

SPACE HULK<sup>®</sup>

АНГЕЛ  
СМЕРТИ<sup>™</sup>

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ



## ВЫСАДКА НА БОРТ «КОСМИЧЕСКОГО СКИТАЛЬЦА»

++ВХОДЯЩЕЕ СООБЩЕНИЕ.++

++УРОВЕНЬ БЕЗОПАСНОСТИ КРАСНЫЙ++

КРОВАВЫЕ АНГЕЛЫ. ВВОДНАЯ 7362-1.

БРАТУ-СЕРЖАНТУ ЛОРЕНЦО ВОЗГЛАВИТЬ  
ВЫСАДКУ ОТДЕЛЕНИЯ ТЕРМИНАТОРОВ  
НА КОСМИЧЕСКИЙ СКИТАЛЕЦ ++ГРЕХ  
ПРОКЛЯТИЯ++ И УНИЧТОЖИТЬ ПОСТ  
УПРАВЛЕНИЯ ЗАПУСКОМ ЧРЕЗВЫЧАЙНОЙ  
СТЕПЕНЬ ЗАРАЖЕНИЯ ГЕНОКРАДАМИ.  
ГОТОВЬТЕСЬ К УПОРНОМУ СОПРОТИВЛЕНИЮ.  
ВЕРОЯТНОСТЬ УСПЕХА МИССИИ 44%  
ПРИ ПОТЕРЕ 86% ЛИЧНОГО СОСТАВА.

++КОНЕЦ СООБЩЕНИЯ++

«В пятидесяти метрах дальше по коридору будет вход в комплекс управления, брат-сержант. Так мы пройдем к рубке запуска. Признаков враждебного присутствия нет». Ауспекс брата Омнио втянулся в силовой кулак — сканирование было завершено.

«Очень хорошо», — кивнул сержант Лоренцо. — «Братья, наступаем. Я впереди, брат Горизель замыкающий».

Отделение без лишних слов двинулось вперед. Бойцы в массивных тактических доспехах «дреднот» шли колонной по одному, наглухо перекрывая узкий коридор. Лоренцо с потрескивающим силовым мечом в руке возглавлял отряд, быстро и методично осматривая каждое боковое ответвление в поисках врага.

«Подозрительно это, брат-сержант», — тихо сказал в свой ауспекс брат Заэль. — «Здесь должны быть ксеносы. С чего бы оставлять без защиты такую позицию?»

«Кто же знает, что у ксеноса на уме?» — ответил Лоренцо. — «Остерегайся мыслей о чуждом, брат».

Они почти дошли до перехода, когда ауспекс брата Омнио записал. Отделение замерло на месте. «Есть контакт, сигнал нечеткий, на десяти метрах и приближается».

«Направление?» Лоренцо взял болтер наизготовку.

«...впереди», — сказал Омнио, сверяясь с ауспексом, — «на пяти метрах».

«Ничего не вижу», — рыкнул Дейно, осматривая боковой проход сквозь оптический прицел.

«Метр...»

«Они под нами!» — крикнул Лоренцо и опустил болтер. Очередь тяжелых зарядов разворотила палубу, и из тьмы навстречу выстрелам космодесантника рванулись кровожадные генокрады.

Лоренцо продолжал стрелять, пока палуба под ним не рухнула. Сержант по пояс провалился под настил, и когти чудовищ вцепились в него. Меч Лоренцо сверкал во тьме, отсекая конечности генокрадов, но натиск не ослабевал, и на броне с каждым ударом появлялись глубокие борозды.

Сержант воздел меч, и его голос разнесся над неумолчным громом штурмовых болтеров. «Да узнает враг имя Императора через нашу ярость! Вперед, за Сангвиния и Красный Грааль!»





## ВВЕДЕНИЕ

В игре «Космический скиталец: Ангел Смерти» вам предстоит высадиться на борт огромного «скитальца» в составе отделения космодесантников. Перед бойцами прославленной капитулы Кровавых Ангелов стоит сложная задача: уничтожение превосходящих сил генокрадов — передового отряда безжалостной орды тиранидов, нацеленной на захват миров человечества.

В этой уникальной настолке от одного до шести участников могут взять на себя миссию по спасению человечества. Специфика «Ангела Смерти» в том, что игроки не преследуют личных целей. Как и подобает терминаторам Космодесанта, они сражаются плечом к плечу, побеждают командой или погибают вместе!

В книге даны правила для партии на шесть игроков; исключения оговорены особо или сведены на стр. 30 в раздел правил для игр с меньшим числом участников.

## КОМПОНЕНТЫ

Правила игры

128 карт

18 действий

2 патриарха

30 событий

36 генокрадов

22 локации

12 космодесантников

8 зон

12 жетонов поддержки

6 маркеров боевого звена

1 боевой кубик

## КОМПОНЕНТЫ: ОБЗОР

### КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Игроки применяют эти карты для выполнения десантниками особых или стандартных действий: атака, переход на новую позицию, поддержка боевых братьев. Карты отличаются цветом: он показывает, какое звено может применить карту.



### КАРТЫ ПАТРИАРХОВ

Эти генокрады куда опаснее, чем обычные монстры. Их карты не замешиваются в колоду генокрадов и применяются только по требованию карты особой локации.



