

# SPACE HULK - TODESENGEL\*

FÜR 4 BIS 6 SPIELER, ÄNDERUNGEN FÜR 1 BIS 3 SIEHE ORIGINALREGEL. DER ERKLÄRER SOLLTE AM KOPFENDE DES TISCHES SITZEN (AUS DIESER SICHT ERLÄUTERT).

## VORBEREITUNG und MATERIALERKLÄRUNG

Machen (fett gedruckter, nicht-kursiver Text):

1. Spielmaterial nach Rückseiten vorsortieren lassen. Vor allem auf die rückseitig nummerierten Standortkarten aufmerksam machen. Man erhält

- sechs Kampfteammarker (rund)
- einen Haufen Unterstützungsmarker (Waffen)
- 1 Würfel
- 3 Aktions- und 2 Marinekarten in sechs Farben
- einen Stapel Symbiontenkarten (Aliens)
- 2 Symbiarchenkarten
- einen Stapel Ereigniskarten
- 8 beidseitige Ausstattungskarten (Gang, Tür, etc.)
- 7 kleine Stapel mit Standortkarten

2. Jeder zieht einen Kampfteammarker (=Spielfarbe).

**Vorlesen bzw. frei formulieren (kursiv gedruckt):** Das hier ist das Miniaturenbrettspiel „Space Hulk“ in Kartenspielform. Ihr seid ein Trupp Soldaten – Space Marines der Blood Angels. Ihr werdet durch einen Space Hulk vorrücken, eine Art riesige Raumstation, die von aggressiven Aliens, den sogenannten Symbionten befallen ist.

3. Symbiontenkarten kurz zeigen.

Der Weg durch den Space Hulk sieht in jedem Spiel anders aus.

4. Standort-Startkarte mit der passenden Spielerzahl offen in die Mitte. Verdeckt je eine der darauf angegebenen Standortkarten ziehen lassen (z.B. 1A, 2, 3, 4), die (immer noch verdeckt) aufeinander gelegt werden, größte Zahl unten. Diesen Stapel vor die Startkarte legen. Symbiontenkarten hochkant rechts daneben. Übrige Standortkarten in die Schachtel.

Die fünf Karten in der Farbe des eigenen Markers nehmen. Hochformatig: 3 Aktionskarten, bitte beiseite legen. Quer: Die zwei Marines, die jeder spielt. Die Marines von jedem Spieler einfordern.

Ziel erklären: Gemeinsam die Symbionten beseitigen. Kooperatives Spiel, alle gewinnen oder verlieren gemeinsam.

5. Alle Space Marines unter dem Tisch mischen.

6. Alle Space Marines eng untereinander beginnend bei der Startkarte auslegen, so dass die Spieler sie aufrecht sehen können.

**(kursiv-unterstrichene Wörter sind Spielbegriffe, also betonen)** Darauf hinweisen, dass die Informationen auf beiden Seiten gleich sind, nur die **Blickrichtung** (großer Pfeil) unterschiedlich ist.

Die Spieler sollen die obere Hälfte der Marines in Blickrichtung nach links (von ihnen aus gesehen) legen, die untere nach rechts. Die Reihe der Marines nennt sich **Formation**, jede Spalte davon **Position**.

\* für den  
erklärbar  
Version 1.1

Übrige Details der Karten erklären: Name des Marines (wichtig für Aktionskarten, die sich explizit auf einen Marine beziehen), darunter Schussreichweite (kommt gleich). Der Fließtext ist auf beiden Seiten gleich und hat keine Spielbedeutung. Auch auf die 2 kleinen Pfeile unten links und oben rechts hinweisen (jetzt nicht erklären).

7. Die **Startkarte** zeigt, wie der erste **Standort** beschaffen ist, in dem die Marines stehen („Raumschleuse“). Die 4 weißen Symbole sagen, welche **Ausstattung** - Tür, Korridor etc. - der Standort hat (Seite des Symbols = Seite der Formation, Pfeil = von oben oder von unten gezählt, Zahl = Position der Formation).

