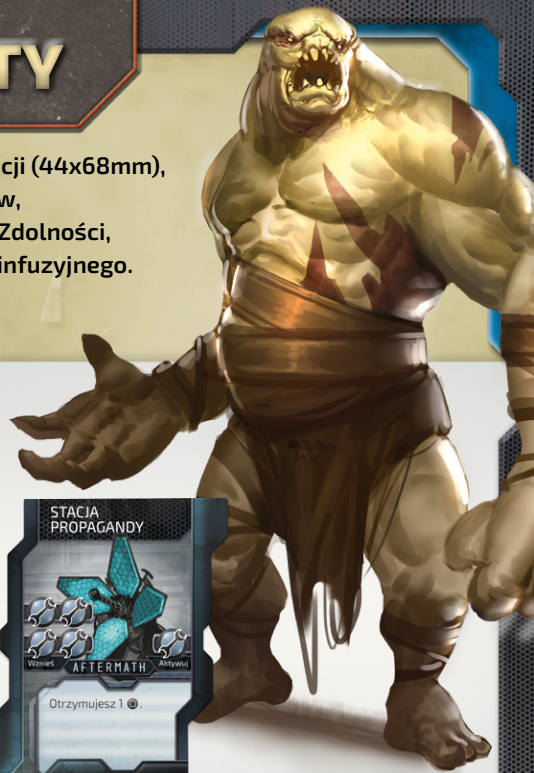


KOMPONENTY

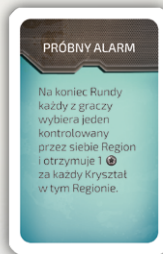
ZAWARTOŚĆ DODATKU: 20 kart Zdolności (44x68mm), 5 kart Punktacji (44x68mm), 8 kart Taktyk (63x88mm), 5 żetonów Wydarzeń, 4 plansze Dowódców, 4 żetony łącznika, 15 płytek Budowli, 45 żetonów Budowli, 4 żetony Zdolności, po 3 żetony: Autodestrukcji, Kamuflażu, Bagien, Napalmu, Reaktora infuzyjnego.



NOWE RODZAJE KOMPONENTÓW:



Plansze Dowódców



Karty Punktacji



Budowle Uniwersalne



Jeśli używasz tylnej strony planszy Dowódcy, użyj żetonu łącznika i umieść Budowle po lewej stronie (zamiast po prawej). Umieść karty Zdolności po prawej stronie planszy Dowódcy.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY

2. Pomieszczać żetony Wydarzeń z podstawowej wersji i z dodatku Aftermath. Potasujcie karty Punktacji, utóńcie je w stos i połóżcie je zakryte w pobliżu planszy.

3. Podczas rozdzielania kart Taktyk Terenowych, dodajcie do odpowiednich stosów karty z dodatku Aftermath.

5a. Gracze nie biorą plansz Frakcji, lecz planszę Dowódcy odpowiadającą wybranej Frakcji i kładą ją losową stroną do góry.

5b. Gracze biorą karty Zdolności z podstawowej wersji gry oraz z dodatku Aftermath. Wybierają losowo 1 z dwóch bazowych Zdolności oraz - także losowo - odpowiednią liczbę pozostałych kart Zdolności. Niewykorzystane karty Zdolności odkładają do pudełka.

5c. Każdy z graczy bierze Budowle z podstawowej wersji oraz dodatku Aftermath i z nich wybiera 3 (5 dla grającego Maszynami), które kładzie przy swojej planszy Dowódcy.

5d. Przy planszy potóż 3 Budowle Uniwersalne z odpowiadającymi im żetonami. Są one dostępne dla wszystkich graczy.

ZMIANY W ROZGRYWKĘ

BUDOWLE UNIWERSALNE

W swojej Akcji Wzniesienia Budowli gracz może wznieść Budowlę Uniwersalną o ile dostępne są jej żetony (każdej przyporządkowane są trzy żetony).

Wybudowana **Budowla Uniwersalna** należy do Frakcji posiadającej kontrolę nad Regionem, w którym znajduje się Budowla.

W przypadku utraty Regionu z Budowlą Uniwersalną, kontrolę nad nią przejmuje Frakcja która wygrała Cel Kontrolę nad Regionem.



