



CRY HAVOC

W odległych otchłaniach kosmosu, w kwadrancie do tej pory uznawanym za pusty, trzy potężne gatunki odkryły dziewiczą, niezbadaną planetę. Jej zasoby są wręcz nieprzebrane, lecz zaciekle chronią ich rdzenne istoty zwane Trogami. Bogactwa trzeba wydzierać siłą, posuwając się centymetr po centymetrze. Nie obejdzie się bez rozlewu krwi.

Cry Havoc to asymetryczna gra dla 2-4 graczy, oparta na mechanice kontrolowania terytorium (*area control*). Każdy gracz prowadzi jedną z czterech unikatowych Frakcji, zawzięcie walcząc o zdobycie jak największej liczby Kryształów. Ich wartość z pewnością przewyższy poniesione koszty. Aby zwyciężyć, gracze muszą ulepszać swoje talie, wznosić potężne Budowle i wykorzystywać wyjątkowe Zdolności.

Rdzenny gatunek Trogów pełni w grze szczególną rolę. W rozgrywce dla 2-3 graczy Trogów nie wybiera się do gry - są graczem neutralnym, który to broni swojej planety. Instrukcja opisuje reguły gry dla dwóch lub trzech Frakcji. Zasady gry Trogami (przy rozgrywce czteroosobowej) opisane są w dalszej części instrukcji.

CEL GRY

Wygrywa ten, kto do końca rozgrywki ueziera najwięcej Punktów Zwycięstwa (PZ). Zdobywa się je przede wszystkim w czasie Rund z Aktywnym Punktowaniem dzięki Kontrolowaniu Regionów zawierających Kryształy. Punkty otrzymuje się też za osiągnięcia w Bitwach: Kontrolowanie obszarów, branie Jeńców, zabijanie wrogich Oddziałów oraz za używanie niektórych Taktyk i Zdolności.

ELEMENTY



Plansza gry
Planeta – miejsce waszych zmagañ.



32 karty Taktyk Terenowych
Po 8 dla każdego rodzaju Terenu: Gór, Pustyni, Dżungli, Oceanu.



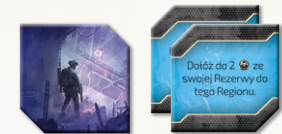
6 żetonów Wydarzeń
Losowe zdarzenia mające miejsce w trakcie gry.



18 żetonów Hordy Trogów
Rdzenne siły, które stają na drodze najeźdźców.



Kryształy: minimum 30 zielonych, 14 żółtych i 6 czerwonych
Bogactwa planety. Zielone są liczone jako 1 Kryształ, żółte - 3, czerwone - 5.



12 żetonów Eksploracji
Pomocne odkrycia czekające na planecie.



12 żetonów Siedlisk Trogów
Dodatkowe siły Trogów.



1 znacznik Aktywacji
Końcowego Punktowania



Plansza Bitwy
Służą do rozpatrywania Bitew.



8 żetonów Bitwy
Służą do zaznaczania Regionów Bitwy i kolejności rozstrzygnięcia Bitew.



1 znacznik Akcji
Wskazuje bieżącą Akcją.

ARMIA LUDZI



1 żeton Sztabu



12 figurek Oddziałów



8 kart
Taktyk Ludzi



9 żetonów Budowli
(po 3 dla każdej Budowli)



5 kart Zdolności



8 żetonów Kontroli



1 żeton Punktacji
i 2 żetony Inicjatywy



1 żeton +50 Punktów



3 płytki Budowli



3 żetony Artylerii
i 3 żetony Strażnicy



2 żetony Zdolności



1 żeton Aktywacji
Punktowania



1 plansza Frakcji

ARMIA PIELGRZYMÓW



1 żeton Sztabu



12 figurek Oddziałów



8 kart Taktyk Pielgrzymów



3 płytki Budowli



9 żetonów Budowli (po 3 dla każdej Budowli)



1 żeton Zdolności



5 kart Zdolności



1 żeton Aktywacji Punktowania



8 żetonów Kontroli



1 żeton Punktacji i 2 żetony Inicjatywy



1 plansza Frakcji



1 żeton +50 Punktów

ARMIA MASZYN



1 żeton Sztabu



12 figurek Oddziałów



8 kart Taktyk Maszyn



5 płytek Budowli



15 żetonów Budowli (po 3 dla każdej Budowli)



2 żetony Zdolności



5 kart Zdolności



1 żeton Aktywacji Punktowania



8 żetonów Kontroli



1 żeton Punktacji i 2 żetony Inicjatywy



1 plansza Frakcji



1 żeton +50 Punktów

ARMIA TROGÓW



1 żeton Sztabu



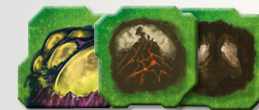
16 figurek Oddziałów



8 kart Taktyk Trogów



3 płytki Budowli



13 żetonów Budowli (7 żetonów Tuneli i po 3 dla innych Budowli)



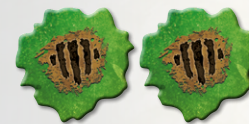
1 żeton Zdolności



5 kart Zdolności



1 żeton Aktywacji Punktowania



8 żetonów Kontroli



1 żeton Punktacji i 2 żetony Inicjatywy



1 plansza Frakcji



1 żeton +50 Punktów

PRZYGOTOWANIE

1. Połóżcie planszę gry na środku stołu.

Uwaga: w rozgrywce 2-osobowej należy użyć strony przeznaczony dla 2 graczy.

2. Pomieszczajcie żetony Wydarzeń i połóżcie po 1 zakrytym żetonie na każdym z 4 Miejsc Wydarzeń na Torze Punktowania. Niewykorzystane żetony Wydarzeń odtóżcie do pudełka bez ich oglądania.

3. Rozdzielcie karty Taktyk Terenowych na cztery talie według rodzajów Terenu. Potasujcie oddzielnie każdą talię. Połóżcie je zakryte na wyznaczonych miejscach na planszy.

4. Każdy z graczy wybiera Frakcję, którą będzie grał. Żetony Sztabów Frakcji uczestniczących w rozgrywce (poza Trogami) rozmieście na planszy, kładąc je losowo na polach oznaczonych „Sztab”. Następnie na pole ze Sztabem danej Frakcji dołóżcie po 4 figurki Oddziałów i po 1 żetonie Kontroli tej Frakcji.