8. Die 4 Ausstattungskarten entsprechend legen.

Marine X (**tatsächlichen Namen nennen**) steht quasi neben der Tür und blickt in deren Richtung, Marine Y sichert den Luftschaft usw.

Symbionten werden vorzugsweise bei Ausstattungskarten auftauchen. Die bunten Symbole zeigen die Wahrscheinlichkeit für Symbionten an. Viele Kartensymbole (**Lüftungsschacht zeigen**) = viele Symbionten. Wenig Kartensymbole (**Korridor**) = wenige Symbionten. Die Bedeutung der Farben kommt später. Auf einigen Karten sind Texte, die selbsterklärend sind, sobald alle Regeln bekannt sind.

9. Startkarte erneut zeigen. Ziffern in den beiden grünen Radarschirmen der Startkarte besagen, wie viele Symbionten in den beiden **Signalstapeln** dieses Standorts liegen.

Die beiden verdeckten Signalstapel links und rechts quer von der Startkarte entsprechend bilden und mit den angegebenen Symbionten füllen.

10. Ereigniskartenstapel mischen und hochkant links von Startkarte legen. Oberste Karte aufdecken und links neben den Stapel legen.

Wo wie viele Symbionten im ersten Standort sind, sagt eine **Ereigniskarte**. Alles außer den bunten Karten-Symbolen zunächst ignorieren.

Diese Karten-Symbole sind auch auf den Ausstattungskarten zu sehen. Darunter ist entweder ein gelbes oder weißes Dreieck. Diese Dreiecke weisen auf ein massives (gelb) oder geringes (weiß) Auftauchen von Symbionten an diesen Positionen hin. Die tatsächlichen Zahlen dieses Auftauchens sehen wir auf der Startkarte, als Ziffer beim gelben und weißen Dreieck.

Die Symbionten zieht man von den Signalstapeln links und rechts der Startkarte. Für Ausstattungskarten auf der linken Seite vom linken Signalstapel, für Ausstattungskarten rechts vom rechten Signalstapel. Ist so ein Stapel leer, können in diesem Raum auf dieser Seite keine weiteren Symbionten mehr auftauchen. Außerdem sorgt ein leerer Stapel für das Vorrücken in den nächsten Raum.

Symbiontenkarten als aufgefächerten Stapel neben die jeweils geforderte Ausstattungskarte legen, dabei das jeweilige Symbol des Symbionten sichtbar lassen.

Eine oder mehrere Symbiontenkarten in einer Position auf einer Seite der Formation nennt man **Schwarm**. Symbiontenkarten unterscheiden sich durch die kleinen **Bewegungssymbole** in der Ecke (Zähne, Zun-

ge, Klauen, Schwanz). Grund: Manchmal bewegen sich Schwärme. Die Bewegung wird durch diese Symbole gesteuert, die fast immer unten auf Ereigniskarten stehen. Eine Ereigniskarte heraussuchen, auf der unten ein Bewegungssymbol abgebildet ist und zeigen.

Wird eine solche Karte gezogen, müssen sich alle Schwärme bewegen, die mindestens einen Symbionten mit diesem Bewegungssymbol haben. Bewegungen werden gleich erklärt.

Jetzt ist das Spiel vorbereitet. Wir haben noch einen Haufen dieser **Unterstützungsmarker** (darauf ist eine Waffe abgebildet) und einen Würfel, mit dem im Wesentlichen die Kämpfe abgewickelt werden. Das Material ist übrigens beschränkt, ist irgendetwas im Spiel aufgebraucht, gibt es keinen Ersatz. Es kann gleich losgehen.

Das Spiel kann man übrigens auch zu zweit oder zu dritt oder sogar Solo spielen, dann gibt es wenige zusätzliche Sonderregelungen.

## ÜBERSICHT

Man gewinnt das Spiel, wenn man von einem Standort des Space Hulks zum nächsten vorrückt, bis man den letzten Raum erreicht und dessen Siegbedingung erfüllt. Die Siegbedingung wird man auf der Standortkarte dieses Raums lesen. Man kann außerdem gewinnen, wenn man den letzten Raum erreicht und es gelingt, alle Symbionten in der Formation zu töten, sowie die beiden Signalstapel aufzubrechen.

