

SPACE HULK



KNIHA PRAVIDIEL

OBSAH

Space Hulk	3	Fáza posíl	16
Ako hrať	4	Fáza stavu misie	18
Modely	5	Rebríky a predmety	18
Ďalší herný materiál	6	Výbava Mariňákov	19
Pravidlá	8	Knihovníci	22
Veliteľská fáza	9	Broodlord	23
Akčná fáza	10	Pravidlá pre jedného hráča	24
		Referenčná karta	28



PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Limited 2014. Space Hulk, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Citadel and the Citadel Device, 'Eavy Metal, the Double-headed/Imperial Eagle device, Space Marine, Tyranid, Warhammer, 40K, Warhammer 40,000 and the Warhammer 40,000 device, White Dwarf and all associated marks, logos, names, places, characters, creatures, races and race insignia, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2014, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library. Pictures used for illustrative purposes only.

Certain Citadel products may be dangerous if used incorrectly and Games Workshop does not recommend them for use by children under the age of 16 without adult supervision. Whatever your age, be careful when using glues, bladed equipment and sprays and make sure that you read and follow the instructions on the packaging.

games-workshop.com

Games Workshop Ltd.
Willow Road, Lenton
Nottingham
NG7 2WS
UK

SPACE HULK

Space Hulk je hra o zúrivom konflikte medzi Imperiálnymi Vesmírnymi Mariňákmi a strašnými Genozlodejmi. Príbeh sa odohráva na prastarej vesmírnej lodi známej ako Space Hulk. Iba jedna strana môže tento krvavý konflikt prežiť a vyjsť z neho ako víťaz.

V Space Hulku velí jeden hráč silám nadľudských Vesmírných Mariňákov – Terminátorov, zatiaľ čo druhý ovláda hordy mimozemských Genozlodejov. Tieto dve strany spolu bojujú v labyrintoch miestností a chodieb obrovskej opustenej vesmírnej lode. Každá strana má svoje vlastné zábery a ciele, ktorých je odhodlaná dosiahnuť a pritom zdrvivým spôsobom zničiť svojho protivníka.

Vesmírne Mariňáci sú najsilnejšími ľudskými bojovníkmi, obrancami humanity a strážcami Impéria. Všetci Vesmírne Mariňáci nosia silné terminátorské brnenie a sú vybavení desivou palebnou silou. Iba Vesmírne Mariňáci sú natoľko odvážni a odhodlaní, aby vstúpili do hrôzou zamoreného Space Hulku a čelili obávanej hrozbe Genozlodejov číhajúcich vo vnútri.

Protivníkmi Vesmírných Mariňákov sú zákerní, odporní a hrozní Genozlodeji

Títo nepriateľskí votrelci prichádzajú z najhlbšieho vesmíru s jediným cieľom, ničť. Sú to neskrtné beštie so šiestimi končatinami s tesákmi a pazúrmí, ktoré ľahko rozpárajú aj najhrubšie brnenie. Neuveriteľne silní a bleskurýchli, dokonale prispôsobení na zabíjanie, Genozlodeji sú takmer nezadržateľní.

Space Hulk je samostatná stolová hra založená na bojoch medzi Imperiálnymi Vesmírnymi Mariňákmi a Genozlodejmi. Všetko, čo potrebujete na jej hranie, nájdete v tejto krabici. Hra je jednoduchá na pochopenie, ale náročná na zvládnutie. Je rýchla a akčná a je možné ju obohacovať novými dostupnými misiami. Jednotlivé misie sú veľmi rozdielne a každá predstavuje jedinečnú výzvu. Je to akoby ste dostali viac hier v jednej krabici.



AKO HRAŤ

Začnete tak, že si vyberiete jednu misiu z Knihy misií. Každá misia je založená na boji medzi Vesmírnymi Mariňákmi a Genozlodejmi. Kniha misií popisuje podmienky pre víťazstvo oboch súperiacich strán, akým spôsobom je zostavená hracia plocha, aká, bude štartovacia poloha modelov a spresňuje, ak sú v misii použité nejaké, zvláštne pravidlá.

Hra prebieha po ťahoch, v ktorých sa hráči striedajú. Vo svojom ťahu hráč pohybuje a bojuje s jednotkami, ktorým velí. Hráč s Vesmírnymi Mariňákmi má obmedzené množstvo času na to, aby dokončil svoj ťah. V tomto časovom limite musí stihnúť vykonať všetky svoje zamýšľané akcie. Bleskurýchle reakcie Genozlodejov spôsobujú, že hráč, ktorý im velí, má na dokončenie svojho ťahu času koľko potrebuje.

Sily Vesmírnych Mariňákov sú reprezentované červenými modelmi Terminátorov, zatiaľ čo hráč s Genozlodejmi hrá s modrými modelmi a s kartónovými žetónmi značiek alebo posíl (blipy). Žetóny značiek predstavujú signály na skeneroch Vesmírnych Mariňákov znázorňujúcich nepriateľských Genozlodejov v oblasti. Ich presný počet však nebude hráčovi s Vesmírnymi Mariňákmi známy až do otočenia značky na lícovú stranu. Značky vstupujú do hry na vyznačených oblastiach herného plánu, vstupných oblastiach Genozlodejov. Sú to jediné oblasti, ktorými môžu Genozlodeji do hry vstupovať. Hráč s Vesmírnymi Mariňákmi sa s posilami trápiť nemusí, žiadne nedorazia!

Hráč s Genozlodejmi pohybuje so značkami otočenými lícom dolu smerom k Vesmírnym Mariňákovi, čím pred súperom ukrýva ich skutočnú silu až do úplne poslednej chvíle. Značka, a tým aj počet Genozlodejov, je odhalený v momente, keď ho môžu Terminátori vidieť. V tomto bode je značka nahradená príslušným počtom modelov Genozlodejov.

Vesmírne Mariňáci rozohrávajú taktickú bitku pohybu a strelby, snažiac sa vyhnúť boju zblízka ako sa dá. Ani silné terminátorské obleky neodolajú pazúrom a tesákom Genozlodejov, ktoré sú ostré ako britva. Vo väčšej vzdialenosti sú naopak Genozlodeji zraniteľní krupobitím striel zo silných Storm bolterov. Hráč s Genozlodejmi používa vyšší počet svojich akcií na priblíženie sa do tesnej blízkosti Vesmírnych Mariňákov a za zasiahnutie ich tesákmi alebo pazúrami. Hra končí vo chvíli, keď jedna zo súperiacich strán dosiahne stanovený cieľ misie. Space Hulk sa hrá veľmi rýchlo a tak si po prvej hre môžu hráči strany prehodiť a porovnať tak svoju úspešnosť.

OBSAH KRABICE (3 edícia)

MODELÝ

12 Terminátorov

- Seržant s energetickým mečom
- Seržant s hromovým kladivom
- 6 Mariňákov so storm bolterom
- Mariňák s ťažkým plameňometom
- Mariňák s rotačným kanónom
- Mariňák s bleskovými čepeľami
- Knihovnik so sekerou moci

22 Genozlodejov

- 1 Broodlord
- 1 mŕtvy mariňák
- 1 artefakt
- K.O.Č.K.A

KNIHY

Space Hulk Pravidla
Space Hulk Kniha misií

ŽETÓNY

22 Značiek

- 9 x 1 Genozlodej
- 4 x 2 Genozlodeji
- 9 x 3 Genozlodejov
- 21 x vstupných oblastí Genozlodejov
- 10 x hliadka / zaseknutie
- 10 x stráž
- 6 x veliteľský bod
- 12 x rebrík dohora / dolu
- 6 x žetón plameňometu
- 5x generátor silového poľa
- 10 x oblasť kontrolovaná mariňákmi
- 1 x silová bariéra
- 1 x strelivo do rotačného kanónu
- 1 x Psi body

PALUBNÁ SEKCIA

- 24 koridorov
- 10 miestností
- 8 križovatiek
- 8 T - prípojok
- 6 rohových častí
- 4 zaslepené chodby
- 4 koncové diely
- 1 nesúmerná križovatka
- 2 šachty

DVERE

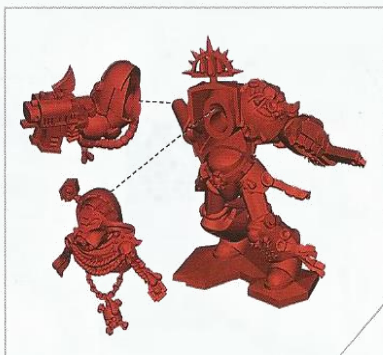
- 20 dvier
- 20 plastových stojanov

OSTATNÉ

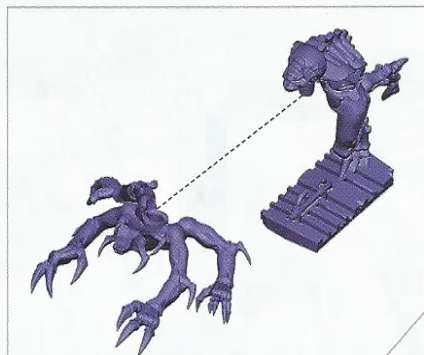
- 5 kociek
- 1 display stav misie
- 1 presýpacie hodiny

MODELY

Všetky modely sa skladajú z niekoľkých samostatných častí. Vyberte model, ktorý chcete zložiť a starostlivo odstráňte všetky dieliky z rámčekov. Modely budú lepšie odolávať opotrebovaniu v bitkách, ak ich zlepiť syntetickým lepidlom a budú podstatne atraktívnejšie ak ich namaľujete pomocou akrylových farieb z radu Citadel.



Časti modelu sa zložia do seba.



Ak chceš, môžeš ich zlepiť.

Pri kompletizácii vašich modelov, sa riadte poslednou stránkou Knihy Misií, alebo podľa obrázkov na bočných stranách škatule.



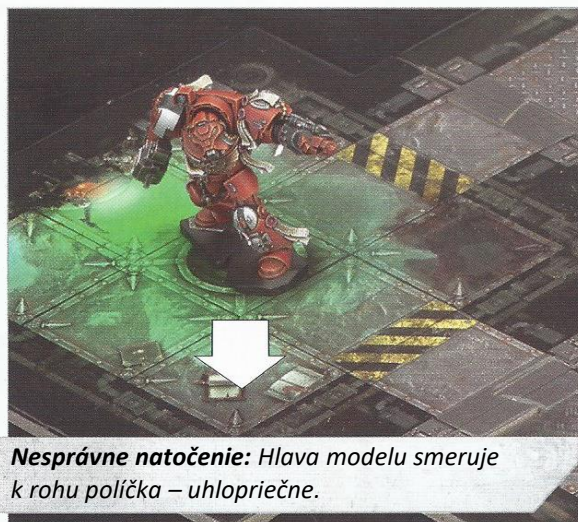
NATOČENIE

Počas hry sú modely na hracom pláne umiestnené tak, aby bolo jasne viditeľné akým smerom sú natočené. Každý model musí byť natočený kolmo na jednu zo strán štvorcového políčka, z ktorých je rozdelená hracia plocha,

nikdy nie uhlopriečne. Smer modelu je určený jeho hlavou, kam sa pozerá, tam je natočený. Ak je natočenie nejasné, dohodnite sa na smere s protihráčom.



Správne natočenie: Hlava modelu smeruje k strane políčka – kolmo.



Nesprávne natočenie: Hlava modelu smeruje k rohu políčka – uhlopriečne.

OSTATNÉ HERNÉ ČASTI

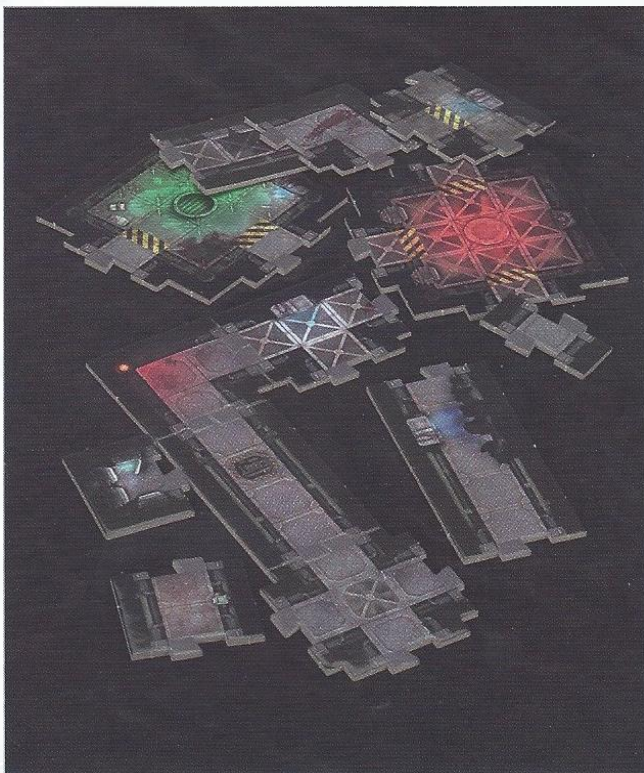
KNIHA MISÍÍ

Boje v Space Hulku sa odohrávajú v jednotlivých misiách. Pred začiatkom si hráči musia vybrať misiu zo zvláštnej Knihy misií. Každá misia popisuje ako zostaviť hraciu plochu, aké modely sa použijú, ciele jednotlivých strán vedúce k víťazstvu a prípadné zvláštne pravidlá.