### КАРТЫ СОБЫТИЙ

Когда в каждом раунде игры одна из этих карт вытягивается из колоды, она изменяет картину боя. Карта события может как помочь десанту, так и задержать его продвижение. Кодированные данные в нижней части карты показывают, как движутся и плодятся генокрады в этом раунде.



### КАРТЫ ГЕНОКРАДОВ

Эти карты исполняют роль враждебных существ, стремящихся разорвать десантников в клочья. Карты чудовищ лежат на поле лицом вниз в стопке сигналов или лицом вверх рядом с боевым построением десантников.





## КАРТЫ ЛОКАЦИЙ

Это отсеки и переходы «скитальца». Локация может оказать влияние на вошедших в нее десантников. Также ход игры могут изменить особые зоны внутри локаций.

Четыре карты служат стартовыми локациями (см. «Подготовка»), три другие — целями десанта: игроки должны достичь этих локаций, чтобы победить.



## КАРТЫ ДЕСАНТНИКОВ

Это бойцы элитного отделения Космодесанта, которые выполняют распоряжения игроков в течение партии. Цвета карт позволяют распределить десантников по звеньям.



## КАРТЫ ЗОН

Эти карты выкладываются рядом с картами десантников по требованию карты локаций. В зонах будут появляться новые генокрады. Также у зон есть особые свойства.



## ЖЕТОНЫ ПОДДЕРЖКИ

Эти жетоны показывают, что десантники прикрывают друг друга огнем и помогают преодолевать сопротивление генокрадов: поддержка позволяет перебросить кубик в атаке или в обороне.



## МАРКЕРЫ ЗВЕНЬЕВ

В начале игры каждый участник выбирает такой маркер, чтобы помнить, звено какого цвета будет ему подчиняться.



## БОЕВОЙ КУБИК

Как правило, бросок кубика позволяет выяснить, чем закончилась атака генокрада или десантника.



## ПОДГОТОВКА

Собрались играть в «Ангела Смерти»? Выполните все перечисленные шаги в указанном порядке.

**1. Колоды:** для начала перетасуйте и сложите двумя отдельными закрытыми колодами карты генокрадов и карты событий.

**2. Стартовые локации:** на некоторых картах вы найдете фразу «Стартовая локация для X игроков». Возьмите карту, подходящую для вашей компании, и выложите ее в центр стола.

**3. Колода локаций:** разберите локации по номерам и каждую группу перетасуйте *отдельно*. Затем создайте колоду, следуя инструкциям со стартовой локации. Например, если на карте вы видите такой шифр «1С ▶ 2 ▶ 3 ▶ 4», в колоде локаций должно оказаться 4 карты: верхней станет случайная карта «1С», нижней «4». Так вы проложите путь отделения по «космическому скитальцу» (см. стр. 25).

**4. Выбор звена:** в любом порядке разберите маркеры боевых звеньев. Если в игре участвует менее четырех игроков, каждому достанется больше одного маркера (см. стр. 30).

Выложите свои маркеры перед собой, чтобы все видели, карты десантников какого цвета перейдут в ваше распоряжение. Затем получите все карты действий для своих звеньев.

Маркер, карты десантников и действий любого звена, которое не нашло хозяина, возвращаются в коробку: в этой партии для них нет места.



## НА СТАРТЕ ИГРЫ ВЧЕТВЕРОМ

**5. Боевое построение:** тщательно перетасуйте карты десантников всех выбранных для партии звеньев. Так как карты десантников двусторонние, рекомендуем тасовать их под столом. Также один из вас может поднять карты после перемешивания.

Затем выкладывайте по одной карте за раз в колонну так, чтобы первая примыкала снизу к карте стартовой локации (см. схему на стр. 9). Эта колонна карт будет называться **построением**.

Десантники, карты которых лежат в верхней половине построения, держат левый **сектор** (см. стр. 21), вторая половина перекрывает правый. Так, в игре вчетвером первые четыре карты лежат так, чтобы текст был справа, а десантник слева, а четыре нижние смотрят вверх другой стороной (см. схему на стр. 9).

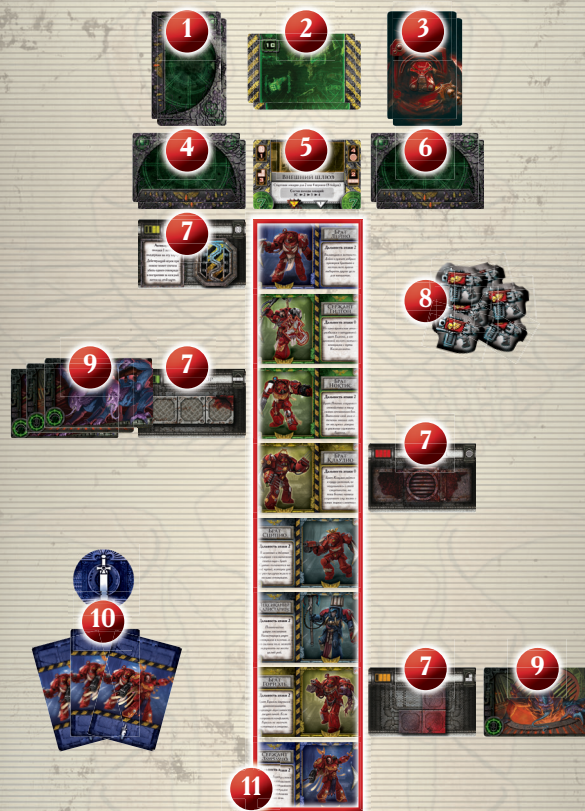
**6. Жетоны поддержки** сложите в общий резерв, доступный для всех.