Wenn aber alle Space Marines getötet werden, haben alle das Spiel verloren. Sollte der letzte Marine sterben, direkt nachdem die Siegbedingung erfüllt wurde, hat man aber trotzdem gewonnen.

In diesem Spiel können und werden Spieler noch vor Spielende komplett ausscheiden, und zwar, sobald beide ihrer Marines getötet worden sind. Wenn man aber gut zusammenspielt, wird das normalerweise erst gegen Ende des Spiels passieren.

Das Spiel läuft in Runden ab. Jede Runde hat vier Schritte:

1. Zuerst wählen alle die Aktionskarte, die sie in dieser Runde spielen wollen.

2. Dann wickeln alle die ausgewählten Aktionskarten in einer bestimmten Reihenfolge ab.

3. Danach greift jeder Symbionten-Schwarm im Spiel an, wenn er kann.

4. Schließlich zieht der Startspieler der Runde die oberste Ereigniskarte und handelt entsprechend.

Wenn dann noch Marines am Leben sein sollten, beginnt die nächste Runde.

In einer Runde sollte man versuchen, in den nächsten Standort **vorzurücken**. Das passiert automatisch, sobald einer der beiden Signalstapel leer ist. Erst im letzten Standort rückt man nicht weiter vor. Achtung: „Vorrücken“ ist der Wechsel der gesamten Formation von einem zum nächsten Raum. Ist im Spiel die Rede von **Bewegen**, ist damit die Bewegung innerhalb der Formation gemeint.

## SPIELABLAUF

**Schritt 1.** Gleich wählt jeder gleichzeitig seine Aktion für die erste Runde. Die Karten darf man sich nicht zeigen, aber darüber reden.

Bitte die Aktionstexte auf den Karten erstmal ignorieren. Sie werden, sobald die übrigen Regeln bekannt sind, selbsterklärend sein.

### Die drei Aktionskarten eines Spielers zeigen.

Es gibt drei verschiedene Aktionen: **Unterstützung**, **Bewegen + Aktivieren** und **Angriff**. Jede Aktion hat eine andere Zahl. Unterstützung hat niedrige Zahlen, Bewegen+Aktivieren hat höhere und Angriff hat die höchsten Zahlen. Haben alle ihre Karte ausgesucht und verdeckt hingelegt, deckt man die Karten auf und handelt in der Reihenfolge der darauf abgebildeten Zahlen. Startspieler einer Runde ist also immer der mit der niedrigsten Zahl.

**Achtung:** In der nächsten Runde steht die gerade gespielte Aktion nicht mehr zur Verfügung. Man muss erst eine der beiden anderen Aktionen spielen. Danach nimmt man die zuvor gespielte Aktionskarte wieder auf. Man kann also nicht z.B. 2x hintereinander angreifen – außer ein besonderer Effekt sorgt dafür.

Zu den drei Aktionen (**anhand der drei Karten erklären**):

**Unterstützen:** Spielt man sie, nimmt man sich sofort 1 Unterstützungsmarker aus dem Vorrat.

### Unterstützungsmarker zeigen.

Diesen legt man sofort auf einen beliebigen Marine (eigener oder anderer). Auf einem Marine dürfen beliebig viele Marker liegen.

Ein Spieler kann später so einen Marker von einem seiner eigenen Marines wegnehmen, wenn dieser **angreift** oder **verteidigt**, um einen ungünstigen Würfelwurf zu wiederholen. Es gilt dann das neue Ergebnis. Das darf man so oft wiederholen, wie dieser Space Marine noch weitere Marker abgeben kann.

