amelyik oldalon megjelennek a génorzók, és ha az adott pakli már kifogyott, a génorzók nem jelennek meg!

Ha a szükségesnél kevesebb génorzó van már csak egy szkennerpakliban, azok még mind megjelennek (a kezdőjátékos dönti el, hová jut kevesebb).

A GÉNORZÓK MOZGATÁSA

A génorzók leginkább az eseményfázisban mozognak: a kezdőjátékos átmozgatja őket szomszédos pozícióba, illetve a velük harcban álló úrgárdista mögé kerülhetnek. Mindazonáltal minden génorzó legfeljebb csak egyszer mozoghat (a mögékerülést is beleértve) az eseményfázisban.

MOZGÁS SZOMSZÉDOS POZÍCIÓBA

Ha a mozgásikonon lefelé és felfelé mutató nyilak (⇅) vannak, minden olyan raj, amelyben van legalább egy ilyen fajtájú génorzó, átmozog egy szomszédos pozícióba (a génorzók fajtáját a kártya bal alsó sarkában látható ikon határozza meg).

Hogy felfelé vagy lefelé mozog-e a raj, azt az dönti el, hogy merre mutat a nyíl a velük harcban álló úrgárdista kártyájának sarkában, a feléjük néző oldalon.

Ha mozgása révén a raj megelőzné az alakzatot, vagy elmaradna attól, akkor mozgás helyett mögé kerül.



MÖGÉKERÜLÉS

Ha a mozgásikon egy megtört, jobbra mutató nyíl (↘), minden olyan raj, amelyben van legalább egy ilyen fajtájú génorzó, átkerül a vele egy pozícióban lévő úrgárdista mögé (azaz a másik oldalra, mint amerre az úrgárdista néz).

Amennyiben a raj már amúgy is az úrgárdista háta mögött helyezkedik el, akkor a raj nem mozog.



1. Az eseményfázis során az első aktivációs ikon fő kitörést okoz minden sárga terepkártyán. A kezdőjátékos a jobb oldali szkennerpakli legfelső három lapját (ez a szám olvasható le a kezdőhelyszínről) a sárga terepkártya mellé rakja.

2. Mivel az alakzat jobb oldalán nincs vörös terepkártya, ezért ezen az oldalon nem kerül sor közönséges kitörésre.

3. Minden olyan raj, amelyben van farokikonos génorzó, mozog felfelé vagy lefelé (az úrgárdistakártyák ikonjai szerint). A kezdőjátékos először a Claudio testvér melletti rajt átmozgatja Noctis testvér mellé.



4. Ezután az újonnan megjelent rajt mozgatja felfelé Claudio testvér mellé. Azok a rajok viszont, amelyekben nincs egy farokikonos génorzó sem, nem mozognak.

ELPUSZTÍTOTT GÉNORZÓK

Amennyiben egy génorzó elpusztul (általában egy úrgárdista támadása következtében), kártyája képpel felfelé a génorzópakli mellé kerül; ha kifogy a génorzópakli, a dobott kártyákat megkeverve alkossatok helyette egy újat.

A FÉSZEKURAK

A fészekurakat úgy kezeljétek, mint a génorzókat, az alábbi kivételekkel:

- A fészekurak *sosem* kerülnek a génorzópakliba, sem a szkennerpaklikba. Helyszínkártyák révén kerülnek játékba, nem a szkennerpaklik útján.
- A fészekuraknak két ikonjuk is van, így nagyobb eséllyel mozog az a raj, amelynek a tagjai.
- Fészekúr nem pusztítható el, amíg van másik, közönséges génorzó a rajban – vagyis a fészekúr csak a raj utolsó tagjaként pusztítható el.
- Amikor egy olyan raj támad, amelyben van fészekúr, dobásából egyet le kell vonni – vagyis nagyobb eséllyel végez a raj az úrgárdistával.



HALADÁS

Hogy elérjék céljukat, űrgárdistáitoknak végig kell haladniuk az űrroncs helyszínein, elérve végül a pakli utolsó helyszínéig.

A **haladás** azt jelenti, hogy az egész alakzat átkerül egy új helyszínre, míg a mozgás azt, hogy az űrgárdisták, illetve a génorzók megváltoztatják pozíciójukat az alakzat mentén.

A haladásra automatikusan sor kerül bármely fázis végén, ha már bármelyik szkennerpakli kifogyott.

Ez alól az egyetlen kivétel, ha már kifogyott a helyszínpakli, mert ekkor az űrgárdisták ezen a végső helyszínen maradnak, míg el nem veszítik vagy meg nem nyerik a játékot.

Haladásnál sorban hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

1. Új helyszínkártya húzása
2. Terepkártyák felrakása
3. Szkennerpaklik eldobása és feltöltése
4. Az új helyszín „érkezési” képességének végrehajtása (ha van ilyen)

Ezekről a lépésekről részletesen a 26-27. oldalon olvashattok.

Fontos: Az űrgárdistáitokkal harcoló génorzók haladásnál is megőrzi pozíciójukat (kivéve, ha az *Ajtó* vagy más kártyák képességei miatt elpusztulnak vagy el kell őket dobni)!

A HALADÁS LÉPÉSEI

1. **Új helyszínkártya húzása:** csapjátok fel a helyszínpakli legfelső lapját, úgy lerakva az előző helyszínre, hogy kilátszódjék a kezdőhelyszín alsó része a háromszögekkel. Az új kártya lesz az **aktuális helyszín**.

2. **Terepkártyák felrakása:** a kezdőjátékos először eltávolítja az alakzat mellől az összes terepkártyát, majd a helyszínkártya két oldalán lévő ikonok alapján felrakja az adott oldalakra a megfelelő terepeket. A terepkártyák ikonjai alatt látható egy nyíl és egy szám. Ha a nyíl lefelé mutat, felülről számolva az adott számú pozícióhoz kerül a terepkártya; ha felfelé, alulról számolva az adott számú pozícióhoz (lásd az ábrát a következő oldalon).

Ha nincs ilyen pozíció (túl kicsi az alakzat), a terepkártya az alakzat végéhez, illetve elejéhez kerül.

3. **Szkennerpaklik eldobása és feltöltése:** a szkennerpaklikban lévő kártyákat mind dobjátok el, majd az új helyszínkártya alapján töltsétek fel a két szkennerpaklit (lásd a 20. oldalon).

4. **Az „érkezési” képesség használata (ha szükséges):** amennyiben az új helyszínnek van „érkezési” képessége, azt hajtsátok végre.

Ha a kártya „aktiválópaneles” képességgel bír, azt mindannyiszor hajtsátok végre, amikor valaki aktivál egy aktiválópaneles terepkártyát az adott helyszínen.

HELYSZÍN ELŐKÉSZÍTÉSE



1. A játék elején egy játékos előkészíti a helyszínt. Megnézi a kezdőhelyszín bal szélét. A felső ikon arra utasítja, hogy rakjon egy ajtót az alakzat legfelső pozíciójához, bal oldalra.
2. Az alsó ikon pedig arra utasítja, hogy rakjon egy sötét sarkot az alakzat fentről harmadik pozíciójához, bal oldalra. Miután ezeket megtette, a helyszínkártya jobb oldalán lévő ikonok utasításait kell követnie.