**7. Зоны и сигналы:** карты зон раскладываются так, как указано на карте локации («Карты зон» на стр. 28).

Затем сложите карты генокрадов в стопки сигналов рядом со стартовой локацией (детали указаны в тексте самой карты — см. «Стопки сигналов» на стр. 22).

**8. Первые генокрады:** вытяните верхнюю карту из колоды событий и по ее указаниям выведите на поле генокрадов (см. «Оживление генокрадов», стр. 21). На другие части карты события не обращайте внимания. Сбросьте ее, как только выложите генокрадов.

Если все игроки взяли карты действий для своих бойцов, можно начинать первый раунд.



1. Колода генокрадов
2. Колода локаций
3. Колода событий
4. Левая стопка сигналов
5. Стартовые локации
6. Правая стопка сигналов
7. Карты зон
8. Свободные жетоны поддержки
9. Рои генокрадов
10. Маркер звена и карты действий игрока
11. Боевое построение десантников



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Для десантников целью является проход по «скитальцу» к последней локации, где им предстоит выполнить указанные в тексте карты условия. Также десантники побеждают, если уничтожают всех генокрадов возле построения и в обеих стопках сигналов, находясь в последней локации. Выполнив любое условие, игроки одерживают победу.

Если все космодесантники погибают до выполнения условия, игроки *терпят поражение*. Маловероятно, но возможно, что последний десантник погибнет точно в то же время, что и сложатся условия победы. Такой исход засчитывается как выигрыш десанта!

## ИГРА

В этой части мы обговорим основные правила игры, уделяя наибольшее внимание фазам раунда.

## РАУНД ИГРЫ

Игра представляет собой череду раундов, которую либо венчает победа людей, либо обрывает гибель последнего бойца. Раунд состоит из строгого порядка фаз.

- 1. Выбор действия.** Каждый игрок решает для себя, какую карту действия разыгрывает в раунде.
- 2. Розыгрыш действия.** Игроки разыгрывают те карты, которые выбрали в первой фазе. Розыгрыш идет по возрастанию номеров, и открывает его карта с наименьшим номером.
- 3. Нападение генокрадов.** Космодесантники принимают удар генокрадов: каждый **рой** в игре атакует бойца, с которым **сражается**.
- 4. Событие.** Действующий игрок тянет верхнюю карту из колоды событий и разыгрывает ее.

После розыгрыша события вновь начинается фаза выбора действий. Так продолжается, пока все десантники не погибнут или не победят.

## I. ВЫБОР ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе все игроки одновременно выбирают по карте действия на руке и выкладывают их на стол перед собой лицом вниз. Если в игре меньше 4-х игроков, каждый выбирает больше одной карты — по одной на каждое свое звено (см. стр. 30).

Карту действия, сыгранную в предыдущем раунде, применить *нельзя!* Чтобы не забыть об этом запрете, игроки не забирают сыгранные действия со стола, пока в *следующем* раунде игры не выберут новые карты действий.

Карты действий определяют не только то, что будут делать десантники в раунде, но и порядок выполнения этих действий.

Игроки могут делиться информацией о том, какими картами действия обладают, но показывать их товарищам *не вправе*.

*Пример:* в фазе выбора действий Егор говорит своим товарищам, что хотел бы атаковать генокрадов, но его десантник уже находится в гуще сражения с роем. Если никто из игроков не пообещает поддержать его бойца, Егор просто не выберет карту атаки.

## 2. РОЗЫГРЫШ ДЕЙСТВИЙ

После выбора карт наступает время их разыграть. Все выбранные карты одновременно вскрываются.





Каждая карта разыгрывается один раз. Первым выполняется действие с наименьшим номером (верхний левый угол карты), затем по порядку возрастания. Чем выше номер карты, тем позже в раунде будет выполнено ее действие.

Карты действия бывают трех типов: **Поддержка**, **Атака** и **Движение + Действие**. Особенности каждого типа описаны на страницах с 15-й по 20-ю.

## ОСОБЫЕ СВОЙСТВА КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Помимо типа карты, у каждого действия есть особое уникальное свойство (описание размещено ниже типа). Особое свойство применяется в определенной фазе раунда, оказывая влияние на действия десантников.

Эти свойства применяются независимо от того, какой сектор перекрывает десантник, за исключением тех, что связаны с атакой или расходом жетона поддержки для переброски кубика (см. стр. 19, «Сектора и дальность»). Например, свойство карты «Блок» можно применить, даже если десантника атакуют с тыла.

Если на карте есть слова «всякий раз», ее свойства могут применяться несколько раз в течение раунда.

## 3. НАПАДЕНИЕ ГЕНОКРАДОВ

Когда все игроки разыграли карты действий, приходит пора генокрадов ответить. Каждый **рой** генокрадов, **сражающийся** с десантником, может атаковать его.