**Angriff:** Mit dieser Karte dürfen **beide** der eigenen Marines Symbiontenschwärme angreifen, in beliebiger Reihenfolge. Sie dürfen nur auf der Seite der Formation angreifen, die sie gerade ansehen. **Nochmal auf den Blickrichtungspfeil aufmerksam machen, dann auf die Ziffer auf der Marine-Karte.** Ein Marine mit Reichweite 0 kann nur den Schwarm angreifen, der sich in seiner Position (und Blickrichtung) befindet. Mit Reichweite 1 kann er auch in den Positionen darüber und darunter (in Blickrichtung) angreifen, usw. Normalerweise wird zum Angriff gewürfelt (außer, Kartentexte sagen etwas anderes). Der Spieler sagt, welchen der Schwärme sein Marine angreift und würfelt. Erscheint ein Schädel-Symbol, darf er einen beliebige Symbionten aus dem Schwarm entfernen (auf Ablagestapel). Man sollte überlegen, welche Art man entfernt, denn am Ende der Runde können sich Schwärme innerhalb der Formation bewegen - je weniger unterschiedliche Symbole in einem Schwarm, desto geringer die Gefahr, dass dieser Schwarm sich bewegt.

Hat man einen ungünstigen Wurf, kann man einen Unterstützungsmarker von dem betreffenden Marine wegnehmen (wenn er einen hat) und den Wurf wiederholen.

**Bewegen+Aktivieren:** Um z.B. Angriffe zu koordinieren, wird man die Reihenfolge oder Blickrichtung der Marines verändern müssen. Außerdem gibt es Raumausstattungen (z.B. Tür), die **aktiviert** werden können, aber nur, wenn ein Marine auf deren Position steht und sie anblickt. Mit dieser Karte verändert man die Position von einem oder beiden seiner Marines (um eine Position nach oben oder unten verschieben – der jeweils verdrängte Marine tritt ohne Blickänderung an die vorherige Position) – und/oder kann die Blickrichtung seines Marines wechseln.

Außerdem dürfen die Marines **nach der Bewegung** etwas **aktivieren**. Aktivierungen sind auf manchen Ausstattungskarten beschrieben. Eine Ausstattungskarte (z.B. Tür) kann nur 1x pro Runde aktiviert werden. Ein Marine auf der Position einer Ausstattungskarte (oder mehrerer, das kann später vorkommen) und in deren Richtung blickt, kann sie mit dieser Aktion aktivieren. Bei der Tür bedeutet die Aktivierung z.B., dass man einen Unterstützungsmarker darauf legt. Je mehr darauf liegen, desto mehr Symbionten darf man beim Vorrücken in den nächsten Raum entfernen (= man sperrt diese quasi aus - ansonsten folgen sie einem nämlich in den nächsten Raum).

Jetzt die Aktionen aussuchen und verdeckt ausspielen. Eventuell die Spezialfähigkeiten auf den Karten berücksichtigen. Das meiste sollte bereits verständlich sein. Spezialfähigkeiten mit der Formulierung „jedemal“ kann man mehrfach pro Runde einsetzen, Spezialfähigkeiten, die einen Marine namentlich nennen, gelten nur für diesen.

Man darf Aktionen auch ausspielen und **nicht** in Anspruch nehmen.

Die Spieler daran erinnern, nicht alle anzugreifen, selbst wenn sie könnten – lieber überlegen, wem und ob sie Unterstützungsmarker geben sollten, damit Angriffswürfe wiederholt werden können. Erwähnen, dass Marines, auf deren Position Schwärme sind, von diesen später angegriffen werden, wozu ebenfalls gewürfelt wird. Auch diese können Marker gut gebrauchen. 2 Faustregeln: Es ist besser, einen Schwarm anzublicken; je kleiner ein Schwarm, desto ungefährlicher.

### Die Spieler sollen ihre Karten legen, dann gleichzeitig aufdecken.

**Schritt 2.** Wer hat die niedrigste Nummer? Er fängt an.

**Die Spieler handeln in Reihenfolge der Nummern. Vermutlich greift einer der Spieler auch an. Er soll ansagen, mit welchem Marine er welchen Schwarm angreift. Dann würfelt er. Erscheint ein Totenkopf, darf er 1 Symbiontenkarte des Schwarms entfernen (auf einen Ablagestapel). Hat das Würfeln nicht geklappt, und auf dem Marine liegt noch ein Marker, kann er diesen in den Vorrat zurücklegen und den Wurf wiederholen.**

**Schritt 3.** Die verbliebenen Schwärme greifen von den Spielern aus gesehen von oben nach unten und von links nach rechts an. Jeder Schwarm greift einzeln an, und zwar den Marine, der sich auf der Position des Schwarms befindet. Der Spieler des Marines würfelt. Seine Verteidigung ist erfolgreich, wenn die Zahl größer ist als die Zahl der Symbionten im Schwarm. Ist sie es nicht, stirbt der Marine (= kommt aus dem Spiel). Hier darf man, falls auf dem Marine vorhanden, mit Unterstützungsmarkern **nur dann** neuwürfeln, wenn der Marine Blickrichtung auf den Schwarm hat.

