



CRY HAVOC

Nas profundezas de um quadrante espacial tido como vazio, um planeta intocado e inexplorado foi descoberto por três espécies únicas e poderosas. Os recursos do planeta são incrivelmente abundantes, mas vigorosamente protegidos pela espécie nativa conhecida como Troggs. As riquezas do planeta serão pouco a pouco conquistadas com sangue.

Cry Havoc é um jogo assimétrico de controle de área, focado em cartas, para 2-4 jogadores. Cada jogador controla uma das quatro raças únicas e luta ferozmente para juntar a maior quantidade de Cristais do planeta, os quais certamente compensarão os custos do conflito. Para tal fim, os jogadores devem customizar seus baralhos de cartas, construir poderosas Estruturas e potencializar suas Habilidades únicas para obter a vitória.

Os nativos Troggs têm um papel especial em Cry Havoc. Em partidas com 2 ou 3 jogadores, os Troggs não são controlados por um jogador, mas agem como um obstáculo à ofensiva dos invasores. O início das regras contém a explicação sobre como os Troggs agem contra as raças invasoras em partidas com 2 ou 3 jogadores. A descrição das regras para jogar como os Troggs em uma partida com 4 jogadores está no fim do livro de regras.

OBJETIVO DO JOGO

O jogo é vencido pelo jogador com mais Pontos de Vitória no fim do jogo. A principal forma de se conseguir Pontos de Vitória é controlar Regiões com Cristais durante as Rodadas nas quais a Pontuação é habilitada. Pontos de Vitória também são obtidos ao controlar territórios, capturar Prisioneiros, matar Unidades inimigas e usar certas Táticas ou Habilidades.

COMPONENTES



Tabuleiro do jogo
O planeta no qual você está lutando.



32 cartas de Táticas de Terreno
8 cartas para cada tipo de Terreno: Montanha, Deserto, Selva e Oceano.



6 marcadores de Evento
Eventos aleatórios que ocorrem durante o jogo.

12 marcadores de Exploração
Itens vantajosos a serem encontrados no planeta.



18 marcadores de Grupo de Guerra dos Trogs
Forças nativas que confrontam jogadores invasores.



12 marcadores de Ninho de Trogs
Forças extras de Trogs.



Cristais: min. 30 verdes, min. 14 amarelos, min. 6 vermelhos
O tesouro do planeta. Verde - valor de 1, amarelo - valor de 3, vermelho - valor de 5.



1 marcador de Pontuação Final Habilitada



Tabuleiro de Batalha
Para resolver Batalhas.



8 marcadores de Batalha
Para marcar as Regiões de Batalha e a ordem na qual resolver as Batalhas.



1 marcador de Ação
Indica a Ação atual.

EXÉRCITO HUMANO



1 marcador de QG



12 miniaturas de Unidade



8 cartas de Tática de Humanos



3 peças de Estrutura



9 marcadores de Estrutura
(3 para cada Estrutura)



3 marcadores de Artilharia e

3 marcadores de Atalaia



2 marcadores de Habilidade



1 marcador de Pontuação Habilitada



5 cartas de Habilidade



8 marcadores de Controle



1 marcador de Pontuação e 2 marcadores de Iniciativa



Marcador de +50 de Pontuação



1 tabuleiro de Fação

EXÉRCITO DE PEREGRINOS



1 marcador de QG



12 miniaturas de Unidade



8 cartas de Tática de Peregrinos



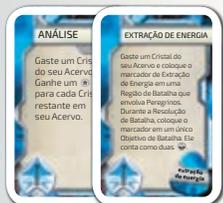
3 peças de Estrutura



9 fichas de Estrutura (3 para cada Estrutura)



1 marcador de Habilidade



5 cartas de Habilidade



1 marcador de Pontuação Habilitada



8 marcadores de Controle



1 marcador de Pontuação e 2 marcadores de Iniciativa



1 tabuleiro de Facção



Marcador de +50 de Pontuação

EXÉRCITO DE MÁQUINAS



1 marcador de QG



12 miniaturas de Unidade



8 cartas de Tática de Máquinas



5 peças de Estrutura



15 marcadores de Estrutura (3 para cada Estrutura)