Uwaga: Trogi mogą być wybrane do gry tylko w rozgrywce 4-osobowej (szczegóły niżej, w sekcji „Gra dla 4 graczy”).

5. Każdy gracz bierze pozostałe elementy należące do wybranej przez siebie Frakcji.

a. Gracze kładą przed sobą odkryte plansze Frakcji.

b. Obok planszy Frakcji gracze układają swoje płytki Budowli (również odkryte). Żetony Budowli połóżcie obok odpowiednich płytek Budowli.

c. Każdy gracz rozpoczyna z kartami Zdolności (w liczbie 1-3 zależnie od poziomu zaawansowania, patrz niżej), które leżą przed nim odkryte. Wszystkie niewykorzystane karty Zdolności odtóżcie do Pudełka.

Początkujący gracze: użyjcie TYLKO kart z napisem „bazowa”

Doświadczeni gracze: każdy gracz używa karty z napisem „bazowa” i 1 losowo wybranej.

Weterani: każdy gracz używa swojej karty z napisem „bazowa” i 2 losowo wybranych.

d. Gracze tasują swoje karty Taktyk i kładą je przed sobą jako zakryte talie.

e. Pozostałe figurki swoich Oddziałów gracze kładą przed sobą, tworząc Rezerwę.

f. Gracze umieszczają przed sobą swoje żetony Aktywacji Punktowania i żetony Kontroli.

Uwaga: wszystkie elementy należące do niewybranych Frakcji odtóżcie do pudełka.

6. Każdy gracz umieszcza swój żeton Punktacji na Torze Punktacji, na polu 0.

7. Weźcie po 1 żetonie Inicjatywy od każdego z graczy i rozmieście je w losowej kolejności na Torze Inicjatywy – to będzie wasza początkowa kolejność.

Pozostałe żetony Inicjatywy graczy biorących udział w rozgrywce połóżcie w tej samej kolejności na Torze Przyszłej Inicjatywy.

8. Kierując się symbolami na mapie, połóżcie na odpowiednich Regionach zakryte żetony Hordy Trogów i zakryte żetony Eksploracji. Wszystkie pozostałe żetony połóżcie obok planszy, tworząc zasoby ogólne.

9. Kierując się symbolami na mapie, rozłóżcie Kryształki na odpowiednich Regionach. Pozostałe Kryształki połóżcie obok planszy, tworząc zasoby ogólne.

10. Planszę Bitwy i żetony Bitwy połóżcie obok planszy gry.

11. Połóżcie znacznik Akcji na planszy, na pozycji „I” w sekcji Rundy Akcji.

Wszystko gotowe, możecie zaczynać!

GRA DLA 4 GRACZY

W rozgrywce 4-osobowej jeden z graczy obejmuje kontrolę nad Trogami (zob. strona 13) i używa elementów tej Frakcji (planszy Frakcji, Budowli, Zdolności itd.).

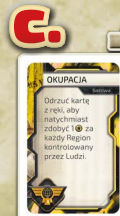
12. Połóżcie żeton Sztabu Trogów oraz dwa Oddziały Trogów na polu oznaczonym „Sztab Trogów”.

13. Rozłóżcie na planszy 4 żetony Tuneli, jeden na żetonie Sztabu Trogów i po jednym każdym Regionie oznaczonym symbolem Tuneli.

3: KARTY TERENÓW PUSTYNNYCH

3: KARTY TERENÓW GÓRSKICH

3: KARTY TERENÓW MORSKICH





Rysunek przedstawia planszę przygotowaną do gry 4-osobowej.



Powyższy rysunek (armia Ludzi po lewej, armia Maszyn po prawej) pokazuje, jakie elementy gracze muszą zebrać i położyć przed sobą.

ROZGRYWKA

Rozgrywka Cry Havoc trwa maksymalnie 5 Rund, z których każda dzieli się na 6 faz rozgrywanych w określonej kolejności. Wszystkie fazy wymieniono i opisano poniżej.

1. WYDARZENIA
2. DOBÓR KART
3. AKCJE
4. ROZSTRZYGNIĘCIE BITEW
5. JEŃCY
6. PUNKTOWANIE (JEŚLI AKTYWNE)

1. WYDARZENIA

NA FAZĘ WYDARZEŃ SKŁADAJĄ SIĘ 3 KROKI:

1. **ROZSTRZYGNIĘCIE WYDARZEŃ**
2. **USTALENIE INICJATYWY:** pomijane w pierwszej Rundzie.
3. **REGENERACJA UŻYTYCH ZDOLNOŚCI:** pomijane w pierwszej Rundzie.

ROZSTRZYGNIĘCIE WYDARZEŃ

Odkrycie kolejny stos zakrytych żetonów Wydarzeń i natychmiast zastosujcie ich tekst, rozpatrując je po kolei, od góry do dołu.

W pierwszej turze gry taki stos składa się tylko z żetonu leżącego na pierwszym Polu Wydarzeń na Torze Punktacji. Jednak jeśli żeton Punktacji któregoś z graczy minie leżące na torze nierozstrzygnięte Wydarzenie, żeton tego Wydarzenia jest natychmiast przesuwany na wierzch następnego stosu Wydarzeń na Torze.

Zatem w dalszych etapach gry na poszczególnych Polach Wydarzeń może znajdować się więcej niż jeden żeton.



USTALENIE INICJATYWY

Przesuńcie żetony na Torze Inicjatywy, tak aby odzwierciedlały układ żetonów na Torze Przyszłej Inicjatywy. Sytuacja na Torze Przyszłej Inicjatywy może się zmieniać w fazie Akcji na skutek działania niektórych kart.

Każdy gracz dysponuje kartą Taktyki, która pozwala na przesunięcie swojego żetonu na dowolną pozycję na Torze Inicjatywy (1., 2., 3. lub 4.). Po zagranie takiej karty gracz przesuwa swój żeton na Torze Przyszłej Inicjatywy na wybraną przez siebie pozycję. Nie wpływa to na żetony leżące na lewo od wybranej pozycji. Inne żetony przesuwa się dalej na prawo, aby zrobić miejsce dla żetonu, którego położenie jest zmieniane.



Przykład: aktualna Inicjatywa wskazuje na następującą kolejność: 1 – Maszyny, 2 – Pielgrzymi, 3 – Ludzie, 4 – Trogi.