WYDARZENIA I ZAKOŃCZENIE GRY

Rozgrzywka trwa 5 Rund, a każda z Rund rozpoczyna się 1 Wydarzeniem. Inaczej niż w wariantcie gry podstawowej, żeton Wydarzenia nie jest przesuwany do przodu, nawet jeżeli żeton Punktacji któregoś z graczy minie nierozstrzygnięte Wydarzenie. Na początku każdej Rundy odkryjcie kolejny z żetonów Wydarzeń i zastosujcie się do jego działania. Gdy żeton Wydarzenia nakazuje dobrać kartę Punktacji, odkryjcie wierzchnią kartę ze stosu i zastosujcie się do jej działania.

PRÓBNY ALARM


Na koniec Rundy każdy z graczy wybiera jeden kontrolowany przez siebie Region i otrzymuje 1 za każdy Kryształ w tym Regionie.

KARTY: WYJAŚNIENIA

TROGI:

ODWRÓT: Pamiętaj, że „inny Region” odnosi się jedynie do Regionu nie-Bitewnego.

ZAKŁÓCENIE: Rozpatrz pozostałe Cele Bitewne w standardowej kolejności. Nie może zostać umieszczony w Regionie z żetonem Ataku Bombowego Maszyn.

SPOŚRÓD CIENI: W ten sposób możesz wydać tylko 1  podczas każdej aktywacji.

MASZYNY:

ATAK BOMBOWY: Rozpatrz pozostałe Cele Bitewne w standardowej kolejności. Nie może zostać umieszczony w Regionie z żetonem Zakończenia Trogów.

DODATKOWE PROCE-SORY: Czwarta Akcja Maszyn odbywa się po zakończeniu trzech akcji wszystkich graczy.

RECYKLING: Budowle aktywowane dzięki tej Zdolności nie liczą się podczas używania Zdolności Przetwarzanie Danych. Pasywna część tekstu tej karty działa zawsze, nawet gdy Zdolność została już użyta w tej turze.

LUZDZIE:

DRUŻYNA ZWIADOWCZA: Możesz wyjątkowo umieścić Kryształ w twoim Sztapie.

ODDZIAŁY SPECJALNE: Możesz wziąć te Oddziały z dowolnej kombinacji Regionów.


PIELGRZYMI:

REIMPLEMENTACJA: Możesz wydać tylko 1 kryształ podczas każdej aktywacji.




WYDARZENIA:

PRZESŁUCHANIE: Punkowanie odbywa się na


początku fazy Jeńców – zanim którykolwiek z graczy odzyska swoich Jeńców.

PRÓBNY ALARM: Trogi otrzymują potowę  zaokrąglając w górę.

SPRAWDZANIE RAPORTÓW: Regiony Zewnętrzne to Regiony potożone na skraju planszy nie posiadające Typu Terenu.

ZIMOWA OFENSywa: W przypadku remisu na torze punktacji gracz otrzymuje taką samą . Na przykład: Gdy gracz otrzymuje na drugim miejscu, każdy z nich otrzymuje 2 , gracz na 4 miejscu 4 otrzymuje  podczas wygranej Kontroli nad Regionem.

KARTY TAKTYK:

UDERZ I UCIEKAJ: Wymiana  odbywa się w stosunku 1 do 1.

AUTORZY: Ignacy Trzewiczek, Marek Spychalski, Grzegorz Polewka, Grant Rodiek, Jacek Bugajny

CRY HAVOC - AUTORZY: Grant Rodiek, Michał Walczak, Michał Oracz

ZASADY: Chevee Dodd, Grzegorz Polewka

PROJEKT GRAFICZNY: Rafat Szyma, Aga Jakimiec

ILUSTRACJE: Markus Vogt (okładka), Nele Diehl, Mateusz Bielski, Viktoria Shamykina, Raypier P, Aleksandar Mihajlovic

Dziękujemy uczestnikom Design Challenge, którzy zainspirowali szereg Zdolności: Randy de Graaf, Jeff LaFlam, Kurt Van Hoeyveld, Richard Sprayberry, Jeff Schauble, Jay Peak, Nur Iskandar Bin Nuruddin, Andrew Wood, Darren Quinn, Shane Irons, Yoong Ken Yen, Robert Asberg, Egon Araujo, Dugrim BloodAxe, Calvin Wong, Svenn ToreMauseth, Adhil Riad Patel, Chris Funk.