**Рой** генокрадов — это все вскрытые карты генокрадов на одной позиции по одну сторону от построения. Рой **сражается** с десантником, если они занимают одну и ту же **позицию** (карты генокрадов примыкают к карте десантника строго слева или справа — см. «Построение» на стр. 15).

Рои атакуют по очереди, начиная с тех, кто сражается с бойцами в голове построения. Если два роя стоят на одной позиции, первым атакует тот, что слева от построения.

Когда рой атакует десантника, хозяин бойца бросает кубик. Если на кубике выпало *больше*, чем генокрадов в рое, атака завершается *промахом*, и космодесантник *не убит*.

Если генокрадов в рое *столько же* или *больше*, чем выпало, космодесантник тут же погибает, и его карта удаляется с поля (см. «Погибшие десантники» на стр. 29).

## 4. ФАЗА СОБЫТИЙ

После того, как все рои завершили атаки на построение, **ДЕЙСТВУЮЩИЙ ИГРОК** (тот, кто выбрал в этом раунде карту действия с наименьшим номером) тянет из колоды и разыгрывает верхнюю карту события.

Важно, чтобы сначала игрок прочитал карту *про себя* и *не показывал* ее другим.

Затем игрок выполняет два шага этой фазы в строгом порядке.

### А. СВОЙСТВО СОБЫТИЯ

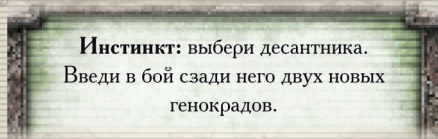
Сначала игрок должен применить особое свойство карты. Текст свойства дан под иллюстрацией на карте. Как правило, это эффект, оказывающий влияние на десантников, генокрадов или жетоны поддержки.

Если над текстом есть слово **ИНСТИНКТ**, то это событие может повлиять на ситуацию несколькими способами. Игрок должен выбрать эффект свойства до того, как зачитает карту товарищам, т.е. обсуждать с ними предлагаемые варианты он не вправе. Все будут обязаны принять любой эффект свойства, выбранный их действующим коллегой.

Огласив свое решение, игрок открывает карту события перед друзьями и применяет ее (см. пример ниже).



## Блок особого свойства на карте события



*Пример: действующий игрок тянет карту события (см. выше). Он выбирает брата Омнио (этим бойцом управляет другой) и только после этого вскрывает карту события. По решению действующего игрока в тылу у брата Омнио появляются два генокрада.*

Помните, что для применения свойства игрок **обязан** выбирать цель, подходящую по всем критериям (если это возможно). В приведенном выше примере целью должен стать десантник, рядом с которым может появиться наибольшее количество генокрадов (в лучшем случае, двое).

## Б. ОЖИВЛЕНИЕ ГЕНОКРАДОВ

После разбора особого свойства наступает черед трех ячеек в нижней части карты события.

Ячейки разыгрываются слева направо. Одни позволяют выжившим в боях с десантниками роям сменить позицию (см. стр. 24), другие обеспечивают **ПОЯВЛЕНИЕ** новых существ (см. стр. 23).

### Блок оживления генокрадов на карте события



Символ  
сильного  
оживления

Символ  
оживления

Символ  
движения

## ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Этот раздел посвящен особым правилам игры, которые не вписались в блок базовых правил.

## БОЕВОЕ ПОСТРОЕНИЕ

**БОЕВЫМ ПОСТРОЕНИЕМ** в игре называется колонна карт десантников в центре стола. Десантники могут находиться только в построении, выходить из колонны они не вправе. Каждый ряд построения — это **позиция**.

Когда космодесантника убивают, построению надо **сомкнуть ряды**, закрывая позицию погибшего (см. стр. 28–29, «Сомкнуть ряды»).

## ТИПЫ КАРТ ДЕЙСТВИЯ

В игре десантник может выполнять действия трех типов. Обдуманное чередование этих действий поможет десанту выжить и выполнить задание.

Ниже подробно описан каждый тип:

## ПОДДЕРЖКА

Разыгрывая карту **Поддержки**, игрок получает один жетон поддержки из резерва и кладет его на карту любого десантника, даже если тот находится под контролем товарища или уже обладает жетонами поддержки.



В свою очередь игрок может израсходовать (сбросить) жетон поддержки с карты своего десантника, **который атакует или обороняется**, чтобы перебросить только что брошенный кубик.

Игрок **обязан** принять результат, выпавший на повторном броске, вместо первого, если только не перебросит кубик снова за счет другого жетона поддержки или какого-либо свойства.



*Пример: десантнику выпал 0 в обороне, что приведет к его гибели. Игрок сбрасывает жетон поддержки с карты этого десантника, надеясь получить больший результат на повторном броске.*

Важно отметить, что жетоны поддержки можно сбросить только в том случае, когда десантник атакует рой в **ПЕРЕКРЫТОМ СЕКТОРЕ** или отбивает идущее оттуда нападение (см. стр. 19, «Сектора и дальность»). Так, если ваш десантник убит атакой с тыла, т.е. из сектора, который он не перекрывал, вы не можете пользоваться жетонами поддержки, чтобы перебросить кубик.