Grający Trogami zagrywa kartę „Zwiadowcy”, pozwalającą na zmianę Inicjatywy. Przesuwa swój żeton na 2. miejsce na Torze Przyszłej Inicjatywy. Żeton Maszyn pozostaje na miejscu, żetony Pielgrzymów i Ludzi są przesuwane w prawo. Przyszła Inicjatywa dyktuje teraz następującą kolejność: 1 – Maszyny, 2 – Trogi, 3 – Pielgrzymi, 4 – Ludzie.

REGENERACJA UŻYTYCH ZDOLNOŚCI

Obróćcie wszystkie karty wykorzystanych Zdolności o 90 stopni w prawo aby zaznaczyć, że są znowu gotowe do użycia. Zdolności są szczegółowo opisane na stronie 9.



użyta



gotowa

INICJATYWA



PRZYSZŁA INICJATYWA



2. DOBÓR KART

Każdy gracz dobiera 4 karty ze swojej talii Taktyk. Jeśli po tym kroku gracz ma na ręku więcej niż 7 kart, musi ich nadmiar odłożyć na swój stos kart odrzuconych.

Uwaga: jeśli musisz dobrać karty a twoja talia jest pusta, potasuj swój stos kart odrzuconych, by utworzyć nową talię.

OPIS KART

Punkty Ruchu
Punkty Rekrutacji
Punkty Budowania

Symbol Frakcji
lub Terenu



Nazwa karty

Taktyka lub
cecha specjalna

3. AKCJE

Jest to główna faza każdej Rundy. Połóżcie znacznik Akcji na pierwszym polu Toru Akcji. Każdy z graczy wykonuje po jednej Akcji, w kolejności dyktowanej przez Tor Inicjatywy (począwszy od tego, kogo żeton znajduje się na 1. pozycji). Kiedy wszyscy gracze wykonali już po jednej Akcji, przesuńcie znacznik Akcji na następne pole. Powtarzajcie te czynności, aż każdy z graczy wykona 3 Akcje.

AKCJE DOSTĘPNE DLA GRACZY:

- RUCH
- REKRUTACJA
- WZNIESIENIE BUDOWLI I/LUB AKTYWACJA BUDOWLI
- DOBRANIE 2 KART TAKTYK I ZATRZYMANIE 1 Z NICH
- AKTYWACJA PUNKTOWANIA

WAŻNA UWAGA:

Kiedy odrzucasie karty w ramach Akcji Ruchu, Rekrutacji albo Budowania, zignorujcie tekst Taktyk zapisany na tych kartach! Niektóre karty zapewniają dodatkowe korzyści (na przykład: Dobierz 1 kartę), jeśli są odrzucane w ramach Akcji Ruchu, Rekrutacji lub Budowania. Mają one symbol

- dobierz 1 kartę z twojej talii za każdy symbol.

- dobierz 1 kartę z twojej talii niezależnie od liczby tych symboli.

- zdobądź 1 Punkt Zwycięstwa.

AKCJA: RUCH

Odrzuć dowolną liczbę kart z ręki. Zyskujesz tyle punktów Ruchu, ile łącznie ikon Ruchu znajduje się na odrzuconych kartach. Każdy punkt Ruchu pozwala ci przesunąć Oddział z jednego Regionu do innego (sąsiedniego). Można wykonać Ruch większą ilością Oddziałów, a każdy Oddział może być przesunięty więcej niż raz.



Przykład: grający Ludźmi odrzuca dwie karty, na których łącznie są 4 punkty Ruchu. Może przesunąć 1 Oddział 4 razy, 4 Oddziały po 1 razie, albo wydać te punkty w dowolnej innej kombinacji, o ile nie wymaga ona więcej niż 4 punktów Ruchu.

Ważna uwaga:

W żadnym wypadku nie można przesunąć Oddziału na Region Bitwy lub na pole, na którym znajduje się Sztab innej Frakcji.

Jeśli twój Oddział przesuwa się na Region, w którym obecne są Oddziały przeciwnika albo gdzie znajduje się żeton Hordy/Siedliska Trogów, ruch tego Oddziału się kończy (i nie można nim poruszyć w tej turze). **W tej samej** fazie Ruchu można jednak przenieść kolejne Oddziały do tego Regionu. Akcja Ruchu kończy się, gdy gracz zużyje wszystkie przysługujące mu punkty Ruchu lub gdy zdecyduje się nie wykorzystywać pozostałych punktów Ruchu.

POD KONIEC AKCJI RUCHU WYKONAJ PONIŻSZE KROKI W PODANEJ KOLEJNOŚCI:

1. Jeśli w Regionach, w których obecne są twoje Oddziały, znajdują się jakieś żetony Eksploracji, odkryj je i rozpatrz. Żetony Eksploracji zapewniają premie temu, kto je odkrył.
2. Jeśli w Regionie, w którym obecne są twoje Oddziały, znajduje się Siedlisko Trogów lub Horda Trogów, odkryj i rozpatrz ten żeton. Jeśli w wyniku jego działania w Regionie nie pojawiły się żadne Oddziały Trogów (gdy nie ma już wolnych Oddziałów w Rezerwie), najeżdźca natychmiast traci 1 Oddział w tym Regionie.
3. Jeśli w Regionie znajdują się tylko twoje Oddziały, zyskujesz Kontrolę nad tym Regionem – połóż na nim swój żeton Kontrolni.
4. Na każdym Regionie, który twoje Oddziały dzielą z wrogimi, połóż żeton Bitwy z najniższą niewykorzystaną liczbą. Od tej chwili Region ten będzie Regionem Bitwy. Jeśli podczas tego kroku należy położyć więcej niż 1 żeton, gracz wykonujący Akcję Ruchu ustala kolejność ich umieszczania na planszy.



Na następnej stronie podano przykłady Ruchu.



Przykład Ruchu: grający Pielgrzymami odrzuca karty o łącznej wartości 2 punktów Ruchu. Wydaje oba, aby przesunąć dwa Oddziały do Pogorzelska.

Ponieważ nie ma tam ani wrogich Oddziałów, ani żetonów Hordy/Siedlisk Trogów, Pielgrzymi kładą na tym Regionie swój żeton Kontroli.



Przykład Ruchu: grający Pielgrzymami odrzuca 4 karty o łącznej wartości 5 punktów Ruchu. Wydaje 2 punkty, aby 2 Oddziałami wkroczyć do Mgielni, w której stacjonuje 1 Oddział Ludzi. Następnie wydaje 2 punkty, aby przesunąć 2 inne Oddziały na Wybrzeże Feralas, gdzie znajduje się żeton Hordy Trogów. Za ostatni punkt Ruchu przesuwa 1 Oddział do Głębi Sapos, na której leży żeton Eksploracji.