MEGÖLT ŰRGÁRDISTÁK

Ha egy űrgárdista meghal (általában egy raj támadásának következtében), kártyáját vegyék ki az alakzattól és rakják vissza a dobozba. Az alakzatnak **FEL KELL ZÁRKÓZ-NIA** (lásd a 28. oldalon).

Amennyiben egy osztagnak már mindkét tagja meghalt, vissza kell tenni a dobozba az osztág akciókártyáit, mivel már nincs rájuk többé szükség. Ettől még, ha az űrgárdisták győznek, az osztág irányítója is győz!

Ha a kezdőjátékos adja vissza akciókártyáit, azt tekint-sek kezdőjátékosnak, aki a második legkisebb számú akciókártyát játszotta ki.

FELZÁRKÓZÁS

Amikor egy űrgárdista meghal, az alakzat **FELZÁRKÓZIK** a helyére.

Ez azt jelenti, hogy az alakzat kisebbik felében az összes terep-, űrgárdista- és génorzókártyát egy pozícióval lejjebb vagy feljebb kell mozgatni, megszüntetve a lyukat az alakzatban.

Az alakzat kisebbik fele az, amelyben kevesebb űrgárdista van. Ha a két fél ugyanakkora, az alsó rész zárkózik fel a felsőhöz.

A felzárkózás során megtörténhet, hogy két raj egyesül. Ha ez a génorzók támadásának fázisában történik, a már támadást végrehajtott rajok nem egyesülnek a még nem támadott rajtokkal; de ha a fázis végén, egyazon pozícióban, egy oldalon két raj van, azok egy rajjá egyesülnek.

A felzárkózás után előállhat olyan helyzet, hogy egy pozícióban több terepkártya is lesz.

Ha egy űrgárdista mozog (kártya vagy képesség hatására), az sosem okoz felzárkózást, mozgásnál ugyanis mindig két űrgárdista cserél helyet egymással.





1. A génorzók támadási fázisában Deino testvért megtámadja egy egyetlen génorzó alkotta raj, és mivel nem sikerült elég nagyot dobnia, meghal.



2. Mivel az alakzat alsó felében csak egy úrgárdista van, a felsőben pedig kettő, az alsó rész zárkózik fel, és az a raj, amely épp most támadott, egyazon pozícióba kerül Claudio testvérrrel.

A másik raj, amelyikben két génorzó van, még megtámadja Claudio testvért. Miután már minden raj támadott, a Claudio testvér bal oldalán lévő két raj egyesül.

A TARTOZÉKOKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

Kártyából és jelzőből annyi van, amennyi a dobozban található. A szándékosan vagy kényszerből visszaadott támogatásjelzők visszakerülnek a készletbe. Ha egy játékos felrakhatna egy kártyára jelzőt, de már nincs a készletben, elveszíti a lehetőséget.

Az eldobott kártyákat képpel felfelé húzópaklijuk mellé rakjátok, és ha kifogyna egy pakli (ez alól a helyszínpakli kivételt jelent), a dobott lapokat megkeverve alkossatok újat.

Ha sem a húzópakliban, sem a dobott lapok között nincs annyi génorzókártya, amennyi a szkennerpaklik feltöltéséhez kellene, a rendelkezésre álló lapokat ossza szét a szkennер között a kezdőjátékos, amennyire csak lehet, egyenlően.

HÁROM VAGY KEVESEBB JÁTÉKOS

Ha négynél kevesebben játszotok, a szabályok lényegében változatlanok maradnak, az alábbi kivételekkel:

Amennyiben hárman vagy kevesebben vagytok, az előkészületek során több osztagot is választotok magatoknak:

- 3 játékos esetén 2-2 osztagot
- 2 játékos esetén 2-2 osztagot
- 1 játékos esetén 3 osztagot

Az akciókártyák kiválasztása során minden saját osztagotoknak választanotok kell egy-egy akciókártyát.

Ha például egyedül játszol, három kártyát fogsz választani, minden osztagod színében egyet-egyet.

Az akciókártyák végrehajtása során az összes kiválasztott akciókártyát végre kell hajtanoatok (a szokásos sorrendben).

Fontos: az „űrgárdistáid” szó kizárólag az *adott osztagod tagjaira vonatkozik*, nem az összes általad irányított űrgárdistára!

KÖZREMŰKÖDŐK

Játéktervező: Corey Konieczka

Dobozillusztrátor: Bradford Rigney

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

Látványtervező: Wil Springer, Brian Schomberg és Andrew Navaro

Bevezető szerzője: Sam Stewart

Művészeti igazgató: Zoë Robinson

Művészeti menedzser: Kyle J. Hough

Szerkesztő: Talima Fox

Termékmenedzser: Gabe Laulunen

Gyártásvezető (FFG): Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen

Játéktesztelők: Jaffer Batika, 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

Licenszmenedzser: Owen Rees

Licenszigazgató: Paul Lyons

Szerzői jogi igazgató: Alan Merrett

A MAGYAR VÁLTOZAT MUNKATÁRSAI

Fordító: Tasnádi Ákos

Nyomdai előkészítő: Ádám Krisztina

Korrektor: Dobos Attila

Szerkesztő: Járdán Csaba

Felelős kiadó: Terenyei Róbert

Hungarian edition © Delta Vision, 2013

Minden jog fenntartva

Space Hulk: Death Angel – The Card Game © Games Workshop Limited 2013. 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 2013, variably registered in the UK and other countries around the world. Published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. 2010. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

**A JÁTÉKKAL KAPCSOLATOS TOVÁBBI INFORMÁCIÓK
AZ ALÁBBI CÍMEN OLVASHATÓK:**

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

WWW.DELTAVISION.HU

RÖVID ÖSSZEFOGLALÁS

A FORDULÓ

részletesen lásd a 10-14. oldalon

1. Akciókártya kiválasztása
2. Akciók végrehajtása
3. A génorzók támadása
4. Eseményfázis

A HALADÁS LÉPÉSEI

részletesen lásd a 25-27. oldalon

1. Új helyszínkártya húzása
2. Terepkártyák felrakása
3. Szkennerpaklik eldobása és feltöltése
4. „Érkezési” képességek végrehajtása (ha szükséges)

TERMINOLÓGIA

- **Az alakzat eleje:** Az aktuális helyszínkártyához legközelebbi pozíció.
- **Előtte:** Az úrgárdistával egy pozícióban lévő lap, amely felé a gárdista néz.
- **Harcban áll:** Úrgárdista és génorzó egyazon pozícióban.
- **Mögötte:** Az úrgárdistával egy pozícióban lévő lap, de a gárdista a másik irányba néz.
- **Nem talált:** Olyan eredmény a kockán, amely nem végez a védekező génorzóval vagy úrgárdistával.
- **Osztag:** Két azonos színű úrgárdista.
- **Pozíció:** Az alakzat egy sora, az úrgárdista mellett ideszámítva a tőle jobbra és balra lévő terep- és génorzókártyákat.
- **Raj:** Az alakzat egyik pozíciójának valamelyik oldalán található egy vagy több génorzó.
- **Talált:** Olyan eredmény a kockán, amely végez egy védekező génorzóval vagy úrgárdistával.