Когда игрок кидает кубик не в нападении или обороне, жетоны поддержки нельзя применять для повторного броска. Например, свойство карты действия «Геройский бросок» требует броска, но это не атака, и перекинуть кубик за счет жетона поддержки нельзя.

Жетоны поддержки остаются на карте десантника, пока не будут израсходованы или сняты эффектом карты. Игрок может тратить только те жетоны, которые лежат на картах десантников его звена (звеньев).

## ДВИЖЕНИЕ + ДЕЙСТВИЕ

Карта этого типа позволит игроку задействовать каждого десантника соответствующего звена (цвета). Десантник может перейти на смежную позицию, сменить сектор и/или активировать зону, находящуюся в перекрытом секторе.

Разгрывая «Движение+Действие», игрок выполняет любые или все перечисленные ниже шаги в указанном порядке. Ни один из шагов обязательным не является: например, игрок может активировать зону, не перемещая при этом своих десантников.

### А. Переход на смежную позицию

Игрок может передвинуть любых десантников, цвет звена которых совпадает с цветом разыгрываемой карты действия. Десантники движутся по одному, в любом порядке.

Чтобы сменить позицию десантника, игрок просто берет его карту и меняет ее местами с картой любого соседа по построению (см. рис. на стр. 18). При этом вовсе не важна принадлежность бойца, позицию которого занимает десантник игрока. Меняя позицию, бойцы не разворачиваются, т.е. продолжают держать прежние сектора. Это важно, поскольку бойцы могут атаковать только рой в перекрытых секторах, и жетоны поддержки расходуют только в бою с теми генокрадами, которых видят (см. стр. 19).

Действие движения позволяет только одну смену позиции каждому десантнику звена.

Десантник, меняющий позицию, оставляет все карты зон и генокрадов в неприкосновенности.

### Б. Разворот (смена сектора)

После перемещения десантников игрок может заставить любого или обоих бойцов звена развернуться на занятой позиции так, чтобы перекрыть новые сектора. Для этого достаточно перевернуть карту, и индикатор сектора (большая стрелка) на карте покажет в другую сторону (см. пример на стр. 18).

Карта десантника двусторонняя: когда она лежит одной стороной вверх, считается, что боец перекрывает левый сектор, а стоит ее перевернуть, и десантник развернется так, чтобы встречать атаки справа. Генокрады, которые стоят в тылу бойца, т.е. в не перекрытом секторе, могут не бояться атак десантника, а игрок не сможет тратить жетоны поддержки в столкновении, если его боец не развернут лицом (стрелкой) к противнику (стр. 15).





## В. Активация зоны

Развернув десантников так, как ему угодно, игрок может активировать любую карту зоны, **перед** которой стоит один из его бойцов (на одной позиции с десанником и в перекрытом им секторе).

Активировать можно только карту зоны со словом **Активация**. Игрок выполняет инструкции на карте зоны, которые иногда отсылают его к свойству той локации, в которой находится десант (о локациях со свойством «После входа» читайте на стр. 28).

**Важно:** каждая карта зоны может быть активирована не больше **одного** раза за раунд.



1. Игрок разыгрывает «Движение+Действие» для желтого звена.



2. Брат Клаудио меняется позициями с братом Ноктисом. Затем игрок решает развернуть брата Клаудио на сектор с дверью.

3. Игрок принимает решение активировать карту зоны и выполняет инструкции двери, т.е. кладет на нее жетон поддержки.

## АТАКА

Карта действия этого типа позволяет игроку атаковать генокрадов **каждым** бойцом соответствующего звена (цвета).

Игрок просто выбирает одного из своих бойцов (в любом порядке), а затем указывает ему **цель** атаки (рой генокрадов) в перекрытом секторе и на подходящей дальности (см. ниже).

Выбрав бойца и его цель, игрок бросает боевой кубик. Если выпадает череп (☠), один из генокрадов роя **убит** (игрок выбирает карту и сбрасывает ее из игры). Любой результат **без черепа** считается промахом.

Помните, что многие карты обладают особыми свойствами, увеличивающими боеспособность десанта.

### Сектора и дальность

Чтобы атаковать рой генокрадов, десантник должен быть развернут на **сектор** с роем и быть в пределах **дальности** атаки.

То, какой **сектор** перекрывает боец, определяется направлением большой стрелки на его карте (налево или направо). В начале игры Космодесантники верхней половины построения держат левый сектор, нижние защищают братьев от атак справа (см. схему на стр. 9). Развернуться на другой сектор десантник может при помощи карты типа Движение+Действие.

На карте каждого десантника указана предельная **Дальность** (т.е. количество позиций от него до цели), на которой он может атаковать. Так, если дальность атаки десантника 1, он может атаковать рой, который сражается с ним, и рой на соседних позициях. Десантник с дальностью атаки 0 может напасть только на рой, который делит с ним позицию, т.е. **сражается** с ним (см. пример на стр. 20).





В примере выше брат Ноктис может атаковать либо рой №1, либо рой №3: они, в отличие от №2, находятся в его секторе. Брат Клаудио с дальностью атаки 0 не дотянется ни до кого, кроме 3-го роя. Брат Сципио развернут к правому сектору и, с дальностью атаки 2, может смело атаковать рой №2. Зато 1-й и 3-й рои для него недосягаемы.