Najpierw rozpatrywany jest żeton Eksploracji (z ostatniego Regionu). Następnie rozpatrywany jest żeton Hordy Trogów z pierwszego Regionu, po czym na tym Regionie umieszcza się żeton Bitwy. W końcu drugi żeton Bitwy kładzie się na drugim Regionie.

Uwaga: Regiony, które leżą na obrzeżach planety i znajdują się naprzeciw siebie, są zawsze uważane za sąsiadujące. Regiony te oznaczone są strzałką, która o tym przypomina.



Przykład: Region Głębia Sapos uważany jest za sąsiadujący z Morzem Camerona, które znajduje się na drugim końcu planszy.

ZASADY DOTYCZĄCE REGIONÓW BITWY



- Region z żetonem Bitwy określa się jako Region Bitwy.
- Żaden gracz nie może przesunąć żadnych dodatkowych Oddziałów na Region Bitwy.
- Jeden z Oddziałów Agresora połóżcie na żetonie Bitwy, aby pamiętać, która strona atakowała.
- W Regionie Bitwy nie można wznosić Budowli.
- O ile wyraźnie nie zaznaczono inaczej, w Regionie Bitwy nie można aktywować Budowli.
- Obrońca może wykorzystać Ruch, aby w swojej turze opuścić Region Bitwy. Należy jednak pamiętać, że każdy oddział blokuje dwa oddziały gracza, który chce wycofać się z bitwy.

Przykład: grający Pielgrzymami przesuwa 3 Oddziały do Regionu, w którym znajduje się 8 Oddziałów Ludzi. Na Regionie kładzie się żeton Bitwy. Żadne inne Oddziały nie mogą być przesunięte do tego Regionu. W czasie swojej tury grający Ludźmi może wycofać do 2 swoich Oddziałów z tego Regionu (jako że 3 Oddziały Pielgrzymów blokują 6 Oddziałów Ludzi).

AKCJA: REKRUTACJA

Odrzuć dowolną liczbę kart z ręki. Zyskujesz tyle punktów Rekrutacji, ile łącznie ikon Rekrutacji znajduje się na odrzuconych kartach. Za każdy punkt Rekrutacji możesz dołożyć 1 Oddział ze swojej Rezerwy do Regionu, w którym masz Sztab. Jeśli twoja Rezerwa jest pusta, nie możesz dodawać Oddziałów za pomocą Rekrutacji.

Przykład Rekrutacji: grający Pielgrzymami odrzuca 3 karty, na których łącznie jest 5 punktów Rekrutacji. Może teraz dostawić do 5 Oddziałów w Regionie ze Sztabem Pielgrzymów.



AKCJA: WZNIESIENIE BUDOWLI I/LUB AKTYWACJA BUDOWLI

Odrzuć dowolną liczbę kart z ręki. Zyskujesz tyle punktów Budowania, ile łącznie ikon Budowania znajduje się na odrzuconych kartach. Każdy punkt Budowania możesz wydać na Wzniesienie Budowli w Regionie, który kontrolowałeś na początku tej Akcji i/lub na Aktywowanie Budowli już istniejących, w tym także tych, które Wzniosteś w tej turze. Na kafelku każdej Budowli zapisano, ile punktów Budowania potrzeba do jej Wzniesienia i/lub Aktywacji. Można Wznieść i Aktywować dowolną liczbę Budowli w czasie jednej Akcji, dopóki ma się wystarczającą liczbę punktów Budowania na opłacenie tych działań.

Daną Budowlę można Aktywować tylko raz w czasie 1 Akcji, ale można ją Aktywować kilkakrotnie w czasie 1 Rundy, jeśli gracz ponownie wybierze tę samą Akcję.



Przykład Budowania: grający Pielgrzymami odrzuca 2 karty o łącznej wartości 5 punktów Budowania. Wznosi Żniwiarkę oraz Sferę Mocy (kosztuje to 4 punkty, po 2 na każdą Budowlę) oraz kładzie ich żetony na wybranych Regionach, które Kontroluje. Ostatni punkt Budowania może teraz wydać na Aktywację jednej z Budowli.

ZASADY DOTYCZĄCE BUDOWLI

- Budowli nie można wznosić w Regionie Bitwy.
- Budowli nie można wznosić w Regionie ze Sztabem.
- W jednym Regionie może znajdować się tylko jedna Budowla danego typu.
- Budowle w Regionie Bitwy nie mogą być Aktywowane, chyba że karta wyraźnie na to pozwala.
- Jeśli gracz straci Kontrolę nad Regionem, w którym wcześniej wznosił Budowlę, ta Budowla pozostaje na miejscu, lecz jej właściciel nie może jej Aktywować (chyba że jakaś karta mu na to pozwala), dopóki nie odzyska Kontroli nad tym Regionem.

AKCJA: DOBIERZ 2 KARTY TAKTYK, ZATRZYMAJ 1

Weź do ręki 2 wierzchnie karty ze swojej talii albo z dowolnej talii Taktyk Terenowych. Zatrzymaj jedną z nich, drugą wtasuj z powrotem do właściwej talii.



AKCJA: AKTYWACJA PUNKTOWANIA

Każdy gracz ma w swojej talii 1 kartę, która po zagranie pozwala Aktywować Punktowanie. Kiedy gracz użyje tej karty, aby Aktywować Punktowanie, nie może jej wykorzystać do Ruchu, Rekrutacji ani Budowania. Kiedy Aktywujesz Punktowanie, połóż swój żeton Kontroli na symbolu Aktywacji Punktowania na planszy, aby nie zapomnieć, kto użył tej Akcji.

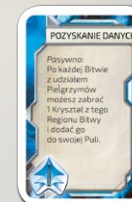
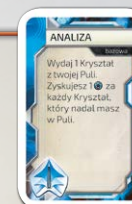
Punktowanie może być Aktywowane tylko raz na Rundę!

Na zakończenie Rundy gracz, który Aktywował Punktowanie, otrzyma 1 PZ za każdy Kontrolowany przez siebie Region. Następnie wszyscy gracze otrzymają 1 PZ za każdy Kryształ w Kontrolowanych przez siebie Regionach.