HATOLJ BE AZ ŰRRONCSBA!

++ ÜZENET KEZDETE; VÖRÖS KÓD ++

VÉRES ANGyalok, 7362-1. HADPARANCS

LORENZO ŐRMESTER RÉSZÉRE

SZÁLLÍTÓTORPEDÓN KÖZELÍTSE MEG A ++ KÁRHOZAT BŰNE ++ RONCSOT, ÉS HATOLJON BE TERMINÁTOR SZAKASZÁVAL. TOTÁLIS ORZÓFERTŐZÖTTség VALÓSZÍNŰSÍTHETŐ. FELADATA AZ IRÁNYÍTÓTERMEK MEGSEMISÍTÉSE. SZÁMÍTSON ERŐS ELLENÁLLÁSRA.

KÜLDETÉS SIKERÉNEK ESÉLYE: 44%

VÁRHATÓ ÉLŐERŐ-VEZTESÉG: 86%

++ ÜZENET VÉGE ++

– Még ötven méter ezen a folyosón az irányítóterem előteréig, őrmester. Mindjárt elérjük a célt. Ellenséges aktivitás zéró. – Omnio testvér *auspexe* visszasüllyedt az öklébe.

– Rendben – bólintott Lorenzo őrmester. – Én megyek elől, Goriel testvér a hátvéd. Előre, testvérek!

A szakasz azonnal mozgásba lendült. A széles csatavértek betöltötték a szűk átjárót – kénytelenek voltak libasorban haladni. Lorenzo nyomult az élen, csapásra emelve az energiakardját, miközben módszeresen ellenőrzött minden oldaljáratot.

– Itt valami bűzlik, őrmester – nézett fel *auspex*éről Zael testvér.

– Hol vannak a nyavalyások? Miért nem védik ezt a létfontosságú részt?

– Ugyan, ki érthetné meg a fenevadakat? – morgott vissza az őrmester. – Óvakodj az idegen elmékbe tekintéstől, testvér!

Már majdnem elérték az előtérig, mikor pittyegni kezdett Omnio testvér *auspexe*. A szakasz azonnal megtorpant.

– Egy célpont, azonosíthatatlan méretű. Tíz méter. Közelít.

– Irány? – Az őrmester összeszűkült szemmel emelte fel a sorozatvetőjét, de a folyosó üresen ásítózott előtte.

– Pontosan előttünk, uram – Omnio értetlenkedve meredt az *auspex* kijelzőjére. – Öt méter.

– Semmit sem látok! – csattant fel Deino testvér, fegyverét egy oldaljáratra szögezve.

– Egy méter!

– Alattunk vannak! – üvöltött fel Lorenzo, miközben sorozatvetőjét a padló felé lendítette. Lövedékei szétrobbantották a járólapokat, felfedve többtucatnyi vérszomjas génorzót, akik feléjük kúsztak a sötét járatban.

Az őrmester folytatta a tüzelést, míg alatta is be nem szakadt a padló. Előrebotorkált, de derékig bezuhant a járatba. Alsótestébe az idegenek karmai téptek. Energiakardjával vadul csapkodott maga körül – nyálkás vér és testrészek szálltak szerteszét, de a karmok újabb és újabb hasítékokat vágtak a páncéljába.

Lorenzo magasba emelte a kardját, üvöltése túlharsogta a sorozatvetők dörgését. – Ismerjék meg a Császár nevét! Sanguiniusért, a Vörös Grálért, előre!



BEVEZETŐ

Játékunkban egy-hat résztvevő irányít egy szakasz Véres Angyal úrgárdistát, akik behatolnak egy úrroncsba, hogy kiiktassák a génorzók jelentette fenyegetést. A játék kooperatív: a játékosok együtt győznek vagy együtt veszítenek!

Hacsak az adott szabály másképp nem rendelkezik, a szabálykönyv a továbbiakban négy vagy több játékost feltételez. Kevesebb játékos esetén a szabályok némiképp módosulnak (lásd 30. oldal).

TARTOZÉKOK

- szabálykönyv
- 128 kártya:
 - 18 akciókártya
 - 2 fészekúrkártya
 - 30 eseménykártya
 - 36 génorzókártya
 - 22 helyszínekártya
 - 12 úrgárdistakártya
 - 8 terepkártya
- 12 támogatásjelző
- 6 osztágjelző
- 1 csatakocka



A TARTOZÉKOK RÉSZLETES LEÍRÁSA

AKCIÓKÁRTYÁK

E kártyák révén cselekedtek űrgárdistáitokkal: támadjátok a génorzókat, mozogtok jobb harci pozíciókba, támogatjátok harcoló csatatestvéreiteket. A kártyák színe eltérő, minden osztaghoz három kártya tartozik.



FÉSZEKÚRKÁRTYÁK

A fészekurak veszélyesebbek, mint a közönséges génorzók. Sose keverjétek őket a génorzókártyák közé, és csak akkor használjátok őket, ha egy helyszínkártya külön utasít erre!



ESEMÉNYKÁRTYÁK

Minden fordulóban húztok majd egyet; az esemény segítheti is űrgárdistáitokat, de ártalmukra is lehet. A kártyák alsó része alapján mozognak a génorzók, illetve jelennek meg újabbak.



GÉNORZÓKÁRTYÁK

Ezek olyan ellenséges idegen lényeket jelképeznek, akiknek csak egy céljuk van, darabokra tépni az űrgárdistákat. Vagy képpel lefelé, a szkennerpaklikban vannak, vagy képpel felfelé, amikor harcban állnak az űrgárdistákkal.



HELYSZÍNKÁRTYÁK

Ezek az úrroncs különböző helyiségeit jelképezik. Minden helyszín más terepet jelent, mind különleges képességgel bír, így a játék dinamikusan változik. E lapok közül három célkártya, ezek egyikét kell űrgárdistáitoknak elérniük ahhoz, hogy győzzetek; négy másiknak pedig az előkészületeknél van szerepe.



ŰRGÁRDISTAKÁRTYÁK

E kártyák az általatok irányított űrgárdistákat jelképezik. A lapok színes háttere mutatja meg, hogy az adott űrgárdista mely osztagba tartoznak.



TEREPEKÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat a helyszínkártyák utasításai szerint kell űrgárdistáitok mellé raknotok. Általában ezeken jelennek meg a génorzók, és más, különleges hatásaik is lehetnek.



TÁMOGATÁSJELZŐK

Ezek jelképezik a tűzfedezetet vagy más segítséget, amellyel űrgárdistáitok egymást támogatják, és támadásnál vagy védekezésnél újradozásokat tesznek lehetővé.



OSZTAGJELZŐK

A játék kezdetén mindannyian választotok magatoknak egy jelzőt, mely mutatja, milyen színkódú űrgárdistaosztagot fogtok irányítani.



CSATAKOCKA

Legfőképp arra használjátok, hogy kiderüljön, sikeresek-e az űrgárdisták, illetve a génorzók támadásai.