2 marcadores de Habilidade



5 cartas de Habilidade



1 marcador de Pontuação Habilitada



8 marcadores de Controle



1 marcador de Pontuação e 2 marcadores de Iniciativa



1 tabuleiro de Facção



Marcador de +50 de Pontuação

EXÉRCITO DE TROGS



1 marcador de QG



16 miniaturas de Unidade



8 cartas de Tática de Trogs



3 peças de Estrutura



13 marcadores de Estrutura (7 marcadores de Túnel e 3 para as outras duas Estruturas)



1 marcador de Habilidade



5 cartas de Habilidade



1 marcador de Pontuação Habilitada



8 marcadores de Controle



1 marcador de Pontuação e 2 marcadores de Iniciativa



1 tabuleiro de Facção



Marcador de +50 de Pontuação

PREPARAÇÃO

1. Coloque o Tabuleiro do jogo no centro da mesa.

Observação: Para uma partida com 2 jogadores, o lado marcado como sendo para 2 jogadores deve ser usado na preparação.

2. Misture os marcadores de Evento e coloque um deles - virado para baixo - em cada um dos quatro Locais de Evento na Trilha de Pontuação. Sem vê-los, devolva quaisquer marcadores de Evento não utilizados à caixa.

3. Separe as cartas de Táticas de Terreno por tipo de Terreno, em quatro pilhas, e embaralhe cada pilha separadamente. Coloque cada pilha virada para baixo no espaço indicado no tabuleiro.

4. Cada jogador escolhe uma Facção para jogar. Pegue o marcador de Quartel-general de cada jogador que não esteja jogando como os Trogs e coloque-os nas Regiões iniciais marcadas como "QG". Coloque 4 miniaturas de Unidade e 1 marcador de Controle correspondente ao marcador de QG no mesmo espaço do marcador de QG.

Observação: Os Trogs só são controlados por um jogador em partidas com quatro participantes (ver a seção de "jogo com 4 jogadores" abaixo).

5. Cada jogador pega todos os componentes de sua Facção.

a. Os jogadores colocam seus tabuleiros de Facção virados para cima à sua frente.

b. Os jogadores colocam suas peças de Estrutura, viradas para cima, ao lado dos seus tabuleiros de Facção. Coloque todos os marcadores de Estrutura ao lado das peças de Estrutura correspondentes.

c. Cada jogador começa com 1-3 de suas cartas de Habilidade e as coloca viradas para cima à sua frente. Quaisquer cartas de Habilidade não utilizadas retornam para a caixa.

Jogadores Iniciantes: Os jogadores usam APENAS sua Habilidade marcada como Padrão.

Jogadores Experientes: Os jogadores usam a Habilidade marcada como Padrão e uma Habilidade aleatória.

Jogadores Veteranos: Os jogadores usam a Habilidade marcada como Padrão e duas Habilidades aleatórias.

d. Os jogadores embaralham suas cartas de Tática e as colocam à sua frente formando um baralho virado para baixo.

e. Os jogadores colocam à sua frente todas as miniaturas de Unidades restantes, formando suas Reservas.

f. Os jogadores colocam à sua frente seus marcadores de Pontuação Habilitada e seus marcadores de Controle.

Observação: Coloque de volta na caixa quaisquer componentes de Facções não utilizadas.

6. Cada jogador coloca seu marcador de Pontuação no espaço 0 da Trilha de Pontuação.

7. Pegue um marcador de Iniciativa de cada jogador e, então, coloque um por espaço na Trilha de Iniciativa a fim de determinar a vez de cada participante jogar.

Usando a mesma ordem utilizada na Trilha de Iniciativa, coloque o segundo conjunto de marcadores de Iniciativa para cada jogador na Trilha de Iniciativa Seguinte.

8. Coloque marcadores de Grupo de Guerra dos Trogs e de Exploração virados para baixo nas Regiões do tabuleiro com os ícones correspondentes. Coloque quaisquer marcadores adicionais próximos ao tabuleiro, criando um estoque.

9. Coloque Cristais em cada Região da forma mostrada pelos símbolos nas Regiões do tabuleiro. Coloque o restante dos Cristais próximos ao tabuleiro, criando um estoque.

10. Coloque os marcadores de Batalha e o tabuleiro de Batalha próximos ao Tabuleiro do jogo.

11. Coloque o Marcador de Ação na posição "I" das Ações da Rodada no tabuleiro.

Você está pronto para começar!

JOGO COM 4 JOGADORES

Em uma partida com 4 jogadores, um deles pega as Unidades de Trogs (ver página 13) e usa os componentes dos Trogs (tabuleiro de Facção, Estruturas, Habilidades etc.).