HERNÁ PLOCHA A PALUBNÉ SEKcie

Koridory, prípojky a miestnosti Space Hulku sú reprezentované jednotlivými hernými dielikmi. Sú navrhnuté tak, aby vzájomným pospájaním vytvorili mapu hranej misie. Každá misia má špecifickú mapu, ktorá zobrazuje, akým spôsobom sú dieliky zostavené. Aby bolo možné sa po hernom pláne pohybovať, je rozdelený na štvorcové políčka. Každé políčko pojme jedného Vesmírneho Mariňáka, Genozlodeja, alebo jeden Blip. Všimnite si, že hoci nejaké políčka vyzerať poškodené bitkou, nemá to na hru žiadny vplyv, poškodenie nepredstavuje prekážku pre vstup na toto pole.



DVERE

Space Hulk obsahuje množstvo kartónových dverí. Tie sa vsunú do zvláštnych plastových stojanov tak, aby mohli byť postavené. Umiestnenie dverí je zobrazené na mape misie.



PRESÝPACIE HODINY

Na vytvorenie napätia v atmosfére a nutnosť rýchlych rozhodnutí počas boja a pohybu má hráč za Vesmírnych Mariňákov len obmedzený čas na svoj ťah. Tento čas je odmeriavaný presýpacími hodinami, ktoré sú súčasťou hry.

KOCKY

Šesťhranné kocky (skrátene K6) obsiahnuté v hre sa používajú na určenie výsledku streľby a boja zblízka.

1. Displej stavu misie
2. Lišta príkazových bodov
3. Lišta munície pre rotačný kanón
4. Lišta bodov Psi
5. Žetón vstupnej oblasti pre Genozlodejov
6. Žetón zásobníkov pre rotačný kanón
7. Žetón zásobníkov po prebití útočného kanóna
8. Žetón bodov Psi
9. Žetón príkazových bodov
10. Žetón zaseknutia
11. Žetón hliadky
12. Žetón stráže
13. Žetón oblastí kontrolovanej Mariňákmi
14. Žetón silového poľa – poškodený
15. Žetón silového poľa – nepoškodený
16. Žetón silovej bariéry
17. Žetón rebríka dole
18. Žetón rebríka hore
19. Žetón plameňometu
20. Žetón kola
21. Žetón značky posíl – lícom dole
22. Žetón značky posíl – odhalený



ŽETÓNY ZNAČIEK POSÍL

Presné počty Genozlodejov sú na začiatku pre hráča za Vesmírnych Mariňákov neznáme a v hre sú reprezentované použitím obrátených žetónov posíl, (blipov). Každý blip môže obsahovať od jedného až po troch Genozlodejov. Hodnoty blipov pre hráča za Vesmírnymi Mariňákmi sú utajené. Naopak, hráč za Genozlodejov pozná hodnoty blipov a to mu umožňuje pohybovať sa so svojimi jednotkami v istej miere utajenosti do predom naplánovaných pozícií. Genozlodeji skrývajúci sa za jednotlivými blipmi sa odhaľujú počas hry.

ŽETÓNY A UKAZOVATELE

Hra obsahuje veľké množstvo rôznych žetónov a ukazovateľov. Používajú sa na zobrazenie zostávajúcej munície Vesmírnych Mariňákov, zaseknutých zbraní atď.

DISPLEJ STAVU MISE

Hra Space Hulk obsahuje displej stavu misie, ktorý sa používa na sledovanie rôznych informácií potrebných počas hry. Napríklad je dôležité sledovať počet veliteľských bodov, ktoré má Vesmírny Mariňák ešte k dispozícii, sledovanie munície do rotačného kanóna, alebo body psychickej sily (Psi) používaných Knihovníkom. Displej stavu misie obsahuje dráhy, lišty a ukazovatele potrebné na zaznamenanie všetkých týchto informácií počas hry.

PRAVIDLÁ SPACE HULK

Keď je herná plocha zostavená a modely sú umiestnené podľa Knihy misií, ste pripravení hrať.
Hra prebieha vo výmenách ťahov - začne hráč za Vesmírnych Mariňákov a potom hráč za Genozlodejov.
Každé kolo je pre jednoduchosť rozdelené na fázy.

Ak ste na ťahu, môžete pohybovať a bojovať so všetkými modelmi pod svojím velením. Prehľad sekvencie kola na tejto stránke zhrňuje, čo každý hráč robí vo svojom ťahu a v akom poradí sú tieto akcie uskutočňované.

Na začiatku svojho ťahu, každý hráč získava nejakú dodatočnú pomoc. Hráč za Vesmírnych Mariňákov získava veliteľské body ktoré umožňujú jeho Mariňákom vykonávať počas ťahu dodatočné akcie. Naopak, hráč za Genozlodejov môže do hry nasadiť extra žetóny posíl a ďalšie modely.

Ďalšie pravidlá určujú, ako sa hráči pohybujú a bojujú so svojimi modelmi. Hráč za Genozlodejov má neobmedzený čas na vykonanie všetkých akcií vo svojom ťahu, zatiaľ čo hráč za Mariňákov má obmedzený časový interval, v ktorom musí dokončiť svoj ťah. Toto simuluje náročný boj proti Genozlodejom, ktorí majú bleskurýchle reakcie.

Po ťahoch hráčov nasleduje fáza stavu mise, počas ktorej sa upravuje herná plocha a odstraňujú sa nepotrebné žetóny a ukazovatele.

PREHĽAD VELITEĽSKÝCH BODOV

Hráč za Vesmírnych Mariňákov má k dispozícii veliteľské body (VB), ktoré mu umožňujú vykonávať dodatočné akcie, ako je pohyb o ďalšie políčka, alebo vystreliť na Genozlodejov. V ťahu hráč za Vesmírnych Mariňákov môže použiť veliteľské body bez obmedzenia, prerušiť akcie iného Vesmírneho Mariňáka, ak si to praje, a vykonať želanú akciu. V ťahu hráča za Genozlodejov musí hráč za Vesmírnych Mariňákov čakať, kým niektorý z jeho Vesmírnych Mariňákov uvidí Genozlodeja vykonávať nejakú akciu. Potom si môže rozhodnúť, či chce použiť veliteľské body na vykonanie jednej akcie s jedným Vesmírnym Mariňákom kdekoľvek na hracej doske (nie len s tým, ktorý videl akciu).

ŤAH ZA VESMÍRNÝCH MARIŇÁKOV

Veliteľská fáza

Najskôr musí hráč za Vesmírnych Mariňákov zistiť, koľko veliteľských bodov má k dispozícii pre svoj ťah, čo bude vysvetlené neskôr. Potom hráč za Genozlodejov otočí presýpacie hodiny.

Akčná fáza

Hráč môže pohybovať, strieľať a vykonávať iné akcie s každým mariňákom pod svojím velením. Ak vyprší čas v presýpacích hodinách, akčná fáza mariňákov okamžite končí.

ŤAH ZA GENOZLODEJOV

Fáza posíl

Na začiatku svojho ťahu hráč za Genozlodejov zistí, koľko posíl má k dispozícii pre daný ťah a tieto posily umiestni vedľa vstupných oblastí na hernú plochu, ako bude vysvetlené neskôr.

Akčná fáza

Hráč vykonáva akcie s Genozlodejmi alebo žetónmi posíl ktoré má pod svojou kontrolou.

FÁZA STAVU MISIE

Ak hráč za Genozlodejov dokončí svoju akčnú fázu, kolo sa končí zaznamenaním zmien a aktuálneho stavu, kontrolou, či hráč nevyhral, doplnením vecí pre ďalší ťah, vyčistením herného priestoru od nepotrebných žetónov atď.

VELITEĽSKÁ FÁZA

Na začiatku hry si vezmite šesť žetónov veliteľských bodov a umiestnite ich do nepriehľadného vrecúška. Vo fáze veliteľských bodov Vesmírnych Mariňákov hráč náhodným vylosovaním žetónu zistí, koľko veliteľských bodov bude mať k dispozícii pre daný ťah. Potom umiestni tento žetón číslom dolu na políčko s nulou, na lište veliteľských bodov, na displeji stavu mise. Hráč nezverejňuje hodnotu vylosovaného žetónu, ani ju inak neprezrádza.

VESMÍRNI MARIŇÁCI - SERŽANTI

Vesmírne Mariňáci - Seržanti sú veteráni mnohých bitiek, vycvičení k rozdeľovaniu nespochybniteľných rozkazov. Ak je teda v hre aspoň jeden Seržant, tak hráč za Mariňákov môže vrátiť žetón veliteľských bodov, znovu žetóny premiešať a vylosovať si iný žetón. Tento nový žetón si hráč musí ponechať, aj keď je jeho hodnota nižšia ako pôvodne vylosovaného.

POUŽÍVANIE VELITEĽSKÝCH BODOV

Veliteľské body môžu byť použité hráčom za Mariňákov počas jeho ťahu aj počas ťahu hráča za Genozlodejov na vykonanie špeciálnych akcií. Ako to funguje, je vysvetlené v príslušných častiach pravidiel nižšie.

STRÁŽENIE VELITEĽSKÝCH BODOV

Žetón veliteľských bodov je umiestnený obrátenou stranou nahor na políčku "0" na lište veliteľských bodov na displeji stavu misie. Povinnosťou hráča za Genozlodejov je strážiť pohyb žetónu po lište veliteľských bodov vždy, keď hráč za Mariňákov tieto body využije.

PRESÝPACIE HODINY

Hráč za Mariňákov je obmedzený množstvom času na dokončenie svojej akčnej fázy. Tento čas je odmeriavaný presýpacími hodinami obsiahnutými v hre. Povinnosťou hráča za Genozlodejov je otočiť presýpacími hodinami a začať odmeriavať čas. Urobí sa to po umiestnení žetónu veliteľských bodov na políčko "0" na lište veliteľských bodov. Ak vyprší čas, ťah hráča za Mariňákov okamžite končí! Dokončí rozohranú akciu a potom začína svoj ťah hráč za Genozlodejov.

Hra Space Hulk vrcholí. Display stavu misie ukazuje, že hráč za mariňákov doposiaľ využil za tento ťah 4 veliteľské body. Má k dispozícii ešte 2 výstrely z rotačného kanóna, kým bude musieť znova nabiť a Knihovník má 6 zostávajúcich psi bodov.



AKČNÁ FÁZA

Väčšina pravidiel sa zameriava na pohyb a boj modelov a značiek posíl na hernom pláne. Uskutočňuje sa to v každej akčnej fáze hráčov. V tejto fáze, každý model pod velením svojho hráča, spotrebuje určitý počet akčných bodov na vykonanie jednotlivých akcií.

AKČNÉ BODY

Počas akčnej fázy každý model, alebo značka posíl (blip), vynakladá určitý počet akčných bodov (AB) na akcie, ako je uvedené v tabuľke na dolnej časti stránky.

Počet akčných bodov na kolo:

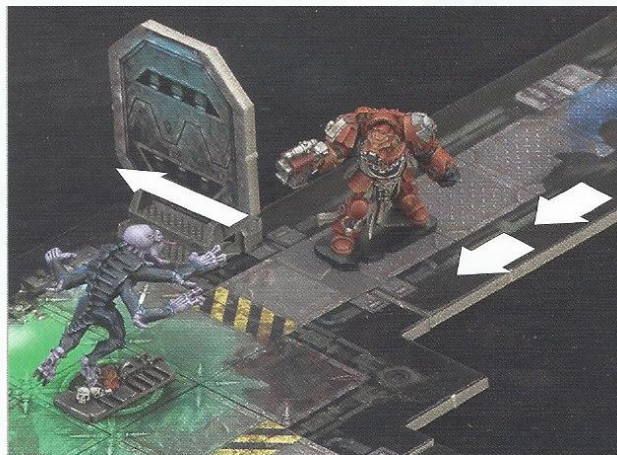
Vesmírny Mariňáci :	4
Genozlodeji:	6
Značky posíl (Blipy):	6

Akcie

Akčné body sa využívajú na vykonanie akcie. Každá akcia má svoju cenu v akčných bodoch, ktorá je uvedená v tabuľke nižšie. Možné akcie zahŕňajú posun, otváranie a zatváranie dverí, streľbu a útok na nepriateľa zblízka.