ELŐKÉSZÜLETEK

A játék kezdetén hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

1. **Paklik előkészítése:** keverjétek meg külön az eseménykártyákat, külön a génorzókártyákat, és a paklikat képpel lefelé rakjátok ki az asztal közepére.
2. **Kezdőhelyszín kiválasztása:** annak függvényében, hogy hányan játszottok, keressétek ki a megfelelő kezdőhelyszínt, és rakjátok ki az asztal közepére.
3. **Helyszínpakli előkészítése:** hátlapjaik szerint válogassátok szét, és így, külön-külön keverjétek meg a helyszínkártyákat. Ezután a kezdőhelyszínre vonatkozó szabályoknak megfelelően alkossatok egy képpel lefelé fordított helyszínpaklit. Ha például a kezdőhelyszínen ez látható: [1C ➤ 2 ➤ 3 ➤ 4], a pakliban négy kártya lesz, alul egy 4-es, azután egy 3-as, egy 2-es, végül legfelül egy 1C-s. A pakliból akkor húztok, amikor új helyiségbe kerültök át (lásd 25. oldal).
4. **Osztagok kiválasztása:** egyikőtöket jelöljétek ki, és sorban, az óramutató járása szerint vegyétek magatok elé egy-egy osztag jelzőjét. Ha négynél kevesebben játszottok, ezt ismételjétek meg még egyszer vagy kétszer (lásd 30. oldal).

Jelzőtöket (jelzőiteket) tartsátok magatok előtt, hogy mindig látható legyen, ki melyik osztagot irányítja. Ezután vegyétek kezetekbe osztagotok (osztagaitok) akciókártyáit.

A felesleges osztagjelzőket, úrgárdista- és akciókártyákat rakjátok vissza a dobozba, ezekre ebben a játékban nem lesz szükség.

5. **Alakzat kialakítása:** keverjétek össze úrgárdistáitok kártyáit (mivel ezek kétoldalasak, vagy az asztal alatt keverjétek, vagy valaki emelje el a paklit keverés után). Ezután egyesével rakjátok le úrgárdistái-

tokat a kezdőhelyszín alá úgy, hogy egy oszlopot alkossanak (lásd az ábrát a 9. oldalon). Ez az oszlop lesz az ALAKZAT.

Az alakzat felső felében az úrgárdistakártyákat úgy rakjátok le, hogy balra nézzenek (lásd a 19. oldalon), az alsó felében pedig jobbra. Például ha négyen játszottok, az alakzat felső négy úrgárdistája balra, az alsó négy pedig jobbra fog nézni (lásd 9. oldal).

6. **Támogatásjelzők kikészítése:** a támogatásjelzőket egy halomban készítsétek a játéktér mellé.
7. **Terepkártyák és szkennerpaklik:** a kezdőhelyszín előírásai szerint készítsétek el a terepet (lásd 26. oldal).

Ezután a kezdőhelyszínrre vonatkozó előírások szerint ismét rakjatok képpel lefelé génorzókártyákat a két szkennerpakliba, azokat a helyszínkártya mellé készítve (lásd 20. oldal).

8. **Az első génorzók felrakása:** csapjátok fel a legfelső eseménykártyát, és rakjatok fel annak alapján génorzókat (lásd 21. oldal). Egyebekben az eseménykártyával ne foglalkozzatok, azt máris dobjátok el.

Ezután már kezdődhet is az első forduló.

A JÁTÉKTÉR A MŰVELET KEZDETÉN (NÉGY JÁTÉKOS ESETÉN)



1. génorzópakli
2. helyszínpakli
3. eseménypakli
4. bal oldali szkennerpakli
5. kezdőhelyszín
6. jobb oldali szkennerpakli
7. terepkártyák
8. támogatásjelzők kupaca
9. génorzórajok
10. egy játékos osztagjelzője, valamint a kezében lévő akciókártyák
11. az űrgárdisták alakzata

A JÁTÉK CÉLJA

Arra törekedtek, hogy úrgárdistáitok eljussanak a helyszínpakli legutolsó lapjáig, és hogy ott teljesítsék a győzelmi feltételeket. Akkor is győztök, ha a végső helyszínen elpusztítjátok az összes génorzót az alakzat mellől, valamint mindkét szkennerpakliból. Amint ezek a feltételek teljesülnek, azonnal *megnyertétek a játékot*.

Ha a győzelem elérése előtt az összes úrgárdista meghal, mindannyian veszítettetek. Abban a ritka esetben, ha meghal az utolsó úrgárdista, de ugyanakkor teljesül a győzelmi feltétel, győztetek.

A JÁTÉK MENETE

Az alábbiakban a játék legfontosabb szabályait olvashatjátok, ezek szerint zajlik minden forduló.

A FORDULÓ

A játékban forduló fordulót követ, míg az úrgárdisták mind el nem esnek, vagy míg meg nem nyeritek a játékot. Minden forduló az alábbi fázisokból áll össze:

1. **Akciókártya kiválasztása:** mind titokban kiválasztjátok azt az akciókártyát, amit végre szeretnétek hajtani az adott fordulóban.
2. **Akciók végrehajtása:** végrehajtatok az előző fázis során kiválasztott kártyáitokat, a legkisebb számú kártyával kezdve.
3. **A génorzók támadása:** minden játékban lévő génorzóraj támadást intéz azon úrgárdista ellen, akivel éppen harcban áll.
4. **Eseményfázis:** a kezdőjátékos felhúzza és végrehajtja az eseménypakli legfelső lapját.

Az esemény végrehajtása után új forduló kezdődik, elsőként megint akciókártya kiválasztásával. Ezt addig folytatátok, míg űrgárdistátok mind el nem esnek vagy míg meg nem nyeritek a játékot.

1. AKCIÓKÁRTYA KIVÁLASZTÁSA

E fázisban egyidejűleg mind választotok egyet-egyet a kezetekben lévő akciókártyák közül, és azt képpel lefelé kirakjátok magatok elé az asztalra. Ha négynél kevesebben vagytok, több akciókártyát fogtok választani (lásd 30. oldal).

Nem választhatjátok ugyanazt a kártyát, mint az előző fordulóban. Épp ezért az előző fordulóban választott kártyákat *csak ennek a fázisnak a végén* vegyétek vissza a kezetekbe.

A választott kártyával nem csupán azt határozzátok meg, hogy mit csinálnak majd űrgárdistátok, hanem azt is, hogy mikor kerülnek sorra.

E fázis során megbeszélhetitek a taktikát, de nem mutathatók meg egymásnak a kártyáitokat.

Példa: Dávid azt mondja, hogy ő megtámadná a génorzókat – de ezt csak akkor teszi, ha valaki támogatni fogja a génorzókkal harcoló űrgárdistáját.



2. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Miután mind választottatok, egyszerre fordítsátok képpel felfelé kiválasztott akciókártyákat.

Ezután számsorrendben hajtsátok végre az akciókártyákat, kezdve a legkisebb számúval (a számot a bal felső sarokban találjátok). Először tehát a legkisebb számú akciókártyát hajtjátok végre, utána a második legkisebb számút, és így tovább.

Háromféle akciókártya található a játékban: TÁMOGATÁS, TÁMADÁS, valamint MOZGÁS/AKTIVÁLÁS. A kártyákról részletesebben a 15-20. oldalakon olvashattok.