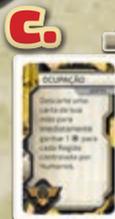
12. Coloque o Quartel-general dos Trogs no espaço marcado como "QG dos Trogs" junto com duas Unidades.

13. Coloque 4 marcadores de Túneis no tabuleiro, sendo um para cada Região onde há ícones correspondentes no tabuleiro, além de um marcador de Túneis no QG dos Trogs.

3: CARTAS DE TERRENO DE DESERTO

3: CARTAS DE TERRENO DE MONTANHA

3: CARTAS DE TERRENO DE OCEANO



PREPARAÇÃO



O tabuleiro mostra a configuração de uma partida com 4 jogadores.



Todos os componentes de facção que um jogador deve ter perante si estão ilustrados com a Facção Humana (esquerda) e com a Facção de Máquinas (direita).

COMO JOGAR

Cry Havoc é jogado em 5 Rodadas ou menos, sendo que cada Rodada é dividida em 6 Fases que são concluídas em ordem. As fases estão listadas e explicadas a seguir.

1. EVENTOS
2. COMPRAR CARTAS
3. AÇÕES
4. RESOLUÇÃO DE BATALHA
5. PRISIONEIROS
6. PONTUAÇÃO (CASO HABILITADA)

1. EVENTOS

A FASE DOS EVENTOS É COMPOSTA DE 3 PASSOS:

A. RESOLVER EVENTO(S)

B. ATUALIZAR INICIATIVA: Esse passo é pulado na primeira Rodada.

C. PREPARAR HABILIDADES ESGOTADAS: Esse passo é pulado na primeira Rodada.

A. RESOLVER EVENTO(S)

Revele a próxima pilha de marcador(es) de Evento não revelado(s) e imediatamente resolva-o(s), um por vez, começando com o do topo e seguindo pilha abaixo.

Note que, no primeiro turno do jogo, essa pilha consistirá apenas no Evento no primeiro Local de Evento da Trilha de Pontuação. No entanto, se o marcador de Pontuação de um jogador passar por quaisquer marcadores de Evento não resolvidos na trilha, os marcadores de Evento passados serão imediatamente empilhados sobre o próximo marcador de Evento não resolvido da trilha.

Dessa forma, é possível que, em turnos futuros, haja mais de um marcador de Evento no mesmo local.



B. ATUALIZAR INICIATIVA

Mude a ordem dos marcadores na Trilha de Iniciativa de modo que a ordem corresponda àquela da Trilha de Iniciativa Seguinte. A Trilha de Iniciativa Seguinte pode ser alterada durante a fase de Ação quando certas cartas são jogadas.

Todos os jogadores possuem uma carta de Tática que os permite mudar sua Iniciativa para qualquer posição (1ª, 2ª, 3ª, 4ª) quando a carta é jogada. Quando isso acontece, os jogadores colocam seu marcador de Iniciativa Seguinte na posição da Trilha de Iniciativa Seguinte que indica sua nova posição desejada. Os jogadores que estiverem com seus marcadores de Iniciativa colocados à esquerda do marcador de Iniciativa movido não mudam suas posições. Os marcadores de Iniciativa dos outros jogadores são empurrados para a direita a fim de abrir espaço para o marcador movido.



Exemplo: A ordem de Iniciativa atual é:
1º Máquinas, 2º Peregrinos, 3º Humanos, 4º Trogs

O jogador dos Trogs usa a carta Batedores, a qual o permite mudar sua Iniciativa. O jogador coloca seu marcador de Iniciativa Seguinte na 2ª posição de Iniciativa. As Máquinas não são movidas, mas os Peregrinos e os Humanos são movidos para a direita. A Iniciativa Seguinte ficará assim:

1º Máquinas, 2º Trogs, 3º Peregrinos, 4º Humanos



C. PREPARAR HABILIDADES ESGOTADAS

Gire todas as suas Habilidades esgotadas em 90 graus no sentido horário a fim de indicar que elas estão prontas para serem usadas. As Habilidades serão explicadas por completo na página 9.



esgotada



preparada

2. COMPRAR CARTAS

Cada jogador compra quatro cartas do seu baralho de Táticas pessoal. Em seguida, quaisquer jogadores com mais de sete cartas na mão devem depositar cartas em sua pilha de descarte até que fiquem com sete na mão.