V rámci svojej akčnej fázy hráč aktivuje postupne modely a Blipy, ktoré má pod svojím velením. Ak je jednotka aktivovaná, hráč vynakladá akčné body na vykonanie akcie s touto jednotkou podľa svojho uváženia. Akcie sa vykonávajú postupne a každá akcia musí byť dokončená pred presunom na ďalšiu jednotku. Keď všetky modely vykonajú svoje akcie, kolo hráča končí. Hráč môže naraz aktivovať len jeden

model, alebo Blip a keď jedným modelom dokončí svoju akciu, už ho nemôže znovu aktivovať, okrem prípadu použitia veliteľských bodov - hráči musia plánovať svoje ťahy tak, aby nepreskakovali z jednej jednotky na druhú.



Toto je fáza Vesmírných Mariňákov. Hráč aktivuje model blízko dverí a môže minúť 4 AB na akcie s týmto modelom. Posunie sa o dve políčka dopredu (2 AB), otvorí dvere (1 AB) a následne vystrelí na Genozlodeja (1 AB). Hráč potom môže aktivovať ďalší model a tak ďalej, až takto aktivuje všetkých svojich Mariňákov, alebo kým mu nevyprší čas.

TABUĽKA AKČNÝCH BODOV

Vesmírny Mariňáci: 4 akčné body
Genozlodeji a blipy: 6 akčných bodov

Akcia	Vesmírne Mariňáci	Genozlodeji	Blipy
Pohyb dopredu o 1 pole	1*	1**	1
Pohyb dozadu o 1 pole	2*	2**	1
Pohyb bokom o jedno pole	-	1**	1
Otočenie o 90 stupňov	1*	1	-
Otočenie o 180 stupňov	-	1	-
Streľba storm bolterom / rotačným kanónom	1	-	-
Nastavenie hliadky / stráže	2	-	-
Oprava zaseknutého storm boltera	1	-	-
Streľba ťažkým plameňometom	2	-	-
Útok zblízka	1	1	-
Otvorenie / zatvorenie dverí	1	1	1

*Vesmírny Mariňák môže strieľať zo storm boltera, alebo rotačného kanónu ako súčasť tej istej akcie, bez ďalších nákladov AB.

** Genozlodej sa môže otočiť o 90 stupňov ako súčasť tej istej akcie, bez ďalších nákladov AB.

VELITEĽSKÉ BODY

Každé kolo dostáva hráč za Vesmírnych Mariňákov určitý počet veliteľských bodov. Veliteľské body umožňujú mariňákovi využiť extra akcie navyše k ich bežným 4 akčným bodom a dokonca môžu byť v istých situáciách použité počas ťahu Genozlodejov.

Tieto body fungujú ako dodatočné AB a hráč ich môže minúť na nejaké akcie. Môžu byť využité jedným mariňákom, alebo rozdelené medzi viacero modelov, podľa preferencie hráča. Veliteľské body mariňáci minú kedykoľvek počas akčnej fázy, aj keď už dokončili svoje akcie.

Hráč za mariňákov môže využívať veliteľské body mimo poradia - v ťahu Genozlodejov, aby mohol reagovať na ich akcie. Veliteľské body môžu byť použité na strelbu zo zbrane, zatvorenie dverí a podobne.

Veliteľské body môžu byť využité v ťahu Genozlodejov iba v prípade, ak daný model mariňáka, ktorý tieto body využije, má v zornom uhle Genozlodeja, ktorý práve dokončil nejakú akciu (zorný uhol je vysvetlený v kapitole Strelba na ďalšej strane).



Toto je fáza akcie Genozlodejov. Genozlodej využíva jeden akčný bod na pohyb o jedno políčko dopredu. V tomto okamihu hráč za mariňákov oznámi, že použije veliteľský bod na strelbu. Táto akcia "strelba" sa uskutoční pred ďalšou akciou Genozlodeja.

Každé využitie veliteľských bodov umožňuje mariňákovi vykonať jednu akciu (môže ísť o akciu, ktorá stojí 2 akčné/ veliteľské body). Táto akcia je vykonaná okamžite - predtým než Genozlodej vykoná svoju ďalšiu akciu.

Poznámka: Podľa oficiálne vydaných FAQ môžu byť veliteľské body využité aj členom tímu mariňákov, ktorí nie sú priamo svedkami akcie Genozlodeja!

AKCIE POHYB A OTOČENIE

Mariňák, Genozlodej, alebo Blip môžu využiť akcie "**pohyb**" alebo "**otočenie**". Akcia "**pohyb**" umožňuje modelu, alebo Blipu posunúť sa o jedno políčko a akcia "**otočenie**" zmeniť smer natočenia. Počet minútých AB za akciu závisí na obťažnosti vykonania, ako je opísané nižšie.

Pohyb:

1 AB stojí pohyb o jedno políčko dopredu, alebo diagonálne dopredu.

2 AB stojí pohyb o jedno políčko dozadu, alebo diagonálne dozadu.

Blipy sú výnimkou z týchto pravidiel - môžu sa pohybovať akýmkoľvek smerom za **1 AB** (pravidlá pre Blipy budú popísané neskôr).

Mariňáci sa nemôžu pohybovať bokom - musia sa najprv otočiť o 90°, posunúť sa o jedno políčko a potom sa znovu otočiť o 90° späť.

Genozlodeja stojí pohyb bokom **1 AB**.

Model alebo Blip, sa nemôže pohybovať cez iný model, Blip, alebo zatvorené dvere. Model sa takisto nemôže pohybovať diagonálne, ak by mal prejsť cez stenu alebo iný model - viď príklad vpravo.



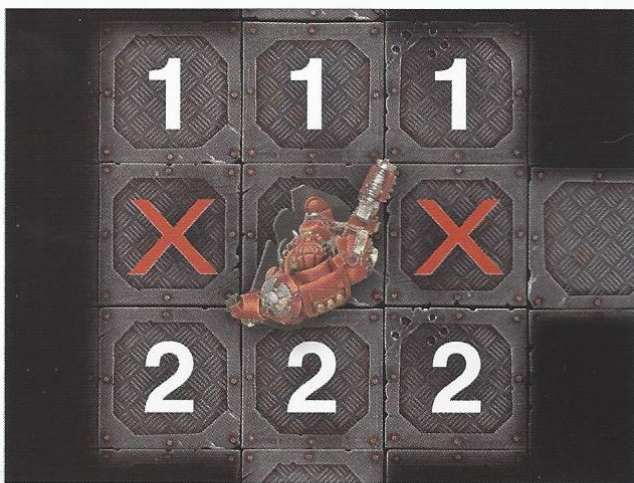
Genozlodej sa nemôže presunúť na políčka označené X, pretože by musel prejsť cez stenu, alebo mariňáka.

Otáčanie

Genozlodej sa môže otočiť o 90° doľava, alebo doprava, ako súčasť pohybovej akcie. Otočenie môže prebehnúť, buď pred pohybom, alebo po pohybe (ale nie oboje) a nevyžaduje žiadne akčné body ani sa nepočíta ako samostatná akcia. Všetky ďalšie otočenia sa už považujú za samostatné akcie. Vesmírny Mariňák sa môže otočiť doľava alebo doprava za **1 AB**. Genozlodej sa môže otočiť o 90° alebo 180° za **1 AB**.



Tento diagram ukazuje, koľko akčných bodov stojí Genozlodeja presunutie na susedné políčka.



Tento diagram ukazuje, koľko akčných bodov stojí Vesmírneho Mariňáka presun na susedné políčka. Treba si všimnúť, že Vesmírny Mariňák sa nemôže presúvať bokom.

Opustenie mapy

V niektorých misiách musia modely opustiť hernú plochu cez východiskový bod, ktorý je znázornený na mape. Aby model opustil mapu, musí sa dostať na imaginárne políčko mimo hernú plochu cez východiskový bod. Model, ktorý opustil mapu, je mimo hru a nemôže sa vrátiť.

Dvere

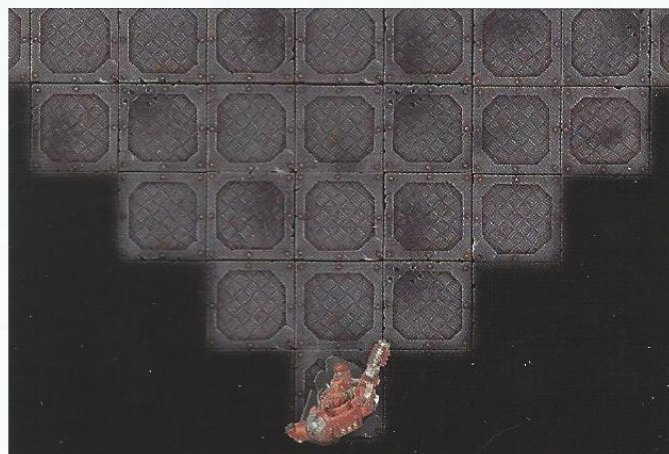
Koridory a miestnosti Space Hulku často obsahujú ohňovzdorné dvere. Keď sú dvere zavreté, blokujú "dohľad" a "pohyb". Ak však sú dvere otvorené, nemajú žiadny význam pre priebeh hry. Hra začína so zavretými dverami. Pre otvorenie, alebo zatvorenie dverí sa musí model nachádzať na políčku priľahlom k dverám, alebo na jednom z troch políčok pred dverami a musí byť otočený tak, aby ich mal pred sebou.

AKCIA STREĽBA

Vesmírny Mariňáci sú ozbrojení storm boltermi a ťažkými pechotnými zbraňami. Ak využijú akciu streľba, môžu strieľať na zatvorené dvere a na Genozlodejov. Cena akcie závisí od použitej zbrane: **1 AB** stojí streľba storm bolterom a rotačným kanónom a **2 AB** stojí pálenie z ťažkého plameňometu. Genozlodeji nemajú žiadne strelné zbrane a pri zabíjaní sa musia spoliehať na boj zblízka.

Zorný uhol

Aby mohol mariňák strieľať na niečo, musí to vidieť. Viditeľné políčka tvoria oblúkový uhol (výhľad), ako je naznačené na obrázku vpravo. Model vidí na neobmedzenú vzdialenosť, pokiaľ mu niečo nestojí v ceste. Ak sa medzi mariňákom a jeho cieľom nachádza iný model, stena alebo dvere, potom na cieľ nevidí.

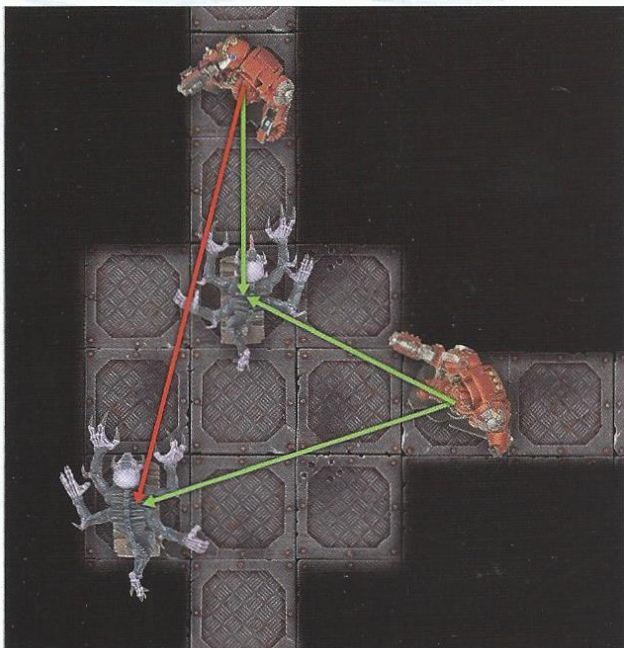


Tento diagram ukazuje, viditeľné políčka pre daný model. Ako je vidno, tvoria zorný uhol postupne sa rozširujúci trojuholník štvorcových políčok.

Sledovanie línie pohľadu

Ak je línia pohľadu medzi dvoma modelmi neistá, sleduje sa priama línia od stredu políčka, na ktorom sa nachádza jeden model, k stredu políčka, na ktorom sa nachádza druhý model. Línia pohľadu je blokovaná, ak akákoľvek časť línie prechádza cez stenu, horiace políčko, alebo cez políčko obsadené Vesmírnym Mariňákom, Genozlodejom, blipom, dverami, generátorom silového poľa, alebo silovej bariéry. Všetky tieto veci sa nazývajú "prekážky".

Prekážky v políčkach na ktorých sa nachádza útočník a cieľ nikdy neblokujú líniu pohľadu.



Vesmírny Mariňák vpravo vidí oboch Genozlodejov. Horný Vesmírny Mariňák vidí iba najbližšieho Genozlodeja, pretože ich priama línia pohľadu prechádza cez políčko obsadené bližším Genozlodejom, čo blokuje výhľad na Genozlodeja, ktorý je ďalej.