UŻYWANIE ZDOLNOŚCI

W czasie swojej tury możesz użyć dowolnej liczby swoich Zdolności, o ile nie zostały one jeszcze wykorzystane. Użycie Zdolności nie liczy się jako Akcja, a każda Zdolność może być użyta tylko raz na Rundę, chyba że jej karta stanowi inaczej. Po użyciu Zdolności obróć jej kartę o 90 stopni w lewo, aby zaznaczyć, że została wykorzystana. Użyte Zdolności są odzyskiwane na początku każdej Rundy. Zdolności można użyć wyłącznie w fazie Akcji, chyba że karta danej Zdolności mówi inaczej. Zdolności można użyć przed Akcją lub po niej, ale nigdy w trakcie Akcji.



4. ROZSTRZYgniĘCIE BITWY

Bitwę rozpatruje się dla każdego Regionu, na którym leży żeton Bitwy. Są one rozstrzygane zgodnie z rosnącą numeracją na żetonach Bitwy. Jeśli w wyniku Akcji Oddziały jednej z walczących stron zostaną usunięte z Regionu przed fazą Rozstrzygnięcia Bitwy, nie rozpatruje się Bitwy dla tego Regionu. Zdejmijcie wówczas żeton Bitwy z tego Regionu, w zamian kładąc żeton Kontroli tego gracza, którego Oddziały wciąż są obecne w Regionie.

ABY ROZSTRZYGNĄĆ BITWĘ, WYKONAJCIE PO KOLEI PONIŻSZE KROKI:

- DOŁÓŻCIE 1 KRYSZTAŁ DO REGIONU BITWY
- ROZMIEŚCIE ODDZIAŁY NA CELACH BITWY
- ZAGRYWAJCIE KARTY TAKTYK
- ROZSTRZYgniJCIE CELE BITWY
- PRZENIEŚ NIEZNISZCZONE ODDZIAŁY Z POWROTEM DO REGIONU (jeśli wygracie Kontrolę nad Regionem) LUB
- WYCOFAJ SWOJE ODDZIAŁY (jeśli przegracie w Celu Kontroli nad Regionem)
- ZDEJMIJCIE Z TEGO REGIONU ŻETON BITWY

A. DOŁÓŻCIE 1 KRYSZTAŁ DO REGIONU BITWY

Wartość Kryształów znajdujących się w Regionie Bitwy zwiększa się o 1.

B. ROZMIEŚCIE ODDZIAŁY NA CELACH BITWY

Gracze rywalizują o 3 Cele Bitwy, których pola znajdują się na oddzielnej planszy.

Najpierw gracz atakujący w dowolny sposób rozmieszcza swoje Oddziały z tego Regionu Bitwy na Celach Bitwy.

Następnie gracz broniący się w dowolny sposób rozmieszcza swoje Oddziały z tego Regionu Bitwy na Celach Bitwy.

Przykład: Agresor (grający Pielgrzymami) rozmieszcza swoje Oddziały jako pierwszy. Wysyła 3 Oddziały na Kontrolę nad Regionem i 1 Oddział na Pojmanie Jeńców. Grający Ludźmi Obronca umieszcza swoje 3 Oddziały na Wyniszczeniu.

C. ZAGRYWAJCIE KARTY TAKTYK

Gracze biorący udział w Bitwie na zmianę zagrywają karty Taktyk.

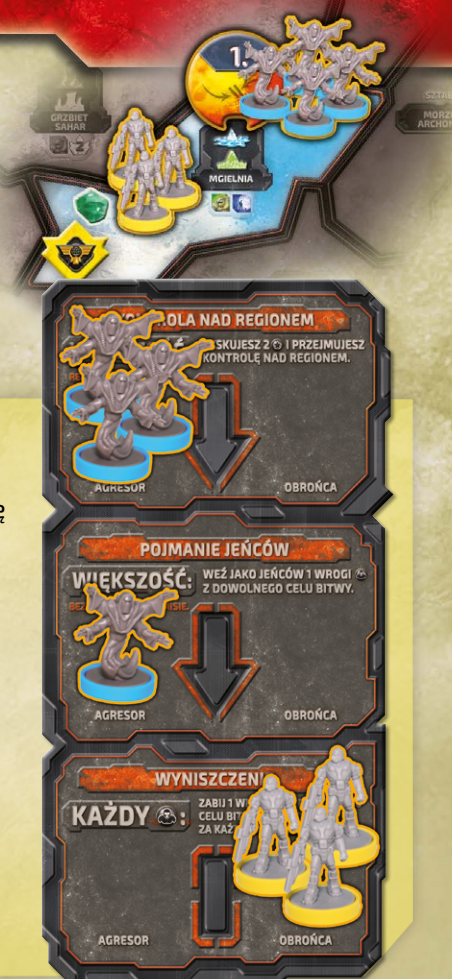
Najpierw gracz atakujący może zagrać 1 Kartę Taktyki z ręki, po czym odrzucić ją po zastosowaniu jej efektu. Następnie gracz broniący się może zagrać 1 Kartę Taktyki z ręki, po czym odrzucić ją po zastosowaniu jej efektu.

Gracze powtarzają ten krok dopóty, dopóki mogą (i chcą) zagrywać kolejne karty Taktyk. Jeśli któryś z nich spasuje, nie będzie już mógł zagrywać Taktyk w tej Bitwie. Liczba kart Taktyk, które można zagrać w pojedynczej Bitwie, nie jest limitowana.

Ważne: karty Taktyk, które pochodzą z talii gracza, mogą być zagrywane w każdej Bitwie. Karty Taktyk Terenowych mogą być zagrywane tylko w Bitwach toczących się w Regionie o odpowiednim rodzaju Terenu. Ponieważ Regiony zewnętrzne nie mają rodzaju Terenu, nie można używać Taktyk Terenowych w toczonych tam Bitwach. Np. karta Taktyki Górskiej może być zagrana tylko w czasie Bitwy toczonej w Regionie posiadającym oznaczenie Gór.

Uwaga: Kiedy w rozgrywce 2- lub 3-osobowej walczy się przeciwko Trogom, armię Trogów będzie kontrolować gracz siedzący na lewo od tego, który jest stroną w Bitwie: będzie umieszczał Oddziały Trogów na Celach Bitwy i zagrywał karty ich Taktyk. Trogi nigdy nie zdobywają Punktów Zwycięstwa i nie mogą wygrać gry.