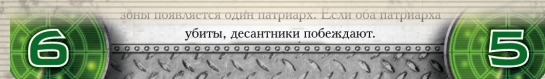
Брат Ноктис **сражается** с роями №2 и №1, брат Клаудио — с роем №3.

## ГЕНОКРАДЫ

Здесь собраны правила, относящиеся к генокрадам: как они оживляются, как движутся, как окружают и что делать с мертвыми генокрадами.

## СТОПКИ СИГНАЛОВ

В начале игры и при каждом переходе десанта в новую локацию игроки создают две стопки сигналов — одну справа, вторую слева от карты локации. В нижних углах карты локации указано, сколько карт генокрадов надо положить в соответствующие стопки.



При входе в следующую локацию надо сделать левую стопку сигналов из 6 карт и правую из 5 карт.

## ОЖИВЛЕНИЕ ГЕНОКРАДОВ

Приход незваных гостей вызывает **оживление** среди замерших в спячке генокрадов. При каждом событии или эффекте, которые вызывают оживление, действующий игрок берет верхнюю карту из стопки сигналов и кладет ее лицом вверх рядом с построением. На картах локаций результат оживления описывается фразой «появляется генокрад», карты событий строго приказывают: «поставь» или «введи в бой» генокрада.

Когда символы карты события требуют оживления генокрадов в определенной зоне, карты чудовищ появляются на каждой позиции построения с такой зоной.



Сильное оживление на каждой позиции с желтой зоной, оживление на каждой позиции с красной зоной.

Всего в игре четыре вида зон: красные, оранжевые, желтые и зеленые. Количество цветных делений на карте зоны напоминает, насколько вероятно появление здесь генокрадов из-за событий (верхним пределом будут четыре красных деления).

В нижней части карты стартовой локации показано, сколько генокрадов появляется при простом (белый треугольник) и при сильном оживлении (желтый). Эти количества для каждой карты свои.



Эта стартовая локация вводит в игру 5 генокрадов при сильном оживлении и 3 при простом.

Если в игре ряд зон одного цвета, указанное количество генокрадов встает в каждую такую зону.



Помните, что свойства карт, оживляющие генокрадов, *могут* выставляться их на позиции, где нет карт зон.


**Важно:** генокрады *всегда* берутся из стопки сигналов с той стороны построения, с которой они должны появиться. Если на нужной стороне карт в стопке нет, генокрады *не появляются*.

Если в стопке недостаточно сигналов, чтобы полностью разыграть оживление, действующий игрок обязан выставить столько генокрадов, сколько может. Их распределение между зонами отдается полностью на его усмотрение.

## ДВИЖЕНИЕ ГЕНОКРАДОВ

Это чаще всего происходит в фазе событий. Обычно от действующего игрока требуется сдвинуть тот или иной рой на смежную позицию *или* **ОБОЙТИ** того бойца, с которым сражается рой. Независимо от выбранного вида движения, каждый генокрад может передвинуться или обойти бойца только *раз* за фазу события.

### Смена позиции


Если символ движения состоит из двух стрелок () , каждый рой, в котором есть генокрады определенного типа, сдвигается на соседнюю позицию. Тип указан в нижнем левом углу карты.

Рой, меняющий позицию по этому правилу, всегда следует по мелким стрелкам, напечатанным на карте десантника с той стороны, где стоит рой.



Если сдвигающийся рой должен уйти за пределы построения сверху или снизу, рой идет в обход.

### Обход

Если символом движения служит изогнутая стрелка вправо () , каждый рой с генокрадами нужного типа обходит «своего» десантника, заходя на его позицию с тыла (т.е. из сектора, не перекрытого бойцом).

Рой, который и так уже стоит в тылу десантника, не движется.



1. В фазе событий первый символ внизу карты создает сильное оживление на каждой желтой зоне. Карта стартовой локации требует, чтобы в таком случае на поле появились три генокрада. Действующий игрок тянет три карты из правой стопки сигналов и кладет их на позицию с картой желтой зоны (Панель управления).

2. Поскольку справа от построения красных зон нет, второй символ не приводит к появлению новых генокрадов на этой стороне построения.

3. Каждый рой с генокрадом, у которого есть символ хвоста, передвигается на соседнюю позицию по стрелкам на карте «своего» бойца. Игрок перекладывает рой брата Клаудио на одну позицию вверх, к брату Ноктису.

4. Затем только что появившиеся в желтой зоне генокрады всем роем переходят на позицию брата Клаудио. Рои, в которых нет генокрада с символом движения разыгранной карты события, не движутся.





## УБИТЫЙ ГЕНОКРАД

Когда генокрад убит (обычно после атаки десантника), его карта уходит в сброс лицом вверх (заведите стопку сброса рядом с колодой генокравдов). Когда карты в колоде генокравдов закончатся, перетасуйте сброс и сделайте из него новую колоду.

## КАРТЫ ПАТРИАРХОВ

За некоторыми исключениями, карты патриархов действуют так же, как карты простых генокравдов.