Blokované diagonály

Ak priamka zraku prechádza diagonálne medzi rohmi dvoch políčok, je blokovaná iba v prípade, ak oba políčka obsahujú prekážky na priamke zraku. Podobne platí pravidlo, ktoré obmedzuje diagonálne pohyby medzi dvoma políčkami (pozri stranu 11 - Genozlodej nemá priamy výhľad na políčka označené červeným X).

Dostrel

Občas je strelba obmedzená dosahom. Ak chcete zistiť, či je cieľ v dosahu, spočítajte políčka medzi Vesmírnym Mariňákom a cieľom vrátane políčka s cieľom, ale nezapočítavajte políčko s Vesmírnym Mariňákom.

Zničenie cieľa

Ak Vesmírny Mariňák vykonáva akciu strelba, hodí sa jednou, alebo viacerými kockami a ak padne dostatočne vysoké číslo, cieľ bude zničený. Napríklad, ak Vesmírny Mariňák strieľa z storm boltera, hodí dvoma kockami a ak padne aspoň na jednej z nich šestka, zasiahne cieľ.

Vesmírne Mariňáci môžu nosiť rôzne zbrane, od storm boltera po rotačný kanón a ťažký plameňomet. Pravidlá pre strelbu z týchto zbraní a požiadavky na výsledky hodu kockami potrebné pre zásah možno nájsť v časti Bojová výbava týchto pravidiel (str. 19 až 21).

AKCIA HLIADKA

Vesmírny Mariňák ozbrojený storm bolterom, alebo rotačným kanónom môže vynaložiť 2 AB a využiť akciu hliadka, ktorá trvá do konca kola. Mariňák s ťažkým plameňometom nemôže využiť akciu hliadka.

Hliadkujúci mariňák je pripravený strieľať počas ťahu Genozlodejov. V prípade využitia tejto akcie umiestnite žetón hliadky vedľa dotyčného mariňáka.



Hráč za Vesmírnymi Mariňákmi vynaloží 2 AB a rozhodne sa, že jednému modelu umožní hliadkovať. Umiestni žetón hliadky vedľa tohto modelu.

Akcia "hliadka" okamžite končí, ak je Vesmírny Mariňák napadnutý útokom z blízka, alebo ak vykonáva inú akciu (okrem opravy zaseknutej zbrane). Žetóny hliadky sa odstránia vo fáze stavu misie (ak neboli predtým zrušené a žetóny odstránené). Je potrebné si všimnúť, že mariňákovi ozbrojenom storm bolterom, sa môže zbraň zaseknúť, ak padnú na oboch kockách rovnaké číslo (double) - podrobnosti o zbrani storm bolter nájdete v časti Bojová výbava.

Strelba počas hliadky

Ak je mariňák pri hliadke ozbrojený storm bolterom, alebo rotačným kanónom, môže vykonať akciu strelba počas ťahu Genozlodejov bez vynaloženia AB. (pravidlá 3 edície) Musí / (pravidlá 4 edície) Môže, ale nemusí využiť akciu strelba vždy, keď Genozlodej vykoná nejakú akciu vo jeho zornom uhle a súčasne je vo vzdialenosti do 12 políčok. Strelba počas hliadky sa vyhodnocuje po akcii Genozlodeja, ak sa Genozlodej dostal pomocou svojej akcie zo zorného uhla mariňáka alebo zo stanoveného dosahu, potom sa žiadna strelba neuskutoční.

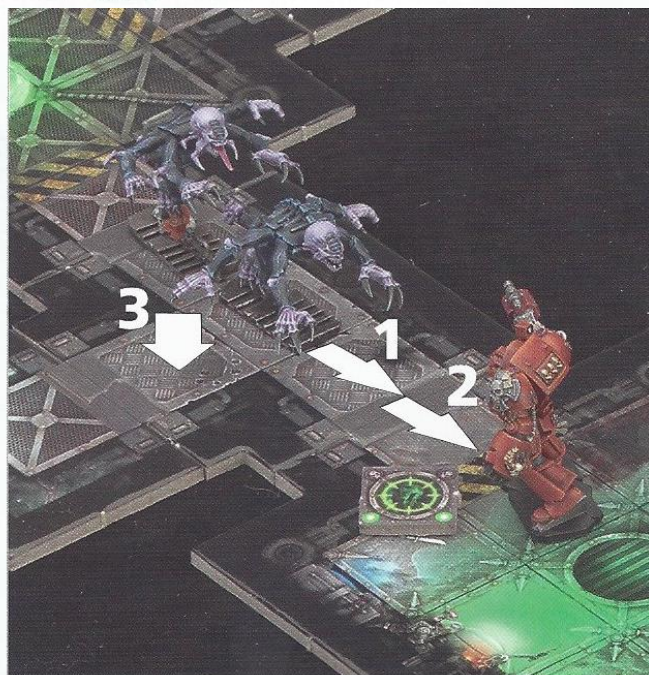
Krycia hliadka

Môže sa stať, že Genozlodej vykonáva akciu vo zornom uhle viac ako jedného mariňáka nastaveného ako hliadka. (pravidlá 3 edície) Ak sa tak stane, všetci mariňáci vystrelia na Genozlodeja a hráč musí hodiť kockou za všetkých Mariňákov, aj keď bol Genozlodej zabitý iným hliadkujúcim mariňákom!

/ (pravidlá 4 edície) *Ľubovoľný počet mariňákov v hliadke môže vystreliť na Genozlodeja, ale pred strelbou uveďte kolíky z mariňákov budú strieľať.*



Genozlodej sa posunie o jedno políčko a otočí sa o 90° vľavo (v jednej akcii). Týmto spôsobí, že obaja hliadkujúci Mariňáci začnú strieľať, pretože majú možnosť na cieľ strieľať



(1). Počas akčnej fázy Genozlodeja hráč pohne svojím modelom o jedno políčko smerom k Mariňákovi. Mariňák vystrelí a minie. (2) Potom Genozlodej použije ďalší akčný bod na pohyb o ďalšie políčko a tentoraz ho Mariňák zasiahne a zabije. (3) Druhý Genozlodej sa pohne šikmo dopredu do vedľajšieho koridoru. Hliadkujúci Mariňák do tohto koridoru nevidí a preto nemôže strieľať.

AKCIA ÚTOK ZBLÍZKA

Genozlodeji nenesú žiadne strelné zbrane a preto sa musia spoliehať na svoje pazúry v boji s Vesmírnymi Mariňákmi. Zúfalí Mariňáci môžu vyskúšať útok zblízka proti Genozlodejom pomocou svojich silových pästi. Na tento účel slúži akcia Útok zblízka.

Akcia Útok zblízka

Model môže využiť túto akciu na napadnutie cieľa priamo pred ním. Cena tejto akcie je **1 AB** pre jeden model vo vhodnej pozícii.

Vyhodnotenie útoku zblízka

Pri tejto akcii hádžu obaja hráči niekoľkými kockami a potom porovnávajú svoje skóre. Genozlodej hádže tromi kockami a Vesmírny Mariňák jednou. Najvyššie skóre z akýchkoľvek kociek víťazí. Ak sú najvyššie čísla oboch súperiacich strán rovnako vysoké, nikto nezvíťazil a žiadna strana neutrpela straty.

Bonus Vesmírneho Mariňáka – Seržanta

Seržanti sú skúsení bojovní veteráni. Toto predstavuje ich bonus +1 k hodu kockou pri útoku zblízka proti nepriateľovi pred ním.



Model môže útočiť len na políčko priamo pred ním. V tomto príklade by Genozlodej mohol útočiť len na model v políčku označenom ✓. Nemohol by útočiť na cieľ v políčkach označených X.

Efekt útoku zblízka

Ak útočník zvíťazí útokom zblízka, obranca je zabitý a odstránený zo hry. Ak obranca zvíťazí a je pri tom otočený smerom k útočníkovi, útočník je zabitý a odstránený. Ak obranca zvíťazí a nie je pri tom otočený smerom k útočníkovi (často v prípade zradných Genozlodejov), môže sa obranca otočiť na mieste smerom k útočníkovi.



Genozlodej použije **1 AB** a zaútočí na Vesmírneho Mariňáka. Hádže tri kocky a hodnoty jeho hodov sú 2, 4 a 5, pričom najvyššie skóre je teda 5. Vesmírny Mariňák hádže jednou kockou a padne mu 4. Genozlodej teda vyhráva a Mariňák je zabitý.



Genozlodej sa posunie dopredu o jedno políčko za **1 AB** a potom sa rozhodne zaútočiť na Vesmírneho Mariňáka zo strany za druhé AB. Ak vyhrá Vesmírny Mariňák, Genozlodeja nezabije, ale bude sa môcť otočiť čelom k nemu.

Útok zblízka na dvere

Model môže vykonať útok zblízka na dvere rovnako ako na iný model. Dvere samozrejme nehádzu žiadnu kocku. Útočník musí aspoň na jednej zo svojich kociek hodiť **6**, aby zničil dvere.

AKCIA STRÁŽ

Vesmírny Mariňák môže vynaložiť **2 AB** a postaviť sa na stráž. Keď je mariňák na stráž, je pripravený bojovať zblízka a získava životne dôležitú výhodu, keď je napadnutý Genozlodejom. Umiestnite žetón stráže vedľa mariňáka, aby bolo zrejmé, že práve on je na stráž. Ak vykoná inú akciu, akcia stráže sa ruší a žetón sa odstraňuje. Mariňák môže byť stráž, alebo byť na hliadke - nie oboje súčasne.

Vesmírny Mariňák, ktorý je na stráž, môže hodiť svojou kockou znova počas útoku zblízka. Vesmírny Mariňák si môže vybrať, či bude kockou hádzať znova, až po tom, čo uvidí výsledok hodu Genozlodeja.

Kockou je možné hodiť znova len raz a druhý výsledok je platný, aj keby bol horší ako ten prvý.

Vesmírny Mariňák zostáva na stráž až do konca kola, aj keď je napadnutý Genozlodejom. Žetón stráže sa odstraňuje na konci kola vo fáze stavu mise.



Genozlodej použije **1 AB** na útok proti Vesmírnemu Mariňákovi. Hodí 2, 4 a 5 - jeho výsledkom je teda skóre 5. Vesmírny Mariňák hodí 4, ale pretože je na stráž, môže hodiť znova.

FÁZA POSIL

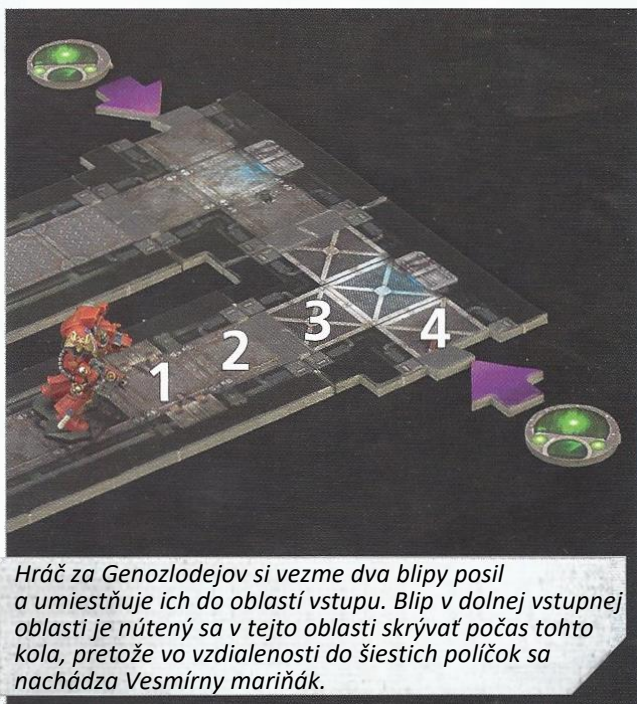
V každej misii je uvedené, s koľkými žetónmi posíl (blipmi) hráč za Genozlodejov začína hru a koľko získava každé kolo ako posily. Pokiaľ nie sú blipy odhalené, len hráč za Genozlodejov vie, koľko samotných Genozlodejov blipy predstavujú.

Na začiatku hry zamiešajte všetky blipy a umiestnite ich pred hráča do stĺpčeka. Hráč za Genozlodejov nesmie nahliadať na blipy v zásobe, ale kedykoľvek si môže prezrieť hodnoty ťahaných blipov a blipov na hernom pláne. Hráč za Vesmírnych Mariňákov nebude vedieť, aká je hodnota Blipov až do ich odhalenia.