Observação: Se precisar comprar cartas e seu baralho estiver vazio, embaralhe sua pilha de descarte para criar um novo baralho.

ANATOMIA DA CARTA

Pontos de Movimento
Pontos de Recrutamento
Pontos de Construção



Nome da carta

Tática ou bônus especial

Símbolo de Fação ou de Terreno

3. AÇÕES

Essa é a fase principal de cada Rodada. Coloque o marcador de Ação na primeira posição da Trilha de Ação. Começando pelo primeiro jogador da Trilha de Iniciativa, os jogadores realizam uma única Ação. As jogadas, então, procedem na ordem da Trilha de Iniciativa. Após cada jogador ter realizado uma Ação, mova o marcador de Ação para o próximo espaço e repita isso até que todos os jogadores tenham um total de três Ações.

AS AÇÕES DISPONÍVEIS PARA CADA JOGADOR SÃO:

- MOVER
- RECRUTAR
- CONSTRUIR ESTRUTURA(S) E/OU ATIVAR ESTRUTURA(S)
- COMPRAR DUAS CARTAS DE TÁTICA, FICAR COM UMA
- HABILITAR PONTUAÇÃO

Importante:

Ao descartar cartas para as Ações de Movimento, de Recrutamento ou de Construção, ignore qualquer Texto de Tática nelas presente! Algumas cartas fornecem bônus adicionais (Exemplo: Compre 1 Carta) ao descartá-las para Ações de Movimento, de Recrutamento ou de Construção. Procure pelo símbolo

- Compre 1 carta do seu baralho para cada símbolo.

- Compre uma carta do seu baralho independentemente do número de símbolos.

- Ganhe 1 PV.

AÇÃO DE MOVIMENTO

Descarte qualquer quantidade de cartas da sua mão e ganhe Pontos de Movimento equivalentes ao número de ícones de Movimento constantes nas cartas descartadas. Cada ponto de Movimento permite que você mova uma das suas Unidades de qualquer Região para uma Região adjacente. Você pode Mover mais de uma Unidade, e cada Unidade pode ser movida diversas vezes.



Exemplo: O jogador Humano descarta duas cartas que mostram um total de quatro Pontos de Movimento. Ele pode Mover uma Unidade quatro vezes, quatro Unidades uma vez, ou qualquer combinação desses fatores.



Importante:

Os jogadores nunca podem Mover Unidades para a Região do Quartel-general de um adversário ou para qualquer Região de Batalha.

Se a sua unidade adentrar uma Região onde haja Unidades adversárias, um marcador de Grupo de Guerra dos Trogs ou um marcador de Ninho de Trogs, a Unidade deve parar de se mover e não poderá se Mover novamente durante este turno. No entanto, Unidades extras podem ser movidas para essa Região durante a Ação de Movimento atual! A Ação de Movimento acabará quando todos os pontos de Movimento forem gastos ou quando um jogador escolher não gastar mais Pontos de Movimento.

NO FINAL DA AÇÃO DE MOVIMENTO, SIGA ESTES PASSOS NA ORDEM:

1. Revele e resolva quaisquer marcadores de Exploração em Regiões que possuam Unidades suas. Marcadores de Exploração fornecem bônus ao jogador que os revela.

2. Para cada Região para a qual você se Moveu que tenha um marcador de Grupo de Guerra dos Trogs/Ninho de Trogs, revele e resolva esse marcador. Se não houver Unidades de Trogs posicionadas na Região como um resultado direto do efeito do marcador (quando não há Unidade de Trogs na Reserva), você deve imediatamente perder uma Unidade presente nessa Região.

3. Se as suas Unidades estiverem em uma Região onde não existam Unidades pertencentes a outros jogadores, ganhe imediatamente o controle da Região colocando nela um dos seus marcadores de Controle.

4. Quaisquer Regiões onde haja Unidades inimigas presentes recebem marcadores de Batalha. Posicione os marcadores de Batalha de numeração mais baixa que já não estejam no tabuleiro. Essas Regiões passarão a ser consideradas Regiões de Batalha. Se for colocar vários marcadores de Batalha, você pode escolher a ordem.

Verifique os exemplos de Movimentação na próxima página.



COMO JOGAR



Exemplo de Movimentação: Os Peregrinos descartam uma carta que mostra dois Pontos de Movimento. Eles gastam dois pontos para Mover duas Unidades para a Região Chamuscada.