AZ AKCIÓKÁRTYÁK KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI

Minden akciókártyának van egy különleges képessége, és a leírásukban megtalálható, hogy a forduló során ez a képesség mikor hajtható végre.

A különleges képességek használatánál nem számít, merre néz az úrgárdista (kivéve támadásnál vagy támogatásjelző újradobásra költésénél, lásd 19. oldal). Például a **Blokk** különleges képessége akkor is használható, ha az úrgárdistát hátulról éri a támadás.

Ha a különleges képesség szövegében a „mindannyiszor” szó szerepel, a képesség egy fordulóban többször is végrehajtható.

3. A GÉNORZÓK TÁMADÁSA

Miután az összes felcsapott akciókártyát végrehajtottátok, minden génorzóraj támadást intéz azon úrgárdista ellen, akivel épp harcban áll.

Azok a génorzók alkotnak egy rajt, akik az alakzatnak ugyanazon oldalán és ugyanazon pozíciójában vannak. A raj akkor áll harcban egy úrgárdistával, ha ugyanabban a pozícióban van, mint ő (a balján vagy jobbján, lásd 19. oldal).

A rajok sorban támadnak, először a legfelső, majd lefelé a többi. Ha ugyanabban a pozícióban két raj is van, először a bal oldali támad.

Amikor egy raj egy úrgárdistára támad, utóbbi irányítója dob a csatakockával. Ha az eredmény *több*, mint ahány génorzó van a rajban, a támadás nem talált, és az úrgárdista nem hal meg.

Ha viszont az eredmény egyenlő azzal, vagy kevesebb, mint ahány génorzó alkotja a rajt, az úrgárdista nyomban meghal, és kártyáját el kell távolítanotok a játékból (lásd 27. oldal).

4. ESEMÉNYFÁZIS

Miután az összes raj támadt, a kezdőjátékos (akinek kijátzott akciókártyája a legkisebb számú volt) felhúzza és végrehajtja a legfelső eseménykártyát.

Fontos: a játékos *magában* olvassa el a kártya szövegét, és ne mutassa meg azt a többieknek!

A végrehajtás az alábbi két lépést jelenti:

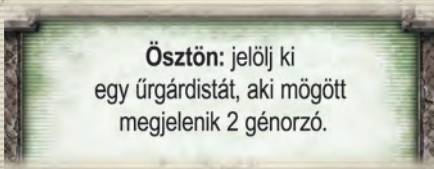
A) AZ ESEMÉNY SZÖVEGÉNEK VÉGREHAJTÁSA

Először a játékos az esemény szövegét hajtja végre; ez legtöbbször valamiképp hatással lesz az úrgárdistákra, a génorzókra vagy a támogatásjelzőkre.

Egyes eseménykártyákon, a szöveg elején megtalálható az **ÖSZTÖN** kulcsszó. Ekkor a játékosnak még *azelőtt* döntenie kell, hogy megmutatná vagy felolvasná a többieknek a kártya szövegét: nem beszélhetitek meg, mi történjék, hanem a kezdőjátékos egyéni döntését kell végrehajtanotok.

Miután kijelentette döntését, a kezdőjátékos megmutatja a többieknek a kártyát, és végrehajtatok annak hatását (lásd a példát a következő oldalon).

egy eseménykártya szövege



Példa: a kezdőjátékos a fenti eseményt húzza fel. Mielőtt megmutatná a többieknek, kijelöli Omnio testvért (akit egy másik játékos irányít). Ezután megmutatja a kártyát és Omnio testvér háta mögé felrak 2 génorzót.

Fontos: Mindig valódi célpontot kell kijelölni (amennyiben ez lehetséges) – a fenti példa esetében olyan űrgárdistát, aki mögött megjelenhet génorzó, mégpedig, lehetőség szerint, kettő!

B) A GÉNORZÓK AKTIVÁLÁSA

Az eseménylap szövegének végrehajtása után sorra végre kell hajtani a kártya alsó sorában lévő ikonok jelentette eseményeket, balról jobbra haladva.

Ezek hatására újabb génorzók jelennek meg (lásd 21. oldal), illetve mozognak a génorzók rajai (lásd 22. oldal).

egy eseménykártya aktiválási ikonjai



fő kitörési pont kitörési pont mozgásikon

TÖVÁBBI SZABÁLYOK

Ebben a részben a fentebb nem tárgyalt szabályokat részletezzük.

AZ ALAKZAT

Az űrgárdisták elnyújtott sorának neve az **ALAKZAT**. Az űrgárdisták sosem lépnek ki az alakzatból, csak abban mozognak. Az alakzat sorainak neve **pozíció**.

Amikor egy űrgárdista elesik, az alakzat **FELZÁRKÓZIK**, hogy betöltse a megüresedett pozíciót (lásd 28-29. oldal).

AZ AKCIÓKÁRTYÁK FAJTÁI

Az akciókártyák három nagy csoportra oszthatóak; taktikus használatukkal életben tarthatjátok űrgárdistáitokat, megnyerve végül a játékot.

Az akciókártyák fajtái:

TÁMOGATÁS

Ha **TÁMOGATÁST** hajtasz végre, a készletből kapsz egy támogatásjelzőt, amit lerakhatsz bármelyik űrgárdistakártyára (például másik játékoséra, vagy olyanra is, amin már van támogatásjelző).



Amikor egy űrgárdista *támad*, illetve *védekezik*, tulajdonosa leveheti róla egy támogatásjelzőt, hogy újradobhassa a kockadobást.

Újradobásnál az új eredményt kell használni (kivéve, ha ezt is inkább újradobja a játékos, egy újabb támogatásjelző levételével vagy valamely képesség használatával).

Példa: Egy űrgárdista védekezése során 0-t dob, ami azt jelenti, hogy meghal. Tulajdonosa inkább ledob róla egy támogatásjelzőt, hátha másodjára jobbat dob a csatakockával.

Fontos: Csak akkor szabad támogatásjelzőt eldobni, ha a támadó, illetve védekező űrgárdista szemben áll a rajjal, amellyel harcol (lásd 19. oldal) – ha például egy űrgárdistát hátulról támad egy raj, és megölnék, nem használhat támogatásjelzőt!

Bármilyen más dobásnál (ami tehát se nem támadás-, se nem védekezésdobás) nem vehető le támogatásjelző (például a HÖSIES ROHAM akciókártya különleges képessége nem számít támadásnak, így nem dobható újra támogatásjelző visszaadásával).

Az űrgárdista kártyáján addig maradnak a rárakott jelzők, amíg valamilyen lap hatására le nem esnek, vagy amíg vissza nem adják azokat újradozásokért. Mindenki csak a saját űrgárdistájára rakott támogatásjelzőket használhatja fel.

MOZGÁS/AKTIVÁLÁS

Ha mozgást hajtasz végre, a kártyával azonos színű osztag mindkét űrgárdistáját mozgathatod: eggyel feljebb vagy lejjebb léphetnek, megfordulhatnak, aktiválhatják magukkal szemben a terepkártyát. A végrehajtás során ez mind elvégezhető, ebben a sorrendben, de persze nem mind kötelező (például nem kötelező mozogni ahhoz, hogy terepkártyát aktiválj).