Štartovné blipy a posily vstupujú do hry v určenom čase (počiatočné blipy pri príprave hry a posily vo fáze posíl). Po zistení potrebného počtu blipov si ich hráč za Genozlodejov vyberie, prezrie a umiestni ich na oblasť vstupu Genozlodejov podľa mapy mise. Ak nezostanú žiadne blipy v zásobe, vezmite už použité, zamiešajte ich a vytvorte (lícom nadol) nový stĺpček. blipy sa berú z vrchu nového stĺpčeka ako normálne.

UMÍSTENIE BLIPOV

Blipy sa najprv umiestňujú lícom nadol vedľa herného plánu pri vstupnom bode (hráč za Genozlodejov sa môže pozrieť na hodnotu blipov pred ich umiestnením). Pokiaľ sa nachádzajú vedľa herného plánu, nehrajú žiadnu úlohu v samotnej hre. Na vstup do hry sa blip jednoducho presúva na prvé políčko



Hráč za Genozlodejov si vezme dva blipy posíl a umiestňuje ich do oblastí vstupu. Blip v dolnej vstupnej oblasti je nútený sa v tejto oblasti skrývať počas tohto kola, pretože vo vzdialenosti do šiestich políčok sa nachádza Vesmírny mariňák.

na hernom pláne vedľa vstupnej oblasti (vstupného bodu) a normálne sa platí **1 AB**. Od tohto momentu sú súčasťou hry a pohybujú sa a bojujú podľa popisu nižšie.

Skrývanie

Blipy nemusia okamžite vstúpiť do hry. Môžu sa skrývať v oblasti vstupu a je bežné, že hráč takto čaká na viacero posíl. Jednoducho sa blip postaví vedľa oblasti vstupu. V každej oblasti vstupu sa môžu skrývať až 3 blipy, spolu až s 3 odhalenými Genozlodejmi. Ak je Vesmírny Mariňák vzdialený šesť alebo menej políčok od vstupného bodu na začiatku fázy Genozlodejov, všetky blipy, umiestnené tam musia zostať skryté do konca tohto ťahu. Hráč za Genozlodejov si ich môže v nasledujúcom ťahu vysadiť na hernú plochu, ak si tak zvolí.

Pohyb blipov

Blipy majú k dispozícii 6 AB na ťah. Nemajú žiadny konkrétny smer, preto sa môžu pohnúť o jedno políčko v akomkoľvek smere za 1 AB. Otváranie a zatváranie dverí (zvyčajne za 1 AB) a presun sú jediné akcie, ktoré blip môže vykonávať. Nemôže sa otáčať ani vykonávať iné akcie.

Blipy sa nemôžu pohnúť do zorného poľa Vesmírneho Mariňáka. Ak sa takáto situácia náhodou vyskytne, blip sa vráti na posledné políčko, na ktorom nebol v zornom uhle Mariňáka, a po zvyšok kola nesmie vykonávať žiadnu akciu.

Blipy sa nemôžu pohybovať vedľa Vesmírneho Mariňáka, aj keď je Mariňák otočený iným smerom a blip nie je v jeho zornom poli.

PREMENA BLIPOV

Blipy sa môžu premieňať dvoma spôsobmi: dobrovoľne a nedobrovoľne. V oboch prípadoch sa blip otočí a odhalí sa počet modelov Genozlodejov, ktoré je potrebné umiestniť.

Dobrovoľná premena

Hráč za Genozlodejov môže premeniť blipy na odhalených Genozlodejov počas svojej akčnej fázy. Odhaľuje blipy namiesto toho, aby ich aktivoval. Ak už blip vykonal akúkoľvek akciu počas akčnej fázy, nemôže byť premenený. Hráč si môže vybrať, že chce odhaliť blip, ktorý sa nachádza vedľa herného plánu v oblasti vstupu.



Žiadny z mariňákov nemôže vidieť blipy, a preto hráč za Genozlodejov ich môže vo svojej akčnej fáze dobrovoľne premeniť.

Nedobrovoľná premena

Kedykoľvek počas svojho ťahu, Vesmírny Mariňák dostane Blip do svojho zorného uhla, je blip okamžite a nedobrovoľne odhalený. Ak sa to stane počas ťahu hráča za Genozlodejov, odhalený Genozlodeji sa môžu aktivovať, iba v prípade, ak blip doteraz nevykonal žiadnu akciu. Pamätajte, že blip sa nemôže pohybovať v zornom uhle mariňáka. Hráč za Genozlodejov môže pohybovať modelmi, alebo otvárať dvere, ktoré blokujú zorné pole. Ma tým umožniť mariňákovi uvidieť blip. Vtedy však nasleduje nedobrovoľná transformácia.

Umiestnenie odhalených Genozlodejov

Keď je blip odhalený, jeden Genozlodej sa umiestni na miesto, kde sa blip nachádzal. Ak sú k dispozícii ďalší Genozlodeji, musia byť umiestnení na susediacom prázdnom políčku. Ak bol blip mimo hracej plochy v oblasti vstupu, potom sa modely umiestnia v oblasti vstupu a vstupujú do hry rovnako ako blip.

V prípade dobrovoľnej premeny umiestňuje modely hráč za Genozlodejov, zatiaľ čo hráč za Vesmírnych Mariňákov má právo umiestniť modely pri nedobrovoľnej premene. Nezávisle na tom, kto umiestnil modely, hráč za Genozlodejov si môže vybrať, akým smerom budú natočené.

V prípade dobrovoľnej premeny, nemôžu byť Genozlodeji umiestnení do zorného uhla mariňáka. Pri nedobrovoľnej premene môžu byť umiestnení aj v zornom poli mariňákov v tomto prípade sa umiestnení Genozlodeji počítajú ako vykonaná akcia a mariňák na hliadke tak môže strieľať alebo využiť veliteľské body na vykonanie nejakej akcie. Ak nie je k dispozícii dostatočné množstvo susediacich prázdnych políčok, ďalší Genozlodej, ktorý nemôže byť umiestnený, je odstránený - títo odstránení Genozlodeji sa nepočítajú za obete, ak je to jedna z podmienok víťazstva v misii. Rovnako platí, ak nie je k dispozícii dostatočný počet modelov Genozlodejov na umiestnenie, počet modelov v krabici obmedzuje maximálny počet Genozlodejov, ktorí môžu byť súčasne v hre.

Ak v kole, keď je Blip odhalený a ešte nebol aktivovaný, umiestnení Genozlodeji sa môžu aktivovať normálne. Ak bol Blip už aktivovaný pred odhalením, žiadny z umiestnených Genozlodejov už nemôže byť v tomto kole aktivovaný.

Ak je Blip premenený, v ťahu hráča za Vesmírnych Mariňákov, všetci Genozlodeji sa umiestnia a potom hráč za Vesmírnych Mariňákov pokračuje vo svojom ťahu. Ak je Blip premenený, v ťahu hráča za Genozlodejov, po umiestnení každého Genozlodeja má hráč za Vesmírnych Mariňákov možnosť použiť body velenia a/alebo vykonať streľbu za hliadku, ak má nejaký mariňák výhľad na novo odhaleného Genozlodeja, podobne ako keby Genozlodej vykonal akciu v jeho výhľade. Po dokončení prípadných akcií sa umiestni ďalší Genozlodej a takto sa postupuje, až kým nie sú všetci Genozlodeji umiestnení. Ak je Genozlodej zabitý v dôsledku použitia bodov velenia alebo útokov v hliadke, políčko, na ktorom bol umiestnený, sa môže opäť použiť na umiestnenie ďalších Genozlodejov pre rovnaký Blip, navyše, toto políčko musí byť použité, ak sú ešte neumiestnení ďalší Genozlodeji a pôvodne bolo toto políčko obsadené blipom.



(1) Blip bol odhalený a ukazuje sa, že obsahoval dvoch Genozlodejov. Prvý sa umiestňuje na políčko, ktoré blip zaberá. Keďže ide o nedobrovoľnú premenu.

(2) Druhý Genozlodej je umiestnený hráčom za Vesmírnych Mariňákov na vzdialenejšie políčko v chodbe. Hráč Genozlodejov si vyberá smer natočenia oboch modelov.

FÁZA STAVU MISIE

Vo fázy stavu mise sa kontroluje, či niektorý z hráčov nevyhral a pripravuje sa herný materiál pre ďalšie kolo. Žetóny, ktoré slúžili svojmu účelu, sú odstránené a herná plocha je obvykle pripravovaná pre začiatok nového kola.

Hráči by mali najprv skontrolovať podmienky víťazstva v misii, aby zistili, či jeden z nich už nevyhral. Hra končí podľa pravidiel misie, zvyčajne keď nastane špecifická udalosť alebo je dosiahnutý určitý cieľ. Keďže existujú variabilné podmienky víťazstva, je možné, že podmienka víťazstva už bola splnená, ale hra nekončí.

Hráč za Vesmírnych Mariňákov potom odhalí žetón veliteľských bodov, aby ukázal, že nevyčerpal viac bodov, ako mal k dispozícii pre daný ťah, a potom ho vráti späť

k ostatným žetónom veliteľských bodov. Nevyužitý veliteľský bod sa strácajú. Hráči by potom mali odstrániť žetóny hliadky, stráže zaseknuté zbrane, plamene atď. Ak je misia obmedzená na určitý počet ťahov, na začiatku hry umiestnite ukazovateľ ťahu na 1 políčko na ukazovateľoch bodov psychickej sily (psi) a v každej fáze stavu mise ho posuňte o jedno políčko vpred.

Teraz ste pripravení na začatie nového kola.

REBRÍKY A PREDMETY

Niektoré mise zahŕňajú rebríky vedúce do novej úrovne Space Hulka, alebo objekty, ktoré je možné zdvihnúť a niesť. Použitie týchto komponentov je popísané vo špecifických pravidlách mise

REBRÍKY

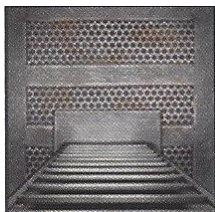
V niektorých misiách sa bojuje na dvoch mapách nad sebou, ktoré sú spojené rebríkmi. Umiestnite žetón rebríka hore a žetón rebríka dole na vhodné políčko na každej mape podľa zobrazenia mapy mise.

Predpokladá sa, že obe políčka s rebríkmi k sebe priliehajú a model stojaci na jednom má možnosť strieľať, alebo smerovať zblízka na cieľ na druhom, akoby stál na susednom políčku smerom k nemu. Pohyb po rebríku z jednej úrovne na odpovedajúcu úroveň na druhej strane trvá Genozlodejov **1 AB** a Vesmírnemu Mariňákovi **2 AB**.

Ak Vesmírny Mariňák vstupuje na políčko s rebríkom zhora nadol, hodí kockou (rovnako aj pri lezení hore z nižšej úrovne). Ak padne 1, Vesmírny Mariňák spadne dolu na nižšiu úroveň. Otočenie Vesmírneho Mariňáka zostáva rovnaké, ale stráca všetky zostávajúce akčné body, ktoré mal v čase pádu (veliteľské body môžu byť použité na vykonávanie špeciálnych akcií ako normálne). Akýkoľvek model na políčku dole (pod ním) je zničený.



Rebrík dole



Rebrík hore

PREDMETY

Požiadavkou mise môže byť, aby jedna strana odniesla určitý predmet na konkrétne miesto, alebo ho získala pre seba. Toto je špecifikované v Knihe Misii. Predmety sa umiestňujú na políčko podľa predlohy.



Predmet nemôže byť napadnutý, ale model, ktorý ho nesie, áno. Samostatný predmet položený na políčku neblokuje zorné pole. Vesmírny Mariňák môže cez toto políčko strieľať, ako keby tam nebol. Ak sa na políčku s predmetom zavru dvere, premiestnite predmet na náhodne vybrané susedné políčko.

Vesmírny Mariňák alebo Genozlodej, ktorý vstúpi na políčko s predmetom, ho automaticky zoberie a ďalej sa s ním pohybuje, pričom môže vykonávať akékoľvek akcie, bez obmedzení. Ak si vyberie, že predmet zanechá na políčku, kde práve došiel, urobí tak a pokračuje v pohybe. Model automaticky predmet položí, ak je zničený. Blipy sa nemôžu presúvať na políčka s predmetom.

Model môže predmet odovzdať inému modelu, ktorý stojí na susednom políčku pred ním. Toto je akcia a stojí model **1 AB**. Model, ktorý predmet prijíma, za to neplatí žiadne akčné body.

BOJOVÁ VÝBAVA

Vesmírny Mariňák môže byť vyzbrojený širokou škálou zbraní, ktoré sú popísané v tejto časti pravidiel. Pravidlá týkajúce sa každej zbrane v hre sa nemusíte učiť z pamäti - vyhľadajte ich v momente, keď je to potrebné.