- патриархи *никогда* не замешиваются ни в колоду генокравдов, ни в стопку сигналов. Их появление предопределяется картой локации, и ждать своей очереди в стопке сигналов патриарх не должен.
- У патриарха два символа движения, и их рой движется по распоряжению карты с любым из этих символов.
- Патриарха *нельзя убить*, если после него в рое останется обычный генокрад. Другими словами, патриарх должен быть последним в рое, чтобы его можно было убить.
- Когда рой с патриархом атакует, игрок должен вычестить 1 из результата броска. Следовательно, рой имеет больше шансов убить защищающегося Космодесантника.



## ПОИСК

Для победы в игре десанту придется вести активный **поиск** новых локаций «скитальца», чтобы пройти к последней локации в колоде и постараться выполнить ее условия.

Важно понять, что **поиск** — это переход построения в новую локацию целиком, а **движение** — вид действия отдельных десантников и роев *в рамках* построения.

**Поиск начинается автоматически, когда в конце фазы в обеих стопках сигналов не остается карт.**

Поиск не происходит только в том случае, когда в колоде локаций нет карт, и тогда десант остается на месте, пока не победит в игре или не погибнет.

Поиск состоит из нескольких последовательных шагов.

1. Новая локация
2. Новые зоны
3. Новые сигналы
4. Свойство локации «после входа» (если надо)

Подробнее эти шаги расписаны на стр. 26-27.

**Важно:** при поиске все генокравды, сражающиеся с десантниками, *остаются* в построении. Если их не убить или не сбросить какими-либо свойствами или картами, избавиться построение от «старых» генокравдов может только свойство зоны «Дверь».



## ПОИСК: ПОШАГОВОЕ ОПИСАНИЕ

**1. Новая локация:** из колоды локаций берется и кладется поверх прежней новая карта локации. При этом важно не закрыть треугольники с цифрами оживления на карте стартовой локации. Десантники обнаружили новый отсек корабля.

**2. Новые зоны:** действующий игрок сбрасывает все карты зон, до этого момента лежавшие рядом с построением.

Затем он сверяется с картой новой локации: по обе стороны от картинки стоят пары символов, которые скажут, какие именно зоны на какие позиции ставить.

Символ зоны состоит из знака, числа и стрелки. Если стрелка *направлена вниз*, игрок отсчитывает указанное число позиций от верха построения и кладет туда карту зоны. Стрелка *вверх* означает, что отсчет ведется от низа построения (см. схему на следующей странице).

Если число на символе больше количества бойцов в построении, карта зоны кладется на последнюю доступную позицию.

**3. Новые сигналы:** все карты, оставшиеся в стопках сигналов перед началом поиска, уходят в сброс. Затем обе стопки наполняются картами генокравов в соответствии с числами, стоящими на карте локации (о сигналах читайте на стр. 20).

**4. «После входа»:** текст карты локации начинается со слов «Активация панели управления» или «После входа». Во втором случае свойство локации надо разобрать именно на этом шаге поиска.

Свойство локации «Активация панели управления» разыгрывается *всякий раз*, когда в этой локации активируется карта зоны «Панель управления».

## СХЕМА РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ЗОН



**1.** Игрок раскладывает зоны в начале игры. Слева на карте стартовой локации он видит символ, который требует поставить дверь на верхней позиции построения.

**2.** Второй символ инструктирует игрока поставить поворот на третью позицию от головы построения. Выполнив эти требования, игрок переходит к зонам правой стороны.

## ПОГИБШИЕ ДЕСАНТНИКИ

Если десантник убит (обычно в результате нападения роя), его карта убирается из построения в коробку. Построение смыкает ряды (см. стр. 28).

Если оба десантника боевого звена погибли, все карты действия соответствующего цвета удаляются из игры, поскольку их больше никому использовать. Однако шансы на победу сохраняются, пока есть живые бойцы.

Если из-за гибели своего бойца действующий игрок теряет последнюю карту, право действия переходит к обладателю карты действия с наименьшим номером из оставшихся в розыгрыше карт.



## СОМКНУТЬ РЯДЫ!

Когда десантник погибает, его товарищам необходимо сомкнуть ряды, закрывая брешь в боевых порядках.

Это происходит так: меньшая часть построения, т.е. все десантники, зоны и генокрады, сдвигается вверх или вниз к большей части строя.

Меньшей частью построения будет та, в которой меньше десантников. Если обе части равны, нижняя сдвигается вверх.

При таком маневре один рой генокрадов может наложиться на другой. Если это происходит в фазе атаки генокрадов, уже атаковавшие рои должны быть сложены отдельно от тех, кто еще не напал. Только в конце фазы событий все рои на одной позиции и по одну сторону от построения сливаются в больший рой.

Кроме того, возможно и наложение зон друг на друга, когда десантники смыкают ряды.

Если десантник получает право перейти не на соседнюю позицию (при помощи карты или свойства), это не вызывает разрыва в строю и не требует сомкнуть ряды: бойцы просто меняются позициями.



1. В фазе атаки генокрадов брат Дейно погибает, так как результат его броска ниже количества генокрадов в напавшем на него рое.



2. Поскольку в нижней части построения остался всего один десантник, а в верхней еще двое бойцов, нижний сегмент придвигается к верхнему. Из-за этого генокрады, только что атаковавшие брата Дейно, оказываются на позиции брата Клаудио.