Przykład: grający Pielgrzymami zagrywa Holo-zrzut (1) i przesuwa 1 Oddział z Kontroli nad Regionem na Wyniszczenie. Grający Ludźmi opowiada Wsparciem lotniczym (2) i dostawia 1 Oddział na Pojmanie Jeńców. Grający Pielgrzymami pasuje (3). Grający Ludźmi zagrywa Oskrzydlenie (4) i przesuwa 2 Oddziały z Wyniszczenia na Kontrolę nad Regionem.



3 PAS

4



D. ROZSTRZYGNIJCIE CELE BITWY

Rozstrzygnijcie Cele Bitwy w podanej kolejności:

1. KONTROLA NAD REGIONEM
2. POJMANIE JEŃCÓW
3. WYNISZCZENIE

KONTROLA NAD REGIONEM:

Gracz, który umieścił więcej Oddziałów na tym Celu Bitwy zyskuje Kontrolę nad Regionem i od razu zdobywa 2 PZ. Gracz, który przejął Kontrolę utrzymuje ją nawet po tym, jak wszystkie jego Oddziały zostaną wyeliminowane na skutek rozpatrzenia kolejnych Celów Bitwy. Jeśli obaj gracze przesunęli na ten Cel po tyle samo Oddziałów, zwycięzcą tego Celu jest Obrońca.

Uwaga: Jeśli żaden z graczy nie przesunął Oddziałów na ten Cel, również wygrywa Obrońca.

Przykład: w Bitwie przedstawionej na poprzedniej stronie Kontrolę nad Regionem wygrywają Ludzie, ponieważ jest remis a to Ludzie są stroną broniącą się.

POJMANIE JEŃCÓW:

Gracz, który ma więcej Oddziałów na tym Celu Bitwy natychmiast usuwa 1 Oddział przeciwnika z dowolnego Celu Bitwy i kładzie go przed sobą. Jeniec nie wchodzi w skład Rezerwy i nie może być przedmiotem Akcji Rekrutacja. Na stronie 12 opisano, jak można odbić Jeńców.

W przypadku remisu żaden gracz nie bierze Jeńców.

Przykład: w tej Bitwie nikt nie bierze Jeńców, ponieważ obie walczące strony remisują w tym Celu.

WYNISZCZENIE:

Za każdy swój Oddział położony na tym Celu gracze zabijają 1 Oddział przeciwnika, zdejmując go z dowolnego Celu Bitwy. Gracze rozpatrują Wyniszczenie jednocześnie i nie ma ono wpływu na wynik Bitwy. Każdy gracz zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa za każdy zabity Oddział nieprzyjaciela. Zabite Oddziały powracają do Rezerw ich właściciela.

Przykład: każdy z graczy, po zabiciu 1 wrogiego Oddziału, przenosi na planszę gry swoje pozostałe 3 Oddziały.

Uwaga: w niektórych przypadkach trzeci gracz może użyć Zdolności albo Budowli, aby wptynąć na losy Bitwy, w której nie jest ani Agresorem, ani Obrońcą. Jeśli taki gracz uczestniczy w rozstrzygnięciu Wyniszczenia, należące do niego Oddziały i żetony są zawsze rozpatrywane na końcu.

E. PRZENIEŚ NIEZNISZCZONE ODDZIAŁY Z POWROTEM DO REGIONU

(JEŚLI WYGRAŁEŚ KONTROLĘ NAD REGIONEM)

Oddziały gracza, który zdobył Kontrolę nad Regionem (o ile jakieś pozostały), przesuwa się z Celów Bitwy na ten Region.

Przykład: grający Ludźmi wygrał Kontrolę nad Regionem i jego Oddziały powracają do tego Regionu.

F. WYCOFAJ SWOJE ODDZIAŁY

(JEŚLI PRZEGRZAŁEŚ KONTROLĘ NAD REGIONEM)

Oddziały drugiego gracza biorącego udział w Bitwie (o ile jakieś pozostały) wycofują się do sąsiedniego Regionu pozostającego pod Kontrolą tego gracza. Jeśli nie ma Regionów spełniających te kryteria, Oddziały wracają do Rezerwy właściciela.

Przykład: grający Pielgrzymami musi wycofać swoje Oddziały, umieszcza je więc na Wybrzeżu Feralas, który pozostaje pod Kontrolą Pielgrzymów.



Wyjątek dot. Trogów: jeśli w rozgrywce dla 2 lub 3 graczy Trogi zwyciężą w Kontroli nad Regionem, zamiast żetonu Kontroli umieszcza się na tym Regionie zakryty żeton Siedliska Trogów.

Jeśli należałoby wycofać Oddziały Trogów, zdejmijcie je z planszy a w zamian potóżcie zakryty żeton Siedliska Trogów na dowolnym sąsiednim niekontrolowanym Regionie. Kiedy zostanie odkryty, taki żeton spowoduje pojawienie się Oddziałów Trogów w tym Regionie.

G. ZDEJMIJCIE ŻETON BITWY

Bitwa została rozpatrzona, żeton Bitwy nie jest już potrzebny.

Powtarzajcie powyższe kroki, aż wszystkie Bitwy zostaną rozstrzygnięte.



5. JEŃCY

Najpierw gracze zdobywają 1 PZ za każdego posiadanego Jeńca. Następnie, według kolejności Inicjatywy, każdy z graczy może stracić 2 PZ, aby odbić Jeńca i przenieść go do swojej Rezerwy. Wydając kolejne PZ, gracze mogą w ten sposób odzyskać tylu Jeńców, ilu chcą. Jeżeli nie możesz stracić PZ, to nie możesz wykupić Jeńca

Przykład: grający Pielgrzymami chce odbić 1 Oddział przetrzymywany w obozie Ludzi, oraz 1 z 2 Oddziałów przetrzymywanych w obozie Maszyn. Wydaje 4 PZ i zabiera oba wybrane Oddziały do swojej Rezerwy. 1 Jeniec wciąż pozostaje w obozie Maszyn.

Jeśli gracz nie zdecyduje się odbić Jeńca w tej Rundzie, w której został on schwytany, może to zrobić w jednej z późniejszych Rund. Koszt (2 PZ) pozostaje bez zmian.

6. PUNKTOWANIE

(JEŚLI AKTYWNE)

Jeśli Punktowanie zostało Aktywowane, gracz, który to zrobił, otrzymuje 1 PZ za każdy Region pod swoją Kontrolą. Następnie wszyscy gracze zdobywają po 1 PZ za każdy Kryształ znajdujący się w Regionach pod ich Kontrolą.