STORM BOLTER

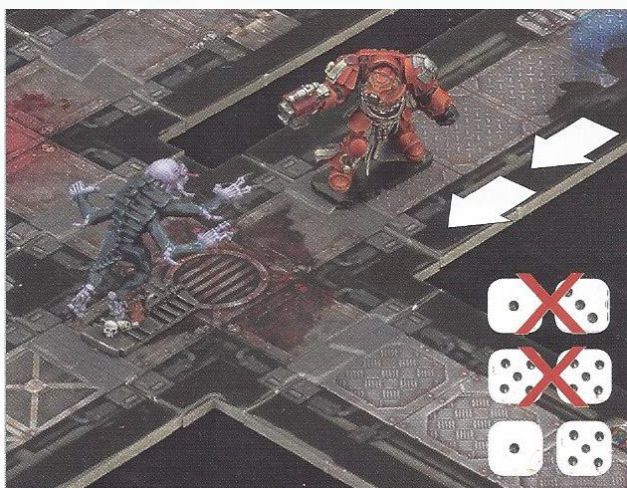
Najviac Vesmírnych Mariňákov, Terminátorov, je vyzbrojených storm bolterom. Je schopný vypustiť silnú paľbu, ktorá dokáže zabiť Genozlodeja a rozbíjať dvere. Strelba z storm boltera stojí Mariňáka **1 AB**. Táto zbraň nemá žiadne obmedzenie dosahu. Hodíte dvoma kockami a vyhodnotíte efekt tejto akcie. Ak padne šestka na jednej z kociek, cieľ je zničený a odstránený z hry.

Pohyb a strelba

Vesmírny Mariňák môže spojiť akcie pohyb a otáčanie so strelbou zo storm boltera, zaplatí **1** alebo **2 AB** za akciu pohyb, alebo otáčanie a strieľa "zadarmo" po pohybe, alebo otáčaní, akcia končí.

Súvislá strelba

Ak Vesmírny Mariňák vystrelí zo storm boltera na cieľ a nezabije ho (vrátane strieľania po pohybe alebo otočení), získava bonus za súvislú paľbu, ak použije svoju ďalšiu akciu na strelbu na rovnaký cieľ bez pohybu. Bonus za súvislú paľbu sa tiež uplatňuje, ak Vesmírny Mariňák strieľa na prekážajúce ciele.



Mariňák použije 1 AB, aby sa posunul o jedno políčko dopredu a vystrelil. Hodí 1 a 3 a minie. Potom znovu postúpi o jedno políčko dopredu a po druhýkrát vystrelí. Hodí 5 a 5 a znova minie, pretože nemôže využiť bonus zo súvislej strelby kvôli pohybu. Použije tretí AB, zostane na rovnakom mieste a vystrelí. Hodí 1 a 5 a zasiahne, pretože využíva bonus súvislej strelby.

Vesmírny Mariňák, ktorý strieľa so súvislou strelbou, zasiahne cieľ pri hode **5** alebo **6**, nie len pri hode 6, ako je to bežne. Bonus za súvislú strelbu sa stráca, ak Vesmírny Mariňák stratí cieľ z dohľadu, vykoná inú akciu ako strieľanie, ak iný Genozlodej alebo model, okrem cieľa vykoná akciu a keď nastane fáza Stav misie.

Strelba na dvere

Vesmírny Mariňák môže strieľať storm bolterom na dvere rovnako ako na Genozlodejov. Pravidlá sú rovnaké vrátane bonusu za súvislú strelbu. Zasiahnuté dvere sa odstránia zo hry. Ak sa dvere zatvoria v oblasti 12 políčok od mariňáka vo svojom pohľade, môže strieľať na dvere.

Zaseknutie

Hliadkujúci Vesmírny Mariňák strieľa ešte rýchlejšie ako normálne, čo je neobvyklé pre mechanizmus jeho storm boltera. Ak hliadkujúci mariňák pri hode dvoma kockami hodí rovnaké číslo na oboch, jeho storm bolter sa zasekne, otočte žetón hliadky na druhú stranu. Teraz signalizuje zaseknutú zbraň. Ak padnú dve šestky (alebo dve päťky s bonusom za súvislú strelbu), Genozlodej je zabitý a storm bolter zostane zaseknutý.

SILOVÁ PÄŤ

Súčasťou terminátorovho brnenia je silová päšť, ktorá sa používa pri boji zblízka. Ide o masívnu pancierovú rukavicu, ktorá obsahuje generátor silového poľa. Pole rozpína akýkoľvek materiál, ktorý sa ho dotkne, čo terminátorovi umožňuje udrieť cez najsilnejšie brnenie. Efekty tejto mocnej zbrane sú opísané v kapitole týkajúcej sa boju zblízka uvedenej v týchto pravidlách a nepotrebuje ďalšie pravidlá.



1. Silová päsť
2. Storm bolter
3. Storm bolter
4. Reťazová päsť
5. Rotačný kanón
6. Sekera moci
7. Ťažký plameňomet
8. Energetický meč
9. Bleskové čepele
10. Hromový štít
11. Hromové kladivo

ROTAČNÝ KANÓN

Rotačné kanóny sú ťažké pechotné zbrane používané terminátormi. Ich rýchlo otáčajúce hlavné sú schopné vypustiť silnú paľbu, z ktorých každá dokáže roztrhať Genozlodeja na kusy. Cena tejto akcie je **1 AB**. Pri streľbe touto zbraňou nie je stanovený žiadny maximálny dostrel. Pre vyhodnotenie výsledku streľby hádže hráč tromi kockami. Ak na jednej z nich padne **5** alebo **6**, cieľ je zničený a odstránený zo hry.

Mariňák môže spojiť akcie pohyb a otočenie so streľbou z rotačného kanóna za cenu **1** alebo **2 AB**, pričom streľba je potom "**zadarmo**". Okrem toho je možné uplatniť bonus za súvislú streľbu rovnako ako pri storm bolteri. Pri tejto zbrani Mariňák zasiahne pri **4**, **5** alebo **6** na jednej z kociek.

Strelivo pre rotačný kanón

Nabitie rotačného kanóna stačí na desať výstrelů. Množstvo streliva v kanóne sa sleduje na určenom mieste na displeji stavu mise. Na začiatku misie sa umiestni žetón streliva na políčko so číslom. Vždy, keď rotačný kanón vystrelí, aj počas hliadkovania, hráč za Genozlodejov musí posunúť žetón o jedno miesto späť. Ak je vyčerpaných všetkých desať výstrelů, kanón už nemôže strieľať.

Rotačný kanón a hliadka

Rotačný kanón môže byť použitý počas akcie hliadka za rovnakú cenu ako storm bolter ak strieľa na daný cieľ, pokiaľ mu zostáva strelivo. Kanón sa nezasekne (je navrhnutý pre rýchlu streľbu).

Nabitie rotačného kanóna

Strelivo pre rotačný kanón je umiestnené v posuvných zásobníkoch v zadnej časti zbrane. Mariňák vybavený touto zbraňou si nesie náhradný zásobník so strelivom a môže ho opäť nabíjať za **4 AB**. Keď tak urobí, vráti žetón na políčko **10** na displeji stavu mise a zároveň ho otočí na stranu nabitia. Toto nabíjanie je možné vykonať iba raz, kanón potom nie je možné ďalej používať.

Porucha rotačného kanóna

Aj keď je vyrobený zo špeciálnej zliatiny, hlavné rotačného kanóna môžu dosiahnuť neuveriteľne vysoké teploty, keď sú používané nepretržite, v takejto situácii existuje možnosť ich poruchy. Ak bol rotačný kanón znova nabitý a na všetkých troch kockách padne rovnaké číslo, exploduje (cieľ môže byť zničený, ak padnú vhodné hodnoty na kockách). Vesmírny Mariňák je týmto zabitý a navyše hráč hádže kockou za každý model, alebo dvere, ktoré sa nachádzajú v rovnakej sekcii Space Hulka ako rotačný kanón. Model alebo dvere sú zničené, ak padne číslo **4** a vyššie.

REŤAZOVÁ PÄŤ

Reťazová päť sa používa na presekávanie stien a dverí. Vesmírny Mariňák s reťazovou päťou automaticky ničí dvere, ak na nich zaútočí bojom zblízka. Hod kockami nie je potrebný. Aj keď v boji dokáže reťazová päť spôsobiť väčšie poškodenie ako silová päť, mariňáci s ňou sú trochu neohrabaní a preto sa útok zblízka na Genozlodejov vyhodnocuje rovnako ako u mariňákov so silovou päťou.

ŤAŽKÝ PLAMEŇOMET

Ťažký plameňomet vystreľuje horiace promethium. To dokáže spáliť brnenie nepriateľov a pokropiť miestnosti alebo chodby, tekutinou ktorá určitú dobu po vypálení zostáva horieť. Táto akcia stojí **2 AB** a nemožno ju kombinovať s inou akciou. Plameňomet môže zacieliť model, alebo políčko do vzdialenosti 12 políčok. Môže ísť aj o prázdne políčko.



Mariňák vidí jedno alebo viac políčok v miestnosti a vystreľuje do nej svojim plameňometom. Značka plameňometu je umiestnená v miestnosti na označenie, že je zapálená. Každý z Genozlodejov v sekcii bude zabitý pri hode 2 alebo viac.

Priestorový účinok

Ťažké plamene ovplyvňujú celé sekcie*, časti hracej dosky, či už ide o jednu časť chodby s jedným políčkom, alebo celú miestnosť. Keď plameňomet strieľa na políčko alebo model, najprv umiestnite značku plameňometu do prostriedku sekcie, v ktorej sa cieľ nachádza. Potom hodíte kockou pre každý model alebo blip v časti (ak sú prítomné), a pri hode kockou 2 alebo viac je model zničený. Do sekcie je možné vystreliť aj viac krát, ak je to potrebné.

Trvalý efekt

Po umiestnení, značka plameňometu zostáva na svojom mieste až do jej odstránenia vo fáze stavu mise na konci ťahu. Všetky políčka v sekcii, ktorá obsahuje značku plameňometu, sú považované za zablokované pre zorný uhol, pohyb a umiestňovanie Genozlodejov z premenených blipov. Prežívajúce jednotky v tejto sekcii sa môžu pohybovať, ale pri každom vstupe do nového políčka v sekcii so

značkou plameňometu musia hodiť kockou, aby zistili, či sú zničené. Treba si všimnúť, že dohľad končí na okraji horiacej sekcie, pokiaľ nie sú medzi nimi žiadne horiace políčka. Blipy, ktoré sa premienia v horiacej sekcii, sú okamžite zničené, predtým ako sa umiestnia nejaký Genozlodeji.

Obmedzenie munície

Ťažký plameňomet je nabitý na šesť výstrelkov. Toto množstvo je k dispozícii na začiatku hry vo forme žetónov plameňometu, ktoré sa po každom výstrele vo fáze stavu mise odstránia zo hry. Tým je zabezpečené sledovanie spotreby munície.

Plamene a dvere

Ťažký plameňomet nemôže zničiť zatvorené dvere, ani cez ne strieľať. Ak je nejaká sekcia zasiahnutá plameňometom a obsahuje zatvorené dvere, políčka za dverami nie sú ovplyvnené plameňmi, ale dvere nemôžu byť otvorené, kým nie je odstránený žetón plameňometu.

BLESKOVÉ ČEPELE

Bleskové čepele sú rukavice pulzujúce smrteľnou energiou. Obvykle sa nosia ako kompletný pár a preto mariňák vybavený bleskovými čepeľami nemôže držať storm bolter. Vesmírny Mariňák s bleskovými čepeľami sa zapája do boja zblízka natočený čelom k protivníkovi. Pri útoku hádže dvoma kockami a pridá si **+1** k svojmu vyššiemu výsledku. Ak je Mariňák na strážii, môže hádzať znovu iba jednou kockou, nie oboma.

SILOVÝ MEČ

Silové meče sú vzácne a extrémne účinné zbrane. Právo nosiť silové meče majú len Vesmírne Mariňáci, ktorí preukázali svoju odvahu v mnohých bitkách. Pri útoku zblízka a natočením čelom, môže mariňák ozbrojený silovým mečom odraziť útok tak, že donúti protivníka hodnotiť znova kockou, podľa výberu hráča za Vesmírnych Mariňákov. Ak je mariňák na strážii, potom to môže urobiť pred rozhodnutím, či sám bude hádzať svojou vlastnú kockou.

HROMOVÝ ŠTÍT

Hromový štít je obranný energetický štít, ktorý mariňák drží v ľavej ruke. Vesmírny Mariňák so hromovým štítom blokuje jednu kocku pri útoku zblízka, ak je natočený čelom k protivníkovi. To má za následok, že Genozlodej hádže nie tromi, ale iba dvoma kockami pre vyriešenie útoku.