Затем два генокрада из сдвинутого роя атакуют построение. После их атаки два роя, занимающие позицию брата Клаудио, сливаются в один рой из трех генокрадов.





## ОГРАНИЧЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ

Количество карт и жетонов в игре ограничено комплектом.

Когда жетон поддержки израсходован или снят, его надо вернуть к прочим свободным жетонам. Если игрок получает право положить жетон на бойца, но запас жетонов исчерпан, это право теряется.

Когда карта уходит из игры в сброс, она кладется лицом вверх в стопку рядом с соответствующей колодой.

Когда карты того или иного типа кончатся, игроки перетасовывают сброс и делают новую колоду. Это не относится только к колоде локаций.

Если в колоде и сбросе недостаточно карт генокрадов для создания стопок сигналов, действующий игрок раскладывает все имеющиеся карты по двум стопкам настолько ровно, насколько это возможно.

## ОТ 1-ГО ДО 5-ТИ ИГРОКОВ

Если в партии меньше шести участников, большая часть правил остается в силе. Немногие изменения перечислены ниже.

Если игроков трое или меньше, каждый получит более одного звена при подготовке, а именно:

- при трех игроках каждый берет два звена,
- при игре вдвоем каждый получает два звена,
- в сольном прохождении игрок получает три звена.

В фазе выбора действий игрок выбирает по карте действия для каждого звена.

Например, в соло-режиме игрок будет выбирать три карты разных цветов, по одной для каждого звена.

Каждую выбранную карту игрок применяет в фазе действий в обычном порядке возрастания номера карты.

**Важно:** слова «твой десантник» на картах действия относятся *только* к бойцам соответствующего звена.

## АВТОРЫ

**Идеолог-проектировщик:** Кори Коничка

**Оформитель коробки:** Брэдфорд Риггин

**Иллюстраторы карт:** Мэттью Брэдбери, Кевин Чин, Зак Грэйвс, Николаус Инженери, Сеп13, Гектор Орtiz, Дэниел Цюо, Виктор Корбелла, Джон Гравато

**Графический дизайн:** Уил Спрингер, Брайан Шомберг и Эндрю Наваро

**Автор введения:** Сэм Стюарт

**Художник-постановщик:** Зои Робинсон

**Администратор оформления:** Кайл Джей Хью

**Редактор:** Талима Фокс

**Производственный менеджер:** Гейб Лаулунен

**Ведущий продюсер FFG:** Майка Хёрли

**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

**Тестеры:** Джаффер Батица, Харальд Билд, Брайан Борнмюллер, Фреекьян Бринк, Эд Брауни, Джесси Брюске, Дэниел Ловат Кларк, Майк Дэвид, Оливер Эрхардт, Уильям Фачиане, Ингрид Гаррет, Джон Гуденаф, Джей Ар Гудвин, Джеймс Хата, Анита Хильбердинк, Салли Каркула, Шэнон Коничка, Роб Коуба, Рональд Лиринк, Джей Литл, Ци-Шень Луо, Эмиль де Маат, Эндрю Мередит, Брайан Мола, Барт Пардойл, Лайза Пофф, Мартин ван Шайк, Гербен Сикльс, Мэри-Луис Снел, Эрик Сниппе, Сандра Стэдмэн, Сэм Стюарт, Тим Урен, Вилко ван де Камп, Дилан Ведас, Вера Фисшер, Джейсон Уолден, Росс Уотсон, Джейми Зефир

## Games Workshop

**Менеджер по вопросам лицензирования:** Оуэн Рис

**Глава лицензионного отдела:** Пол Лайонс

**Глава департамента интеллектуальной собственности:** Алан Меррет

© Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, , the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, characters, products and illustrations from the game are either ©, TM and/or © Games Workshop Limited 2010, variably registered in the UK and other countries around the world. Published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. 2010. Fantasy Flight Games, FFG Supply and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

**Добавочную информацию ищите в сети  
[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)**

**Издание игры на русском языке выполнено**

**ООО СМАРТ**

Над проектом работали: Михаил Акулов, Иван Попов, Алексей Перерва, Вера Серпова. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



# В ОБЩИХ ЧЕРТАХ

## РАУНД *(подробности на стр. 10–14)*

1. Фаза выбора действий
2. Фаза действий
3. Фаза атаки генокрадов
4. Фаза событий

## ЭТАПЫ ПОИСКА *(детали на стр. 28)*

1. Выложить карту новой локации
2. Разложить карты зон
3. Обновить стопки сигналов
4. Разыграть свойство локации, если необходимо

## ТЕРМИНОЛОГИЯ

- **В тылу:** на одной позиции с десантником, но не в перекрытом им секторе.
- **Звено:** два десантника с картами одного цвета.
- **Сражающийся** генокрад стоит на одной позиции с десантником.
- **Попадание:** результат броска, убивающий генокрада или десантника.
- **Перед:** на одной позиции с десантником и в перекрытом им секторе.
- **Промех:** результат броска, не убивающий генокрада или десантника.
- **Позиция:** ряд построения, состоящий из карты десантника, карт зон и сражающихся с ним генокрадов по обе стороны от бойца.
- **Рой:** одиночный генокрад или группа существ на одной позиции и по одну сторону от построения.
- **Голова построения:** ближайшая к карте локации позиция построения.