Die Lücke, die ein toter Marine hinterlässt, wird geschlossen, indem man mit dem Teil der Formation, der weniger Positionen enthält (bei Gleichstand mit dem unteren) die Lücke zuschiebt. Dabei können mehrere Schwärme und Ausstattungskarten auf einer Position landen. Am Ende dieses Schritts verbinden sich mehrere Schwärme auf einer Seite und Position zu einem Schwarm.

**4.** Wer hatte die niedrigste Zahl und lebt noch? Er zieht die oberste Ereigniskarte und liest sie sich durch, ohne sie den anderen zu zeigen oder zu erklären. Wenn darauf das Wort **Instinkt** steht, muss der Spieler ALLEINE eine Entscheidung treffen und sie erst dann den anderen mitteilen.

### Die Karte gemäß der Entscheidung abhandeln.

**Jetzt die Symbole unten auf der Karte von links nach rechts durchgehen.** Wie vorhin erklärt, tauchen auf den Ausstattungskarten neue Symbionten auf (die Farben der Karten-Symbole vereinfachen deren Zuordnung), und eventuell bewegen sich die Schwärme innerhalb der Formation:

Sind beim Bewegungssymbol auf olivgrünem Grund Pfeile nach oben und unten, bewegt sich jeder Schwarm, der Symbionten mit diesem Symbol enthält, in Richtung des kleinen Pfeils auf der Marine-Karte, der neben dem Schwarm zu sehen ist. Ist ein Schwarm bereits an einem Ende der Formation angelangt, **umgeht** er, statt sich zu bewegen.

**Umgehen:** Ist beim Bewegungssymbol ein gebogener Pfeil, wandert jeder Schwarm mit Symbionten dieser Art zum „Rücken“ des Marines - er umgeht. Ist der Schwarm schon dort, passiert nichts.

Jetzt beginnt Schritt 1 der nächsten Runde. Aus den beiden verbliebenen Aktionskarten eine aussuchen, die zuvor gespielte aufnehmen...

## SPEZIELLE REGELN

**Wenn ein Signalstapel leer ist:** Aktuelle Phase zuende spielen, dann **Vorrücken**, dann mit regulärer nächster Phase weitermachen.

**Vorrücken:** Neue Standortkarte versetzt über Startkarte legen (Dreiecke frei lassen), Signalstapel und Ausstattungskarten entfernen und neue legen (**Alle Symbionten in der Formation bleiben aber bestehen!**). Hat die Formation zu wenige Positionen, Ausstattungskarte auf die nächstliegende Position legen.

„Beim Betreten“-Fähigkeit des Standorts umsetzen (falls nötig)

Bei „Steuertafel aktivieren“-Fähigkeit: Diese wird ausgelöst, wenn die „Steuertafel aktivieren“-Ausstattungskarte genutzt wird.

**Letzter Standort erreicht: Falls dort Symbiarchen ins Spiel kommen:** Wie Symbionten, aber 2 Bewegungssymbole (deren Schwarm bewegt sich häufiger). Dürfen nur als letzte im Schwarm getötet werden. Verteidigungswurf gegen Schwärme mit Symbiarchen ist -1.

Stirbt der zweite Marine des Startspielers, gilt der nächste im Uhrzeigersinn als Startspieler.

Aus Abwurfstapeln mischt man bei Bedarf neue Nachziehstapel.

Reichen die Karten im oder für einen Signalstapel nicht aus, legt man so viele wie möglich aus und das so ausgeglichen wie möglich.