HROMOVÉ KLADIVO

Úder hromovým kladivom vyvoláva silu energie, ktorá prekoná aj najmocnejšieho protivníka. Mariňák s hromovým kladivom, ak je natočený čelom k protivníkovi, si pridáva **+1** k svojmu hodu kockou pri útoku zblízka. Všimnite si, že Vesmírny Mariňák - Seržant ozbrojený kladivom si pridáva **+2** (+1 za to, že je seržant a +1 za hromové kladivo).

* Pod pojmom sekcia sa rozumie jeden samostatný mapový dielik (dlaždica).

KNIOHVNÍCI

Knihovníci z Kapituly Vesmírnych Mariňákov majú mocné psychické schopnosti, ktoré využívajú na zosilnenie svojich bojových schopností a ovplyvnenie výsledkov bitiek v ich blízkosti. Inštrukcie danej misie uvádzajú, či je knihovník súčasťou síl Vesmírnych Mariňákov.

BODY PSYCHICKEJ SILY (PSI)

Knihovníci začínajú každú misiu s 20 psi bodmi. Psi body môžu byť vynaložené dvoma spôsobmi:

- Na zvýšenie sily hodu kockou (pozri Sekera Moci)
- Na použitie psychickej sily (pozri Psychická sila)

Žetón psi bodov sa používa na zaznamenávanie zostávajúcich psi bodov knihovníka. Na začiatku hry umiestnite žetón psi bodov na políčko „20“ na dráhe psi bodov na displeji stavu misie. Hráč za Genozlodejov musí pohybovať žetónom po dráhe podľa toho, ako knihovník využíva psi body. Ak sú raz vyčerpané, po zvyšok misie sa už nedajú nijako využiť.

Žetón psi bodov sa používa na zaznamenávanie zostávajúcich psi bodov Knihovníka. Na začiatku hry umiestnite žetón psi bodov na políčko „20“ na dráhe psi bodov na displeji stavu misie. Hráč za Genozlodejov musí pohybovať žetónom po dráhe podľa toho, ako knihovník využíva psi body. Ak sú raz vyčerpané, po zvyšok misie sa už nedajú nijako využiť.

SEKERA MOCI

Knihovníkova Sekera Moci mu umožňuje nasmerovať jeho psychickú energiu do smrteľného útoku v boji zblízka. Knihovník môže vynaložiť psi body na zvýšenie hodnoty hodu kockou, ak je otočený tvárou k nepriateľovi. Každý vynaložený bod pridáva +1 k hodu kockou. Body sa použijú až po všetkých hodoch kockami a po všetkých ich opakovaníach.

PSYCHICKÁ SILA

Knihovník môže použiť svoju psychickú silu iba raz za kolo počas ťahu Vesmírnych Mariňákov. Stojí ho to určité množstvo psi bodov, v závislosti od toho, na čo ju využil. Upozorňujeme, že využitie psychickej sily nie je akcia ako taká: nestojí ho žiadne akčné body a môže byť použitá kedykoľvek počas ťahu Vesmírnych Mariňákov, vrátane toho, keď iný Mariňák vykonáva nejakú akciu.



PREDVÍDATEĽNOSŤ (1 psi bod)

Jeho schopnosť predvídať umožňuje Vesmírnym Mariňákom lepšie koordinovať a efektívnejšie využívať svoje akcie. Použitie predvídania umožňuje presunúť žetón veliteľských bodov o jedno pole späť na lištu veliteľských bodov. Tento žetón nemôže byť presunutý až za pole „0“. Takéto použitie psychickej sily stojí 1 psi bod.

SILOVÁ BARIÉRA (2 psi body)

Ak Knihovník vytvára silovú bariéru. Umiestnite žetón silovej bariéry na prázdne políčko vo vzdialenosti do 12 políčok od knihovníka (nie je potrebná viditeľnosť v zornom uhle). Silová bariéra zostáva v hre po zvyšok kola a odstráni sa vo fáze stavu misie. Ak je žetón v hre, žiadny model nemôže vstúpiť na toto políčko ani cez neho strieľať. Toto využitie psychickej sily stojí knihovníka 2 psi body.

PSYCHICKÁ BÚRKA (3 psi body)

Knihovník útočí na nepriateľov svoju psychickou silou. Knihovníci môžu zacieliť samostatného Genozlodeja alebo Blip až 6 políčok od seba, alebo palubnú sekciu, ktorá má aspoň jedno políčko v dosahu. Nie je potrebná viditeľnosť v zornom uhle. Ak je zameraný Genozlodej, alebo blip, je zničený pri výsledku hodu 2+. Ak je zameraná celá sekcia, potom každý Genozlodej, alebo blip v tejto palubnej sekcii je zničený pri výsledku hodu 4+. Dvere, Vesmírne Mariňáci a Broodlord nie sú ovplyvnení psychickou búrkou. Toto využitie psychickej sily stojí knihovníka 3 psi body.

BROODLORD

Najstarší a najmocnejší Genozlodeji sú známi ako Broodlordi. Sú ešte zvrátenejší a inteligentnejší ako ich potomstvo. Broodlordi sú nebezpeční nepriatelia. Inštrukcie pre danú misiu uvádzajú, či je Broodlord súčasťou síl Genozlodejov.

ODHALENIE BROODLORDA

Ak je to špecifikované v misii, hráč za Genozlodejov sa raz počas misie môže rozhodnúť odhaliť blip s hodnotou 3 ako Broodlorda. Namiesto umiestnenia troch Genozlodejov umiestni Broodlorda na políčko obsadené blipom. Keď je Broodlord odhalený, považuje sa za Genozlodeja s nasledujúcimi doplnkovými pravidlami:

TAŽKO HO ZABIŤ

Broodlorda je oveľa ťažšie zabiť ako obyčajného Genozlodeja. Broodlord je zabitý iba vtedy, ak pri útoku na dvoch alebo viacerých kockách padne hodnota dostatočne vysoká na zasiahnutie cieľa - jeden zásah nemá žiadny efekt. Všimnite si, že to znamená, že plameňomet nemôže Broodlordovi ublížiť. Toto pravidlo sa nevzťahuje na hody počas útoku zblízka.

MOCNÝ ÚDER

Broodlord môže zasadiť ničivý úder v boji zblízka. V boji zblízka, ak je otočený čelom k nepriateľovi, Broodlord sčíta najvyššiu a najnižšiu hodnotu na kockách, aby zistil svoju skóre. Napríklad hádže: 6, 6, 3. Broodlord sčíta 6 a 3, čo dáva celkových 9. Ak je Broodlord niekedy nútený hádzať menej ako troma kockami, jednoducho použije celkovú sumu daného hodu.



ODOLNOSŤ VOČI PSYCHICKEJ BÚRKE

Broodlord disponuje psychickou silou, ktorá mu umožňuje odolávať psychickej búrke knihovníka a nie je nijako ovplyvnený jej účinkami.

DESIGN NOTES

SPACE HULK WAS FIRST PUBLISHED IN 1989. DESIGNED BY THE ECCENTRIC BUT HIGHLY TALENTED GAMES DESIGNER RICHARD HALLIWELL (HAL TO HIS FRIENDS), IT QUICKLY ESTABLISHED A REPUTATION AS A CLASSIC GAME WITH A LEGION OF LOYAL FANS WHO STILL PLAY THE GAME TO THIS DAY. A NUMBER OF SUPPLEMENTS FOR THE FIRST EDITION FOLLOWED, ADDING RULES FOR LIBRARIANS AND WEAPONS SUCH AS THE ASSAULT CANNON.

FOR THIS, THE FOURTH EDITION OF THE GAME, WE HAVE PROVIDED FOUR BRAND NEW MISSIONS, AND THE SPECIAL BOARD SECTIONS NEEDED TO PLAY THEM. PLAYERS OF THE PREVIOUS EDITION WILL NOTICE THAT THE RULES HAVE BEEN POLISHED BUT LEFT PRETTY MUCH UNCHANGED, THE ONLY ADDITIONS AND TWEAKS BEING SOME CLARIFICATIONS TO MAKE THE RULES EASIER TO USE AND UNDERSTAND, AND A MORE STRAIGHT-FORWARD WAY OF DETERMINING THE 'LINE OF SIGHT' FROM ONE MODEL TO ANOTHER.

RULES MODIFICATIONS ASIDE, WE ARE CERTAIN THAT EVEN VETERAN PLAYERS WILL BE THRILLED WITH THE NEW MISSIONS WE HAVE INCLUDED WITH THE GAME, AND THE OPPORTUNITY THEY PROVIDE TO RIDE BOARDING TORPEDOES AS THEY SLAM INTO THE SPACE HULK, FIGHT IN THE HARD VACUUM OF SPACE, AND MORE. THEY MAKE THE FOURTH EDITION THE BIGGEST AND MOST VARIED VERSION OF SPACE HULK EVER PUBLISHED, AND A FITTING TRIBUTE TO HAL'S ORIGINAL DESIGN.

PRAVIDLÁ PRE HRU JEDNÉHO HRÁČA

Pravidlá jedného hráča nie sú súčasťou oficiálnych pravidiel Space Hulk 3 a 4 edície. Jedna sa o pravidlá vytvorené komunitou.

Tieto úpravy pravidiel umožňujú hrať sólovú verziu hry Space Hulk, v ktorej hráč hrá za mariňákov. Pravidlá pre mariňákov sa nemenia, zatiaľ čo blipy a Genozlodeji sa pohybujú a útočia automaticky podľa pravidiel uvedených nižšie. Ak nie je uvedené inak, riad'te sa podľa bežných pravidiel hry.

VELITEĽSKÉ BODY

Pretože nie je potrebné schovávať počet veliteľských bodov, je jednoduchšie hodiť kockou K6, namiesto losovania žetónu. Potom umiestnite príslušný žetón na príslušné pole počítadla veliteľských bodov. Veliteľské body môže hráč používať rovnako ako pri bežnej hre.



GENOZLODEJI A BLIPY

Fázy hry

Hráč hrá za sily Vesmírnych Mariňákov, samotná hra kontroluje Genozlodejov a značky posíl (blipov). Keď sú aktivovaní všetci Vesmírny Mariňáci, Začne fáza za Genozlodejov a budú sa vykonávať nasledovné kroky:

- Fáza posíl
- Aktivácia Genozlodejov
- Aktivácia blipov

Počas fázy posíl sa použijú žetóny posíl (blipy) (toľko, koľko je uvedené v scenári). Hodnota blipu je vždy tajná. Pre každý žetón blipu sa hodí kockou, aby sa zistilo, kde ho umiestniť na hraciu dosku. Ďalšie informácie nájdete v nasledujúcej tabuľke.

K6 Umiestnenie blipov

1	Prepadnutie
2-4	Najbližší vstupný bod k najprioritnejšiemu Vesmírnemu Mariňákovi
5	Najbližší vstupný bod k najizolovanejšiemu Vesmírnemu Mariňákovi
6	Akýkoľvek vstupný bod, ktorý si hráč zvolí

V prípade pochybností treba hodiť kockou, aby sa rozhodlo, ktorý Vesmírny Mariňák bude použitý ako cieľ pre vstupný bod. Ak všetky vstupné body sú už obsadené a stále sú blipy, ktoré je potrebné umiestniť, tieto blipy sú stratené a nepočítajú sa ako obeť scenára.

Prepadnutie

V niektorých prípadoch sa namiesto bežného blipu posíl používajú blipy na prepadnutie (pozri vyššie). Umisťujú sa presne 6 políčok od Vesmírneho Mariňáka, mimo dosahu zorného poľa.

Vybraný Vesmírny Mariňák je prvoradý cieľ podľa tabuľky prioritných cieľov. Ak nie je možné umiestniť blip 6 políčok od cieľového Vesmírneho Mariňáka, pričom blip zostane mimo zorného poľa, vyberie sa nasledujúci Vesmírny Mariňák v zozname priorít.

Upozorňujeme, že obmedzenie 6 políčok sa týka iba cieľového Vesmírneho Mariňáka. Blip môže byť bližšie k iným Vesmírnemu Mariňákovi. V prípade pochybností, treba hodiť kockou, aby sa vybral Vesmírny Mariňák, ktorý bude použitý ako cieľ. Ak sa blip nepodariť umiestniť pre žiadny z cieľov Vesmírnych Mariňákov, blip je stratený a nepočíta sa ako obeť scenára.

Poradie aktivácie Genozlodejov a blipov

Keď sú blipy umiestnené, začne sa fáza Genozlodejov. Každý z modelov Genozlodejov je aktivovaný, pričom sa začína od najbližšieho k Vesmírnemu Mariňákovi. (Pozri Genozlodejov, aby ste vedeli, ako ich aktivovať).

Keď sú aktivovaní všetci Genozlodeji, aktivujú sa všetky blipy na hracej ploche. Poradie aktivácie začína blipmi, ktoré sú najbližšie k Vesmírnemu Mariňákovi. Ak sa blip počas tejto fázy úmyselne odhalí (dokáže dosiahnuť mariňáka), výslední odhalený Genozlodeji sú okamžite aktivovaní pred nasledujúcim blipom. Nakoniec sa aktivujú blipy číhajúce pri vstupných bodoch.