A) MOZGÁS FELJEBB VAGY LEJEBB

Osztagod egyik vagy mindkét űrgárdistájával mozogsz; ha mindkettővel, te döntöd el, milyen sorrendben.

E mozgatásnál az űrgárdistád és a felette vagy az alatta lévő űrgárdista kártyáját kicseréled (lásd az ábrát a 18. oldalon) – az űrgárdista, akivel a tiéd helyet cserél, bárkié lehet. A mozgás során *nem* változik meg, hogy a két űr-

gárdista melyik irányba néz (ami azért fontos, mert csak szembe lehet támadni, és csak a szemközti génorzók ellen lehet támogatásjelzőket felhasználni, lásd 19. oldal).

Egy mozgásakció során mindkét űrgárdistád legfeljebb csak egyszer mozoghat.

Amikor egy űrgárdista mozog, a vele egy pozícióban lévő terep- és génorzókártyák *nem* mozognak.

B) MEGFORDULÁS

Ezután űrgárdistáid (akár mozogtak, akár nem) megfordulhatnak. Amelyik így tesz, annak csak át kell fordítanod kártyáját, így a nagy nyíl már a másik irányba fog mutatni (lásd az ábrát a 18. oldalon).

Minden űrgárdistakártya kétoldalas; az egyik oldal balra néz (arra mutat a nyíl), a másik jobbra. Az űrgárdisták csak abba az irányba támadhatnak, amerre néznek, és csak velük szemben lévő rajokkal harcolva használhatnak támogatásjelzőket (lásd 16. oldal).

C) TEREK AKTIVÁLÁSA

A megfordulások után AKTIVÁLHATSZ olyan terepkártyákat, amelyek az űrgárdistáid előtt vannak (szemben velük, egyazon pozícióban).

Csak olyan terep aktiválható, amelyen szerepel ez a szó. Ekkor hajtsd végre e kártya képességét!



Fontos: Minden terepkártya fordulónként csak egyszer aktiválható!



1. A játékos a sárga osztag részére mozgás/aktiválás akciót választ.



2. A játékos mozgatja Claudio testvért, aki helyet cserél Noctis testvérrrel. Ezután a játékos hátraarcot vezényel Claudiónak, hogy az ajtó felé nézzen.

3. Végül a játékos úgy dönt, aktiválja az ajtót; végrehajtja annak szövegét, felrakva a kártyára egy támogatásjelzőt.

TÁMADÁS

Ha támadást hajtasz végre, a kártyával azonos színű osztag mindkét űrgárdistájával támadást intézhetsz, az általad megjelölt sorrendben.

Kiválasztod, melyik űrgárdistád támad, és azt is, hogy melyik génorzórajt támadja (lásd lentebb).

Ezután dobnod kell a csatakockával. Amennyiben az eredmény olyan oldal, amin van koponya (👁️), a raj egyik tagja elpusztul (te döntöd el, melyik kártyát dobod el). Ha viszont az eredmény nem koponya, a támadás nem talált, semmi sem történik.

Ne felejtsetek, hogy sok akciókártya különleges képességgel befolyásolja űrgárdistáitok támadását!

IRÁNY ÉS HARC TÁVOLSÁG

Ahhoz, egy űrgárdista megtámadhasson egy rajt, szükséges, hogy az vele szemben legyen, valamint harci távolságon belül.

Hogy merre néz az űrgárdista, azt a kártyáján a nagy nyíl mutatja meg. A játék elején az alakzat felső felében lévők balra, az alsó felében jobbra néznek (lásd az ábrát a 9. oldalon), de az űrgárdisták mozgás/aktiválás révén megfordulhatnak.

Minden űrgárdista kártyájáról leolvasható, mennyi fegyverének a harci távolsága (hány pozíciót támadhat). A „0” közelharci fegyvert jelent, amivel csak azt a rajt támadhatja, amellyel harcban áll (amely vele egy pozícióban van), míg az „1” azt, hogy a szomszédaival azonos pozícióban lévő rajokat is támadhatja (lásd az ábrát a 20. oldalon).



A fenti példában Noctis testvér támadhatja az 1-es és a 3-as rajt, a 2-est viszont nem, mert az a háta mögött van. Claudio testvér csak a 3-as rajt támadhatja, mert harci távolsága 0-s. Scipio testvér harci távolsága 2-es, így támadhatja a 2-es rajt, viszont nem támadhatja sem az 1-es, sem a 3-as rajt, mivel a másik irányba néz.

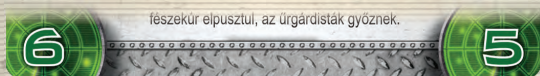
Noctis testvér a 2-es és az 1-es, Claudio testvér pedig a 3-as rajjal áll harcban.

A GÉNORZÓK

Az alábbi fejezet a génorzók felbukkanására, mozgására és elpusztulására vonatkozó szabályokat részletezi.

A SZKENNERPAKLIK

A játék kezdetén (és mindig, amikor másik helyszínre kerültek át) két, képpel lefelé fordított paklit kell alkotnotok; egyi-



ket a helyszín bal, a másikat a jobb oldalán. Az aktuális helyszínkártya alsó sarkaiban látható számok mutatják meg, hogy hány génorzó kerül az egyes paklikba.

Amikor ide érnek űrgárdistáitok, 6 génorzót kell a bal oldali és 5-öt a jobb oldali szkennerpakliba raknotok.

GÉNORZÓK MEGJELENÉSE

Amikor megjelenik egy génorzó, azt a kezdőjátékos veszi el az egyik szkennerpakli tetejéről, képpel felfelé lerakva az alakzat adott pozíciójába és oldalára.

Amikor egy eseménykártya ikonjait aktiváljátok, minden olyan terepnél, amilyennek ikonja látható a kártyán, megjelenik adott számú génorzó.



*Minden sárga terep fő kitörési pont,
minden vörös terep kitörési pont.*

A terepkártyáknak négy fajtája van: vörös, narancs, sárga és zöld. Az ikonon belül a kitöltött dobozok száma jelzi, hogy mennyire valószínű, hogy az adott helyen génorzók jelennek meg (a négy kitöltött vörös téglalap a legnagyobb valószínűséget jelenti).

A kezdőhelyszín aljáról olvashatjátok le, hogy hány génorzó jelenik meg fő kitörés (sárga háromszög), illetve kitörés (fehér háromszög) esetén. A lehelyezett génorzókártyák számát a helyszínkártyák határozzák meg.



*Ha ez a kezdőhelyszín, akkor a fő kitöréseknél 5, a
közönséges kitöréseknél 3 génorzó jelenik meg.*

Ha egyszerre több ugyanolyan fajtájú terepkártya van játékban, mindnél megjelenik az adott számú génorzó.

Emellett egyes kártyák képességei miatt is megjelenhetnek génorzók, és ilyenkor előfordulhat, hogy nem a terepkártyák pozícióiban bukkannak elő.

Fontos: mindig abból a szkennerpakliból kell húznotok, amelyik oldalon megjelennek a génorzók, és ha az adott pakli már kifogyott, a génorzók nem jelennek meg!