W tym miejscu następuje koniec Rundy. Jeśli rozgrywka nie dobiegła końca, zacznijcie nową Rundę.

Przykład: grający Pielgrzymami Aktywował Punktowanie podczas rozgrywki przeciwko Maszynom. Pielgrzymi Kontrolują 4 Regiony, więc zdobywają 4 PZ. Następnie obaj gracze zdobywają punkty za Kryształy. Pielgrzymi mają łącznie 8 Kryształów w Kontrolowanych przez siebie Regionach, daje im to więc 8 PZ. Kontrolujący Maszyny ma łącznie 5 Kryształów w swoich 3 Regionach, co przynosi mu 5 PZ.

Jeśli podczas Punktowania żeton Punktowania któregoś z graczy minie leżący na Torze żeton nierozstrzygniętego do tej pory Wydarzenia, należy natychmiast położyć to Wydarzenie na wierzchu następnego żetonu Wydarzenia.

Jeśli gracz ma więcej niż 49 PZ, używa należącego do swojej Frakcji żetonu



+50 punktów, aby śledzić swoje dalsze postępy.

Gra kończy się na końcu tej Rundy, w której rozpatrzono Wydarzenie Aktywacja Końcowego Punktowania.

Jeśli w trakcie rozgrywki żeton Punktacji żadnego z graczy nie minął żetonu nierozpatrzonego Wydarzenia, rozgrywka będzie trwała 5 Rund. W innym przypadku gra skończy się wcześniej.



W ostatniej Rundzie Punktowanie zawsze jest Aktywne i nie może być Aktywowane przez graczy. Zaznaczcie to żetonem Końcowego Punktowania. W ostatniej Rundzie gracze otrzymają punkty za Kryształy, ale nikt nie otrzyma dodatkowych PZ za Kontrolowane Regiony.

Wygrywa ten z graczy, który ma najwięcej Punktów Zwycięstwa. W razie remisu wygrywa ten, kto ma więcej Jeńców. Jeśli i to nie rozstrzyga remisu, wygrywa gracz, którego żeton jest dalej na Torze Inicjatywy.

SŁOWA KLUCZOWE

Zabity: zabite Oddziały wracają do Rezerwy swojego właściciela.

Rezerwa: należący do danego gracza zbiór Oddziałów, które mogą być dla niego przedmiotem Akcji Rekrutacja. Rezerwy są ograniczone! Jeśli Rezerwa jest pusta, ponieważ wszystkie Oddziały danego gracza stoją już na planszy lub zostały schwytane jako Jeńcy, ten gracz nie może używać Rekrutacji.

Kryształ: znaczniki, które trafiają na planszę wskutek działania różnych efektów. Kiedy Punktowanie jest Aktywne, każdy Kryształ w kontrolowanym przez gracza Regionie przynosi 1 PZ (w przypadku Trogów sumę należnych punktów dzieli się na pół, ewentualnie zaokrąglając w górę).

Region: Jedno wyróżnione miejsce na planszy.

Sąsiadujący: Regiony uważa się za sąsiadujące, jeśli mają wspólną krawędź.

- Oznaczone strzałkami Regiony zewnętrzne uważa się za sąsiadujące z tymi, które leżą po przeciwnej stronie planszy
- Na potrzeby Trogów za sąsiadujące uważa się Regiony z Tunelami.

Zajęty: Region uważa się za zajęty, jeśli są w nim obecne Oddziały.

- Regiony, na których leżą tylko żetony Siedlisk Trogów lub Hordy Trogów, są uważane za niezajęte.
- Regiony, w których znajdują się wyłącznie Budowle, są uważane za niezajęte.
- Regiony, na których leżą wyłącznie żetony Kontroli, są uważane za niezajęte.

Kontrola: jeśli na Regionie spoczywa żeton Kontroli któregoś z graczy, ten Region znajduje się pod Kontrolą tego gracza.

Ręka: termin „ręka” oznacza karty, które gracz trzyma w ręce.

ZASADY GRY TROGAMI

Trogami gra się tylko w rozgrywce 4-osobowej. Zastosujcie poniższe zasady, aby rozegrać grę z użyciem Frakcji Trogów.

W czasie Przygotowania gracz kontrolujący Trogów umieszcza Sztab Trogów oraz 2 Oddziały Trogów w Regionie Groty Świata (żeton Hordy Trogów należy usunąć).

Początkowa Inicjatywa jest jak zwykle ustalana losowo.

RUCH:

Kiedy Oddział Trogów wkracza do Regionu, w którym znajduje się żeton Siedliska/Hordy Trogów, należy odkryć ten żeton i umieścić Kryształ oraz Oddziały Trogów zgodnie z jego wskazaniem. Te Oddziały są od teraz dostępne dla grającego Trogami – nawet w obecnej fazie Ruchu, jeśli gracz ma jeszcze do dyspozycji niewydane punkty Ruchu.

Trogi mogą korzystać z Tuneli (zarówno tych nadrukowanych na mapie jak i wzniesionych za pomocą Budowli) – poruszają się między tymi Regionami, jakby były sąsiadujące.

BITWY:

Jeśli grający Trogami przegrał w Celu Kontroli nad Regionem, musi wycofać swoje Oddziały (tak samo jak inni gracze). Jeśli nie może tego uczynić, zabiera je do swojej Rezerwy (nie umieszcza żetonu Hordy Trogów).

PUNKTOWANIE:

W czasie fazy Punktowania Trogi otrzymują połowę punktów za Kryształ w Regionach pod ich Kontrolą (zaokrąglając w górę).

Punkty Zwycięstwa za Cele Bitwy, branie Jeńców itd. Trogi zdobywają na takich samych zasadach, jak inni gracze.

Przykład Punktowania: jeśli Trogi kontrolują 3 Regiony, w których jest łącznie 7 Kryształów, dostaną za nie 4 Punkty Zwycięstwa.