Como não há Unidades inimigas nem marcadores de Grupo de Guerra dos Trogs/Ninho de Trogs, os Peregrinos colocam seu marcador de Controle na Região.



Exemplo de Movimentação: Os Peregrinos descartam quatro cartas que mostram cinco Pontos de Movimento. Eles gastam dois pontos para Mover duas de suas Unidades para a Região das Terras das Névoas, onde há uma Unidade Humana. Eles gastam dois pontos para Mover 2 para a Região das Margens Feralas, onde há um marcador de Grupo de Guerra dos Trogs. Eles gastam o último ponto para Mover uma Unidade para a Região de Sapos Deep, onde há um marcador de Exploração.

O marcador de Exploração é resolvido. Em seguida, o marcador de Grupo de Guerra dos Trogs é resolvido. Após isso, um marcador de Batalha é colocado na Região. Então, um marcador de Batalha é colocado na segunda Região.

Observação: Regiões localizadas no anel externo do planeta e posicionadas de frente uma para a outra devem ser consideradas adjacentes, independentemente do motivo. Essas Regiões são marcadas com uma seta para te lembrar desse fato.



REGRAS IMPORTANTES SOBRE REGIÕES DE BATALHA

- Uma Região na qual existe um marcador de Batalha é denominada Região de Batalha.
- Nenhuma Unidade adicional de nenhum jogador pode adentrar qualquer Região onde exista um marcador de Batalha.
- Coloque uma das Unidades do Atacante sobre o marcador de Batalha como um lembrete de quem é o Atacante.
- Estruturas não podem ser Construídas em uma Região de Batalha.
- Estruturas não podem ser ativadas em uma Região de Batalha, a menos que a possibilidade seja explicitamente indicada.
- O jogador defensor pode usar uma Ação de Movimento em seu turno para sair da Região de Batalha. No entanto, ele só pode Mover Unidades para fora de Regiões nas quais ele possuir mais do que o dobro do número de Unidades pertencentes ao Atacante.



Exemplo: O jogador dos Peregrinos Move 3 Unidades para uma Região onde há 8 Unidades Humanas. Um marcador de Batalha é colocado na Região. Nenhuma outra Unidade pode ser Movida para essa Região. No turno dos Humanos, eles podem Mover até 2 Unidades para fora da Região (já que 3 Unidades Peregrinas "bloqueiam" 6 Unidades Humanas).

AÇÃO DE RECRUTAMENTO

Descarte qualquer quantidade de cartas da sua mão e ganhe Pontos de Recrutamento equivalentes ao número de ícones de Recrutamento constantes nas cartas descartadas. Gaste cada Ponto de Recrutamento para adicionar uma Unidade da sua Reserva à Região do seu Quartel-general. Se sua Reserva estiver vazia, você não poderá adicionar mais Unidades usando Recrutamento.

Exemplo: O jogador dos Peregrinos descarta 3 cartas nas quais consta um total de 5 pontos de Recrutamento. Ele pode adicionar até 5 Unidades à Região do seu Quartel-general.



AÇÃO DE CONSTRUÇÃO DE ESTRUTURA(S) E/OU DE ATIVAÇÃO DE ESTRUTURA(S)

Descarte qualquer quantidade de cartas da sua mão e ganhe Pontos de Construção equivalentes ao número de ícones de Construção constantes nas cartas descartadas. Em seguida, gaste cada ponto de Construção para colocar Estruturas em Regiões controladas por você no início dessa Ação e/ou para Ativar Estruturas que já estejam Construídas, incluindo aquelas que foram Construídas neste turno! Cada peça de Estrutura mostra o número de Pontos de Construção necessários para Construí-la e para Ativá-la. Você pode Construir e Ativar qualquer quantidade de Estruturas com uma única Ação, contanto que tenha Pontos de Construção suficientes para gastar.

Uma Construção só pode ser Ativada uma vez por Ação, mas pode ser Ativada várias vezes em uma única Rodada se você realizar a Ação de Construção novamente.



Exemplo de Construção: O jogador Peregrino descarta 2 cartas nas quais consta um total de 5 pontos de Construção. Ele Constrói as Estruturas Ceifadeira e Orbe de Energia e coloca seus marcadores em Regiões controladas escolhidas, gastando 4 Pontos de Construção para fazer isso (2 pontos por Estrutura). O último Ponto de Construção pode ser gasto para Ativar uma das Estruturas.