Ha a szükségesnél kevesebb génorzó van már csak egy szkennerpakliban, azok még mind megjelennek (a kezdőjátékos dönti el, hová jut kevesebb).

A GÉNORZÓK MOZGATÁSA

A génorzók leginkább az eseményfázisban mozognak: a kezdőjátékos átmozgatja őket szomszédos pozícióba, illetve a velük harcban álló úrgárdista mögé kerülhetnek. Mindazonáltal minden génorzó legfeljebb csak egyszer mozoghat (a mögékerülést is beleértve) az eseményfázisban.

MOZGÁS SZOMSZÉDOS POZÍCIÓBA

Ha a mozgásikonon lefelé és felfelé mutató nyilak (⇅) vannak, minden olyan raj, amelyben van legalább egy ilyen fajtájú génorzó, átmozog egy szomszédos pozícióba (a génorzók fajtáját a kártya bal alsó sarkában látható ikon határozza meg).

Hogy felfelé vagy lefelé mozog-e a raj, azt az dönti el, hogy merre mutat a nyíl a velük harcban álló úrgárdista kártyájának sarkában, a feléjük néző oldalon.

Ha mozgása révén a raj megelőzné az alakzatot, vagy elmaradna attól, akkor mozgás helyett mögé kerül.



MÖGÉKERÜLÉS

Ha a mozgásikon egy megtört, jobbra mutató nyíl (↘), minden olyan raj, amelyben van legalább egy ilyen fajtájú génorzó, átkerül a vele egy pozícióban lévő úrgárdista mögé (azaz a másik oldalra, mint amerre az úrgárdista néz).

Amennyiben a raj már amúgy is az úrgárdista háta mögött helyezkedik el, akkor a raj nem mozog.



1. Az eseményfázis során az első aktivációs ikon fő kitörést okoz minden sárga terepkártyán. A kezdőjátékos a jobb oldali szkennerpakli legfelső három lapját (ez a szám olvasható le a kezdőhelyszínről) a sárga terepkártya mellé rakja.

2. Mivel az alakzat jobb oldalán nincs vörös terepkártya, ezért ezen az oldalon nem kerül sor közönséges kitörésre.

3. Minden olyan raj, amelyben van farokikonos génorzó, mozog felfelé vagy lefelé (az úrgárdistakártyák ikonjai szerint). A kezdőjátékos először a Claudio testvér melletti rajt átmozgatja Noctis testvér mellé.



4. Ezután az újonnan megjelent rajt mozgatja felfelé Claudio testvér mellé. Azok a rajok viszont, amelyekben nincs egy farokikonos génorzó sem, nem mozognak.

ELPUSZTÍTOTT GÉNORZÓK

Amennyiben egy génorzó elpusztul (általában egy úrgárdista támadása következtében), kártyája képpel felfelé a génorzópakli mellé kerül; ha kifogy a génorzópakli, a dobott kártyákat megkeverve alkossatok helyette egy újat.

A FÉSZEKURAK

A fészekurakat úgy kezeljétek, mint a génorzókat, az alábbi kivételekkel:

- A fészekurak *sosem* kerülnek a génorzópakliba, sem a szkennerpaklikba. Helyszínkártyák révén kerülnek játékba, nem a szkennerpaklik útján.
- A fészekuraknak két ikonjuk is van, így nagyobb eséllyel mozog az a raj, amelynek a tagjai.
- Fészekúr nem pusztítható el, amíg van másik, közönséges génorzó a rajban – vagyis a fészekúr csak a raj utolsó tagjaként pusztítható el.
- Amikor egy olyan raj támad, amelyben van fészekúr, dobásából egyet le kell vonni – vagyis nagyobb eséllyel végez a raj az úrgárdistával.



HALADÁS

Hogy elérjék céljukat, űrgárdistáitoknak végig kell haladniuk az űrroncs helyszínein, elérve végül a pakli utolsó helyszínéig.

A **haladás** azt jelenti, hogy az egész alakzat átkerül egy új helyszínre, míg a mozgás azt, hogy az űrgárdisták, illetve a génorzók megváltoztatják pozíciójukat az alakzat mentén.

A haladásra automatikusan sor kerül bármely fázis végén, ha már bármelyik szkennerpakli kifogyott.

Ez alól az egyetlen kivétel, ha már kifogyott a helyszínpakli, mert ekkor az űrgárdisták ezen a végső helyszínen maradnak, míg el nem veszítik vagy meg nem nyerik a játékot.

Haladásnál sorban hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

1. Új helyszínkártya húzása
2. Terepkártyák felrakása
3. Szkennerpaklik eldobása és feltöltése
4. Az új helyszín „érkezési” képességének végrehajtása (ha van ilyen)

Ezekről a lépésekről részletesen a 26-27. oldalon olvashattok.

Fontos: Az űrgárdistáitokkal harcoló génorzók haladásnál is megőrzik pozíciójukat (kivéve, ha az *Ajtó* vagy más kártyák képességei miatt elpusztulnak vagy el kell őket dobni)!

A HALADÁS LÉPÉSEI

1. **Új helyszínkártya húzása:** csapjátok fel a helyszínpakli legfelső lapját, úgy lerakva az előző helyszínre, hogy kilátszódjék a kezdőhelyszín alsó része a háromszögekkel. Az új kártya lesz az **aktuális helyszín**.

2. **Terepkártyák felrakása:** a kezdőjátékos először eltávolítja az alakzat mellől az összes terepkártyát, majd a helyszínkártya két oldalán lévő ikonok alapján felrakja az adott oldalakra a megfelelő terepeket. A terepkártyák ikonjai alatt látható egy nyíl és egy szám. Ha a nyíl lefelé mutat, felülről számolva az adott számú pozícióhoz kerül a terepkártya; ha felfelé, alulról számolva az adott számú pozícióhoz (lásd az ábrát a következő oldalon).

Ha nincs ilyen pozíció (túl kicsi az alakzat), a terepkártya az alakzat végéhez, illetve elejéhez kerül.

3. **Szkennerpaklik eldobása és feltöltése:** a szkennerpaklikban lévő kártyákat mind dobjátok el, majd az új helyszínkártya alapján töltsétek fel a két szkennerpaklit (lásd a 20. oldalon).

4. **Az „érkezési” képesség használata (ha szükséges):** amennyiben az új helyszínnek van „érkezési” képessége, azt hajtsátok végre.

Ha a kártya „aktiválópaneles” képességgel bír, azt mindannyiszor hajtsátok végre, amikor valaki aktivál egy aktiválópaneles terepkártyát az adott helyszínen.

HELYSZÍN ELŐKÉSZÍTÉSE



1. A játék elején egy játékos előkészíti a helyszínt. Megnézi a kezdőhelyszín bal szélét. A felső ikon arra utasítja, hogy rakjon egy ajtót az alakzat legfelső pozíciójához, bal oldalra.
2. Az alsó ikon pedig arra utasítja, hogy rakjon egy sötét sarkot az alakzat fentről harmadik pozíciójához, bal oldalra. Miután ezeket megtette, a helyszínkártya jobb oldalán lévő ikonok utasításait kell követnie.