WYJAŚNIENIA

- Złota zasada: jeśli tekst na karcie (Taktyki, Budowli albo Zdolności) lub żetonie (Wydarzenia albo Eksploracji) przeczy regułom opisanym w tej instrukcji, tekst karty/żetonu należy traktować priorytetowo.
- Kiedy gracz w ramach swojej Akcji dobiera kartę Taktyki Terenowej, może wybrać dowolny z 4 rodzajów Terenu (nie musi Kontrolować Regionu z oznaczeniem tego Terenu).
- Trogi zdobywają połowę punktów za Kryształ (zaokrąglając w górę).
- Gracz ma możliwość zagrania karty nawet wtedy, kiedy nie wywrze ona żadnego efektu.
- Jeśli w rozgrywce 2- lub 3-osobowej Trogi schwytają Jeńców, pojmany Oddział odkłada się na bok (nie można go Rekrutować). Właściciel tego Oddziału musi stracić 2 PZ, aby przenieść go do swojej Rezerwy. W fazie Jeńców nikt nie zdobywa punktów za Oddziały pojmane przez Trogów.
- Kiedy w rozgrywce 2- lub 3-osobowej Trogi zwyciężą w Kontroli nad Regionem, na tym Regionie kładzie się żeton Siedliska Trogów. Nie umieszcza się żetonu Kontroli ani nie przyznaje punktów za Kontrolę nad Regionem.
- Kiedy zostanie odkryty żeton Siedliska/Hordy Trogów, a nie ma tylu figurek Oddziałów Trogów, ile należałoby umieścić, położy tyle Oddziałów, ile możesz oraz tyle Kryształów, ile należy. Jeśli nie ma żadnych dostępnych figurek, położy tylko Kryształ w należytym liczbie; ponadto nie wypowiada się Bitwy, ale 1 z Oddziałów wkraczających do tego Regionu musi zostać przeniesiony do Rezerwy kontrolującego go gracza.
- Po wkroczeniu do Regionu, w którym nie ma wrogich Oddziałów ani na którym nie leży żeton Siedliska/Hordy Trogów, Oddziały gracza mogą kontynuować swój ruch (nawet jeśli ten Region znajduje się pod Kontrolą innego gracza). W Regionach, w których Oddziały nie kończą swojego Ruchu, nie rozpatruje się żetonów Eksploracji ani nie przejmuje się nad nimi Kontroli.
- W Regionach zawierających Sztab nigdy nie umieszcza się Kryształów ani nie Wznosi się Budowli!

PROJEKT GRY: Grant Rodiek, Michał Oracz, Michał Walczak
ILUSTRACJE: Thibault Girard (okładka), Fernando Olmedo, Tomasz Larek, Grzegorz Bobrowski, Arturas Jelesinas, Yerbol "Eskrey" Bulentayev, Wadim Kashin, Florent Llamas, Huy Tran Viet, Dmitry Vishnevsky, Nikos Lefas, Mateusz Bielski, Fiodor Ananiev, Roman Polyakov, Łukasz Poduch, Aleksander Tutaj.

PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma
INSTRUKCJA: Grant Rodiek, Paul Grogan
TEKST POLSKI: Piotr Wiśniewski

GAMING RULES!

Drogi Graczu, nasze gry są kompletowane ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl



© 2016 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Cry Havoc & Portal Games (publisher). All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

Testerzy gry: Peter Ingebretson, Kevin Gibson, Dave Miotke, Matt Yang, Megan Ginter, FEPH i Protospiegel Playtesters, Antonio Romeo, Isaac Epp, Szymon Przybylak, Jacek Bugajny, Joanna Kijanka, Yannis Strigkos, Marek Spychalski, Grzegorz Polewka, Marcin Ropka. Specjalne podziękowania dla: Phila, Jeffa, Jona, Piotra, Matta, Chevee'ego i Tony'ego.

Beth i Peaches, dziękuję za miłość i wsparcie - Grant.

JEŚLI MASZ PYTANIA ODNOŚNIE REGUŁ,
SPRAWDŹ PROSZĘ PLIK FAQ, KTÓRY
PRZYGOTOWALIŚMY W SEKCJI CRY
HAVOC NA NASZEJ STRONIE:
[HTTP://PORTALGAMES.PL](http://portalgames.pl)

O FRAKCIACH

W grze Cry Havoc występują 4 odmienne Frakcje. Ich niepowtarzalne cechy powodują, że drogi do zwycięstwa także są różne.

TROGI:

Trogi to rdzenny gatunek planety: bestialski, prymitywny, o plemiennej mentalności. Nie znają zaawansowanej technologii, ale nadrabiają to dogłębną znajomością swojego świata – a także brutalną siłą. Grający Trogami, aby zwyciężyć, musi starannie zarządzać swoją Rezerwą. Dzięki swym Zdolnościom Trogi mogą usuwać Oddziały z Regionów, by w zamian umieszczać, przesuwać i rozpatrywać efekty żetonów Hordy Trogów. W ten sposób Trogi, mimo braku potężnych Budowli, są w stanie organizować zasadzki i atakować najeźdźców w wybranym przez siebie miejscu i czasie.



07



LUDZIE:

Ludzie to Rasa zaradna, łatwo przystosowująca się. Ich Zdolności pozwalają im szybko zdobywać Kontrolę nad kolejnymi Regionami bez konieczności wysyłania do nich swoich Oddziałów – Budowle zaś pozwalają je chronić bez narażania się na zbyt wielkie straty. Ludzie często zdobywają punkty za Kontrolowane Regiony, dzięki czemu mogą swobodniej się poruszać i dynamicznie reagować na zagrożenia.

PIELGRZYMI:

Skupieni na badaniach i wspierani wysoko rozwiniętą technologią, samotniczy Pielgrzymi obrali sobie za cel czerpanie zysków z zasobów planety. Inne gatunki muszą utrzymywać Kontrolę nad Regionem, aby zdobywać punkty za znajdujące się w nim Kryształy, ale Pielgrzymi są w stanie je wydobyć, by potem zamienić na punkty lub użyć do Aktywacji potężnych Zdolności. Następnie mogą się wycofać – lecz tylko po to, by się zregenerować a potem teleportować do wrogiego Regionu, gdy znów urosną w siłę.

**MASZYNY:**

Niespieszna, konsekwentna, niepowstrzymana – taka jest siła, z jaką Maszyny nieubłaganie prą do przodu. Są zorientowane na Wznoszenie Budowli, zarówno tych agresywnie ofensywnych, jak i tych obronnych. Tym samym krok po kroku czynią z planety swoją fortecę. W przeciwieństwie do Budowli pozostałych Frakcji, Budowle Maszyn mogą przenosić się między Regionami. Co więcej, ich Budowle mogą zamieniać się w Oddziały a Oddziały z powrotem w Budowle – Maszyny dopasują swoje wyposażenie i arsenał do każdej sytuacji.



**BOARD
GAMES**
~ THAT TELL ~
STORIES