Testerzy Envoy: Ryan Fish, Mirko Mahovic, Geek Apostle, Halden J, Leone Elzorro, Jesse Fletcher, Alex, Jason Peacock, Daryl Durston, Eric Hedekar, Justin Buckler, James Allendale, Mathias, Thomas Vaessen, Stephan Close, Tom Steinbush, Marc Dingena, Grant Rodiek, Christopher Gardner, Nathan Scallon, Bryce Knittle, Peter Anderson, Ruel Gaviola, Yvonne Romero, Chris Woodside, Tim Gilberg, Josh Whiteley, Shawn Savoy, Victoria Colley, David Lydle, Anna Lydle, Zeke Lydle, Sarah Trager, Nick Trager, Envoy Herald, Laura Gifford, Beth Gilberg, DC Bueller, David Thomas, Brandt Warner, Blair Stingley, Joe DeMarco, Robert Egger, James Farrell, Thomas Ireland, Bayard Catron, Karl Barrus, Charity Helton, Teresa Telesco, Ramsey Shehadeh, Nick Seal, Royal Connel, Eric Lucero, Danan Jackson, Tyler Rodgers, Wolf Moye, Laura Lewis "the flash", Ricardo Diaz, Andrew Brown, Lily Henderson, Cabel Dawson, Josh Crossley, Carl Feibusch, Kris Knutsen, Mike Ohl, Wyatt Whiteley, Brenda Yates, Bradley Reis, Bradly Billingsley, Dustin Boatman, Bryan Barnes, Barry Rozas, David Dugas.

Dziękujemy także: Joanna Kijanka, Marcin Dudek, Marcin Ropka, Tony, Kirdy, James Mathias.



© 2017 PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
www.portalgames.pl

Cry Havoc & Portal Games (wydawca). Wszystkie prawa zastrzeżone.

Drogi Graczu, jeśli w Twoim egzemplarzu gry czegokolwiek brakuje, napisz do nas: portal@portalgames.pl

BUDOWLE

OPANCERZONY LOTNI-

SKOWIEC: Oddziały MUSZĄ zakończyć ruch w Regionie odległym o jeden inny Region od początkowego.

STRATEGIA KAMUFLAŻU:

Żeton Strategii Kamuflażu należy położyć zanim którykolwiek z graczy postawi swoje oddziały. Na każdym Celu Bitewnym potóż 1 zakryty żeton. Odkryj żeton podczas rozstrzygania Celów Bitewnych. Po rozstrzygnięciu Bitwy usuń żeton Strategii Kamuflażu z Regionu Bitwnego.

ZJEDNOCZONY UMYŚŁ ROJU:

Możesz użyć dowolnej Zdolności Pielgrzymów, nawet tych odłożonych do pudełka podczas przygotowania do gry. Pasywne Zdolności działają do końca Rundy. Po wykorzystaniu jak zawsze obróć kartę o 90 stopni, by zaznaczyć, że została użyta, a pod koniec Rundy odłóż ją z powrotem do pudełka.

REAKTOR INFUZYJNY:

Podwaja siłę przy rozpatrywaniu Celów. Aby zabić Pielgrzymów, wciąż wystarczy 1 przeciwnika na celu Wyniszczenie.

POTĘŻNY ŻNIWIARZ: Aby pamiętać o rosnących kosztach użycia Żniwiarza, umieść żetony odpowiadające kolorem na polu 1 przy koszcie aktywacji na płytce Budowli. W momencie aktywacji Żniwiarza o danym kolorze przesuń o 1 do góry jego znacznik na płytce Budowli. Pierwsza aktywacja Żniwiarza wynosi 1 i dodaje 1 Kryształ do tego Regionu. Następna wynosi 2 i dodaje 2 Kryształy itd.

BAGNA: Przeciwnicy muszą zapłacić 1 za akcję, a nie za figurkę wchodzącą do/ wychodzącą z Regionu z Bagnami.

DOWÓDCY

GEN. FUSENBACH: Jeżeli przegrasz Kontrolę nad Regionem, a ocalony za pomocą Zdolności Dowódcy jest jedynym pozostałym po bitwie, wycofuje się według standardowych reguł.

MÓZG OMEGA C-64: Ta Zdolność pozwala na zabicie 2 przeciwnika za każdy Maszyn. Aby zabić Maszyn na Celu Wyniszczenie, wciąż wystarczy 1.

KARDYNAŁ: Po użyciu tej Zdolności możesz wykonać dowolną Akcję.

CIOTUNIA: Nie możesz używać jej Zdolności, gdy przeciwnik wchodzi na Region z żetonem Hordy Trogów /Siedlisk Trogów.