MEGÖLT ŰRGÁRDISTÁK

Ha egy űrgárdista meghal (általában egy raj támadásának következtében), kártyáját vegyék ki az alakzattól és rakják vissza a dobozba. Az alakzatnak **FEL KELL ZÁRKÓZ-NIA** (lásd a 28. oldalon).

Amennyiben egy osztagnak már mindkét tagja meghalt, vissza kell tenni a dobozba az osztág akciókártyáit, mivel már nincs rájuk többé szükség. Ettől még, ha az űrgárdisták győznek, az osztág irányítója is győz!

Ha a kezdőjátékos adja vissza akciókártyáit, azt tekint-sek kezdőjátékosnak, aki a második legkisebb számú akciókártyát játszotta ki.

FELZÁRKÓZÁS

Amikor egy űrgárdista meghal, az alakzat **FELZÁRKÓZIK** a helyére.

Ez azt jelenti, hogy az alakzat kisebbik felében az összes terep-, űrgárdista- és génorzókártyát egy pozícióval lejjebb vagy feljebb kell mozgatni, megszüntetve a lyukat az alakzatban.

Az alakzat kisebbik fele az, amelyben kevesebb űrgárdista van. Ha a két fél ugyanakkora, az alsó rész zárkózik fel a felsőhöz.

A felzárkózás során megtörténhet, hogy két raj egyesül. Ha ez a génorzók támadásának fázisában történik, a már támadást végrehajtott rajok nem egyesülnek a még nem támadott rajtokkal; de ha a fázis végén, egyazon pozícióban, egy oldalon két raj van, azok egy rajjá egyesülnek.

A felzárkózás után előállhat olyan helyzet, hogy egy pozícióban több terepkártya is lesz.

Ha egy űrgárdista mozog (kártya vagy képesség hatására), az sosem okoz felzárkózást, mozgásnál ugyanis mindig két űrgárdista cserél helyet egymással.





1. A génorzóak támadási fázisában Deino testvért megtámadja egy egyetlen génorzó alkotta raj, és mivel nem sikerült elég nagyot dobnia, meghal.



2. Mivel az alakzat alsó felében csak egy úrgárdista van, a felsőben pedig kettő, az alsó rész zárkózik fel, és az a raj, amely épp most támadott, egyazon pozícióba kerül Claudio testvérrrel.

A másik raj, amelyikben két génorzó van, még megtámadja Claudio testvért. Miután már minden raj támadott, a Claudio testvér bal oldalán lévő két raj egyesül.

A TARTOZÉKOKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

Kártyából és jelzőből annyi van, amennyi a dobozban található. A szándékosan vagy kényszerből visszaadott támogatásjelzők visszakerülnek a készletbe. Ha egy játékos felrakhatna egy kártyára jelzőt, de már nincs a készletben, elveszíti a lehetőséget.

Az eldobott kártyákat képpel felfelé húzópaklijuk mellé rakjátok, és ha kifogyna egy pakli (ez alól a helyszínpakli kivételt jelent), a dobott lapokat megkeverve alkossatok újat.

Ha sem a húzópakliban, sem a dobott lapok között nincs annyi génorzókártya, amennyi a szkennerpaklik feltöltéséhez kellene, a rendelkezésre álló lapokat ossza szét a szkennер között a kezdőjátékos, amennyire csak lehet, egyenlően.

HÁROM VAGY KEVESEBB JÁTÉKOS

Ha négynél kevesebben játszotok, a szabályok lényegében változatlanok maradnak, az alábbi kivételekkel:

Amennyiben hárman vagy kevesebben vagytok, az előkészületek során több osztagot is választotok magatoknak:

- 3 játékos esetén 2-2 osztagot
- 2 játékos esetén 2-2 osztagot
- 1 játékos esetén 3 osztagot

Az akciókártyák kiválasztása során minden saját osztagotoknak választanotok kell egy-egy akciókártyát.

Ha például egyedül játszol, három kártyát fogsz választani, minden osztagod színében egyet-egyet.

Az akciókártyák végrehajtása során az összes kiválasztott akciókártyát végre kell hajtanoatok (a szokásos sorrendben).

Fontos: az „űrgárdistáid” szó kizárólag az *adott osztagod tagjaira vonatkozik*, nem az összes általad irányított űrgárdistára!

KÖZREMŰKÖDŐK

Játéktervező: Corey Konieczka

Dobozillusztrátor: Bradford Rigney

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

Látványtervező: Wil Springer, Brian Schomberg és Andrew Navaro

Bevezető szerzője: Sam Stewart

Művészeti igazgató: Zoë Robinson

Művészeti menedzser: Kyle J. Hough

Szerkesztő: Talima Fox

Termékmenedzser: Gabe Laulunen

Gyártásvezető (FFG): Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen

Játéktesztelők: Jaffer Batika, 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

Licenszmenedzser: Owen Rees

Licenszigazgató: Paul Lyons

Szerzői jogi igazgató: Alan Merrett

A MAGYAR VÁLTOZAT MUNKATÁRSAI

Fordító: Tasnádi Ákos

Nyomdai előkészítő: Ádám Krisztina

Korrektor: Dobos Attila

Szerkesztő: Járdán Csaba

Felelős kiadó: Terenyei Róbert

Hungarian edition © Delta Vision, 2013

Minden jog fenntartva

Space Hulk: Death Angel – The Card Game © Games Workshop Limited 2013. 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 2013, variably registered in the UK and other countries around the world. Published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. 2010. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

**A JÁTÉKKAL KAPCSOLATOS TOVÁBBI INFORMÁCIÓK
AZ ALÁBBI CÍMEN OLVASHATÓK:**

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

WWW.DELTAVISION.HU

RÖVID ÖSSZEFOGLALÁS

A FORDULÓ

részletesen lásd a 10-14. oldalon

1. Akciókártya kiválasztása
2. Akciók végrehajtása
3. A génorzók támadása
4. Eseményfázis

A HALADÁS LÉPÉSEI

részletesen lásd a 25-27. oldalon

1. Új helyszínkártya húzása
2. Terepkártyák felrakása
3. Szkennerpaklik eldobása és feltöltése
4. „Érkezési” képességek végrehajtása (ha szükséges)

TERMINOLÓGIA

- **Az alakzat eleje:** Az aktuális helyszínkártyához legközelebbi pozíció.
- **Előtte:** Az úrgárdistával egy pozícióban lévő lap, amely felé a gárdista néz.
- **Harcban áll:** Úrgárdista és génorzó egyazon pozícióban.
- **Mögötte:** Az úrgárdistával egy pozícióban lévő lap, de a gárdista a másik irányba néz.
- **Nem talált:** Olyan eredmény a kockán, amely nem végez a védekező génorzóval vagy úrgárdistával.
- **Osztag:** Két azonos színű úrgárdista.
- **Pozíció:** Az alakzat egy sora, az úrgárdista mellett ideszámítva a tőle jobbra és balra lévő terep- és génorzókártyákat.
- **Raj:** Az alakzat egyik pozíciójának valamelyik oldalán található egy vagy több génorzó.
- **Talált:** Olyan eredmény a kockán, amely végez egy védekező génorzóval vagy úrgárdistával.