Poradie aktivácie Genozlodejov a blipov

1	Genozlodeji, od najbližšieho po najvzdialenejšieho k Vesmírnemu Mariňákovi
2	Blipy na hernej ploche. Každý odhalený Genozlodej je okamžite aktivovaný
3	Číhajúce blipy

AKTIVÁCIA GENOZLODEJOV A BLIPOV

Pravidlá pohybu Genozlodejov a blipov

Genozlodeji a blipy (votrelci) sa pri pohybe riadia rovnakým pravidlom.

Vždy sa pohybujú najkratšou cestou k svojmu cieľu. Ich cieľ je vybraný nasledujúcou tabuľkou.

Priorita Cieľ pre pohyb votrelcov

- | | |
|---|---|
| 1 | Vesmírny Mariňák ktorý sú dosiahnuteľný pre boj na blízko |
| 2 | Najprioritnejší mariňák, v dosahu 12 políček |
| 3 | Najbližší Vesmírny Mariňák |

Votrelci vždy otvárajú dvere na svojej ceste a nikdy nevstúpia do zorného poľa Vesmírnych Mariňákov, pokiaľ nie sú ovplyvnení „efektom roja“

Zoznam priorít cieľov útoku na blízko

AK je potrebné vybrať Vesmírneho Mariňáka ako cieľ, použije sa nasledujúce poradie priorít.

Priorita Cieľ útoku

- | | |
|---|---|
| 1 | Vesmírny Mariňák , ktorý je spomenutý v podmienkach víťazstva misie |
| 2 | Vesmírny Mariňák, bez palebnej sily (nie na hliadke, alebo stráži) |
| 3 | Vesmírny Mariňák, ktorý nie je otočený čelom k votrelcovi |
| 4 | Vesmírny Mariňák s bolterom |
| 5 | Náhodný Vesmírny Mariňák |

Efekt roja

Môže sa stať že, zorné pole Vesmírnych Mariňákov zablokuje pohyb votrelcov (nikdy úmyselne nevstupujú do zorného poľa). Ale existuje šanca, že aj napriek nebezpečenstvu pokračujú v pohybe.

Aby sa to znázornilo, vždy, keď sú na políčku votrelci, ktorých pohyb by ich prinútil dostať sa do zorného poľa, hodí sa kockou 1K6, pred aktiváciou ktoréhokoľvek z votrelcov na políčku

Výsledok kocky sa pripočíta k počtu votrelcov na hracej ploche v danej sekcii (dlaždici). Ak je súčet väčší alebo rovný 6, skupina pokračuje v pohybe v zornom poli. Tento výsledok sa nazýva „Skóre roja“.

Príklad: políčka v sekcii obsahujú 2 blipy a 1 Genozlodeja. Dvere sa otvoria a tým smerom sa pozerá vesmírny Mariňák. Pred aktiváciou mimozemšťanov sa hodí 1K6 a padne 3. K tomuto výsledku pridáme 3 (+2 za blipy +1 za Genozlodeja), čo dáva 6. Efekt roja je aktívny.

V takýchto situáciách každý Genozlodej ignoruje pravidlo, ktoré zakazuje vstúpiť do zorného poľa Vesmírnych Mariňákov.

Blipy sa odhalia a každý ovplyvnený Genozlodej je okamžite aktivovaný.

Blipy, ktoré sa skrývajú v blízkosti vstupných bodov na sekcii, sa odhalia na prvom políčku vstupného bodu. Títo odhalený Genozlodeji, budú tiež okamžite aktivovaní. Upozorňujeme, že sa tiež počítajú do skóre roja.

Efekt úspechu na teste roja

Genozlodej	Aktivácia bez blokovania priamej viditeľnosti
Blipy	Okamžité odhalenie. Všetci Genozlodeji sú aktivovaní.
Číhajúce blipy	Okamžité odhalenie. Všetci Genozlodeji sú aktivovaní na prvom políčku vstupného bodu.

Ak sa na iných dlaždičkách nachádzajú Genozlodeji alebo blipy a títo votrelci sú susediaci s aspoň jedným políčkom votrelcov s efektom roja, sú tiež ovplyvnené efektom roja. Sú považovaní za „pripojených“ ku skupine.

Aktivácia Genozlodejov

Ak je aktivovaný Genozlodej, vykonajú sa nasledujúce kroky (v uvedenom poradí).

1. Ak susedí s Vesmírnym Mariňákom, tak ho napadne.
2. V opačnom prípade sa pohybuje podľa pravidiel pohybu Genozlodejov.

Aktivácia blipov

Ak je aktivovaný blip, vykonajú sa nasledujúce kroky (v uvedenom poradí).

1. Ak pred pohybom, blip dokáže dosiahnuť Vesmírneho Mariňáka a priblížiť sa k nemu, odhalí sa. Odhalený Genozlodeji sú okamžite aktivovaný pred ďalším blipom.
2. V opačnom prípade sa blip pohybuje podľa pravidiel pohybu blipov.





BROODLORD

Ak sa jedná o misiu s Broodlordom, hodíte 1K6 pri každom odhalení blipu s tromi Genozlodejmi. Pri prvom odhalení takéhoto blipu hádzate na 6, pri každom ďalšom „trojkovom“ blipe sa cieľové číslo znižuje o 1 (napríklad pri odhalení tretieho trojkového blipu hádzate na 4+). Cieľové číslo však nikdy nebude menšie než 2+. Ak je cieľové číslo hodené, umiestni sa Broodlord namiesto bežných troch Genozlodejov.

NAJČASTEJŠIE OTÁZKY

Kedy presne sa kontrolujú efekty roja? (Pred premiestnením akejkoľvek figúrky na políčko, alebo po tom, čo si uvedomím, že sa jeden z nich bude musieť odhaliť?)

Efekt roja sa kontroluje pred aktiváciou akéhokoľvek z votrelcov na políčku. Toto sa robí, aby sa maximalizovala šanca, že efekt roja nastane.

Mal by byť prepád zo zálohy umiestnený maximálne, alebo presne 6 polí od cieľového vesmírneho Mariňáka?

Mal by byť umiestnený presne na 6 štvorcoch. Ak to nie je možné, vyberie sa iný cieľ.

Môžem si prezrieť lícovú stranu blipu?

Nie je dovolené prezeráť si lícovú stranu blipu, aby hráč videl, koľko Genozlodejov blip obsahuje. To sa hráč dozvie, až ak je blip odhalený.



Môžem sa rozhodnúť odhaliť svoje blipy predtým, ako sa zistí, či sa aktivuje efekt roja?

Nie. To by efekt roja aktivovalo príliš často

Keď umiestnim blip prepadnutia, mal by som ho premiestniť tak, aby bol 6 políčk od hociktorého Vesmírneho Mariňáka?

Nie, musí byť 6 políčk od cieľového Vesmírneho Mariňáka, ale môže byť bližšie k iným Vesmírnym Mariňákom. Mal by byť však mimo zorného poľa (inak sa v hre bude javiť ako odhalený).



Pre efekt roja, hodím 1K6 za každého Genozlodeja, alebo len 1K6 za sekciu?

Je to 1K6 pre celú sekciu. Kontrola sa vykoná raz pre všetkých votrelcov v sekcii.

S 2 votrelcami v sekcii máte 50% šancu aktivovať efekt roja (4+), čo znie rozumne. S 5 votrelcami v sekcii sa vždy aktivuje Efekt roja(1+), čo sa tiež zdá realistické.

Dokončenie efektu roja, sa použije pre všetkých votrelcov (Genozlodejov a blipov) v sekcii. Aj iní votrelci na iných sekciách budú ovplyvnení, ak je ich skupina pripojená k prvej sekcii (aspoň dvaja votrelci v rôznych sekciách sú susediaci).

REFERENČNÁ KARTA PRE SÓLO VARIANTU

Všetky tabuľky tohto dokumentu sú zoskupené na tejto stránke, kvôli lepšej prehľadnosti.

K6 Umiestnenie blipov

- 1 Prepadnutie
- 2-4 Najbližší vstupný bod k najprioritnejšiemu Vesmírnemu Mariňákovi
- 5 Najbližší vstupný bod k najizolovanejšiemu Vesmírnemu Mariňákovi
- 6 Akýkoľvek vstupný bod, ktorý si hráč zvolí

Efekt úspechu na teste roja

- | | |
|----------------|---|
| Genozlodej | Aktivácia bez blokovania priamej viditeľnosti |
| Blipy | Okamžité odhalenie. Všetci Genozlodeji sú aktivovaní. |
| Číhajúce blipy | Okamžité odhalenie. Všetci Genozlodeji sú aktivovaní na prvom políčku vstupného bodu. |

Poradie aktivácie Genozlodejov a blipov

- 1 Genozlodeji, od najbližšieho po najvzdialenejšieho k Vesmírnemu Mariňákovi
- 2 Blipy na hernej ploche. Každý odhalený Genozlodej je okamžite aktivovaný
- 3 Číhajúce blipy



Priorita Cieľ pre pohyb votrelcov

- 1 Vesmírny Mariňák ktorý sú dosiahnuteľný pre boj na blízko
- 2 Najprioritnejší mariňák, v dosahu 12 políčok
- 3 Najbližší Vesmírny Mariňák

Priorita Cieľ útoku

- 1 Vesmírny Mariňák , ktorý je spomenutý v podmienkach víťazstva misie
- 2 Vesmírny Mariňák, bez palebnej sily (nie na hliadke, alebo stráži)
- 3 Vesmírny Mariňák, ktorý nie je otočený čelom k votrelcovi
- 4 Vesmírny Mariňák s bolterom
- 5 Náhodný Vesmírny Mariňák

Priorita Cieľ pre pohyb votrelcov

- 1 Vesmírny Mariňák ktorý sú dosiahnuteľný pre boj na blízko
- 2 Najprioritnejší Mariňák, v dosahu 12 políčok
- 3 Najbližší Vesmírny Mariňák



REFERENČNÁ KARTA

SEKVENCIA KOLA

Ťah za Vesmírnych Mariňákov

Veliteľská fáza

Akčná fáza

Ťah za Genozlodejov

Fáza posíl

Akčná fáza

Fáza stavu misie

TABUĽKA PSYCHICKEJ SILY (PSI)

Sila	Cena	Efekt
Predvídateľnosť	1	Premiesti žetón veliteľských bodov o 1 miesto.
Silová bariéra	2	Dosah 12. Bariéra blokuje políčko
Psychická búrka	3	Dosah 6. Samostatný cieľ zničený pri 2+. Cieľ v sekcii zničený pri 4+.
Sekera moci	-	Pri útoku zblízka +1 za psi bod.

TABUĽKA AKČNÝCH BODOV

Vesmírny Mariňák

4 akčné body

Genozlodeji a blipy

6 akčných bodov

Akcia	Mariňák	Genozlodej	Blip
Pohyb dopredu o jedno políčko	1*	1**	1
Pohyb dozadu o jedno políčko	2*	2**	1
Pohyb do strany o jedno políčko	-	1**	1
Otočenie o 90°	1*	1	-
Otočenie o 180°	-	1	-
Strelba Storm Bolterom / rotačným kanónom	1	-	-
Nastavenie hliadka / stráž	2	-	-
Oprava zaseknutého Storm Boltera	1	-	-
Strelba ťažkým plameňometom	2	-	-
Útok z blízka	1	1	-
Otvorenie / zavretie dverí	1	1	1



* Vesmírny Mariňák môže strieľať zo Storm Bolteru, alebo rotačného kanónu ako súčasť jednej akcie.

** Genozlodej sa môže otočiť o 90° ako súčasť jednej akcie, bez ďalších nákladov na AB.

TABUĽKA STRELBY

Zbraň	Dostrel	Kocky	Zabije	Poznámka
Storm Bolter	Bez limitu*	2K6	6+	Hliadka, súvislá strelba, zaseknutie
Ťažký plameňomet	12	1K6	2+	Priestorový efekt, trvalé následky, 6 striel
Rotačný kanón	Bez limitu*	3K6	5+	Hliadka, 10 striel, nabitie, súvislá strelba

* Dostrel je 12 políček počas akcie hliadka.

ÚTOK Z BLÍZKA

Model	Útočné kocky	Poznámka
Genozlodej	3K6	-
Broodlord	3K6	Mocný úder
Vesmírny Mariňák so silovou päšťou	1K6	-
Vesmírny Mariňák s bleskovými čepeľami	2K6+1	-
Seržant s Energetickým mečom	1K6+1	Odrazenie
Seržant s hromovým kladivom a hromovým štítom	1K6+2	Blokovanie
Knihovník so sekerou moci	1K6+1+?	Psi body