REGRAS DE ESTRUTURAS

- Estruturas não podem ser Construídas em uma Região onde exista um marcador de Batalha.
- Estruturas não podem ser Construídas em uma Região de Quartel-general.
- Várias Estruturas do mesmo tipo não podem ser construídas em uma única Região.
- Estruturas em uma Região de Batalha não podem ser Ativadas, a menos que isso seja explicitamente afirmado por uma carta.
- Se um jogador perder o Controle de uma Região onde exista uma Estrutura sua, a Estrutura permanecerá, mas o jogador em sua posse não poderá Ativá-la (a menos que uma carta indique o contrário) até que recupere o Controle da Região.

COMPRAR DUAS CARTAS DE TÁTICA, FICAR COM UMA

Compre as duas cartas do topo do seu baralho ou de qualquer baralho de Táticas de Terreno. Escolha uma delas para ser embaralhada novamente e adicione a outra à sua mão.



AÇÃO DE HABILITAR PONTUAÇÃO

Cada jogador possui uma única carta em seu baralho que, quando jogada, permite-o realizar a Ação de Habilitar Pontuação. Quando a Ação de Habilitar Pontuação é realizada, a carta não pode ser usada para as Ações de Movimento, de Recrutamento ou de Construção. Quando você Habilitar a Pontuação, coloque seu marcador de Habilitar Pontuação no espaço de Pontuação Habilitada do tabuleiro como um lembrete de quem Habilitou a Pontuação.

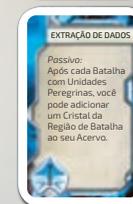
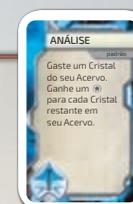
A Pontuação só pode ser habilitada uma vez por Rodada!

No fim da Rodada, o jogador que tiver Habilitado a Pontuação ganhará 1 PV para cada Região que Controlar. Em seguida, todos os jogadores ganharão 1 PV para cada Cristal em cada Região que Controlarem.



USANDO HABILIDADES:

Durante o seu turno, você pode usar qualquer quantidade das suas Habilidades que ainda não tiverem sido esgotadas. Usar uma Habilidade não conta como uma Ação, e cada Habilidade só pode ser usada uma vez por Rodada, a menos que outras possibilidades sejam explicitamente afirmadas pela Habilidade. Quando uma Habilidade for utilizada, gire-a em 90 graus no sentido anti-horário para indicar que ela foi usada. Habilidades esgotadas são preparadas no começo de cada Rodada. Habilidades só podem ser usadas durante a fase de Ações, a menos que a Habilidade indique o contrário. Habilidades devem ser usadas antes ou depois de uma Ação, mas nunca durante.



COMO JOGAR

4. RESOLUÇÃO DE BATALHA

Uma Batalha ocorre em cada Região que possuir um marcador de Batalha. Resolva Batalhas de acordo com a numeração do marcador de Batalha, partindo da menor numeração para a maior. Se, por qualquer motivo, durante a fase de Ação, todas as Unidades de um jogador em uma Região onde haja um marcador de Batalha forem eliminadas antes da Resolução da Batalha, essa Batalha não ocorrerá. Remova imediatamente o marcador de Batalha e coloque um marcador de Controle pertencente ao jogador dono das Unidades restantes.

A RESOLUÇÃO DE BATALHA SEGUE OS SEGUINTESS PASSOS EM ORDEM:

- ADICIONE UM CRISTAL À REGIÃO DE BATALHA
- COLOQUE AS UNIDADES ENGAJADAS EM OBJETIVOS DE BATALHA
- JOGUE CARTAS DE TÁTICA
- RESOLVA OS OBJETIVOS DA BATALHA
- COLOQUE AS UNIDADES SOBREVIVENTES DE VOLTA NA REGIÃO (Quando ganhar o Controle da Região)
- RECUE COM AS SUAS UNIDADES (Quando perder o Controle da Região)
- REMOVA O MARCADOR DE BATALHA

A. ADICIONE UM CRISTAL À REGIÃO DE BATALHA

Aumente em um o valor dos Cristais na Região de Batalha.

B. COLOQUE AS UNIDADES ENGAJADAS EM OBJETIVOS DE BATALHA

Há três Objetivos de Batalha no Tabuleiro de Batalha, e os jogadores competem por eles em cada Batalha.

Primeiramente, o jogador atacante coloca todas as suas Unidades da Região em todo ou qualquer espaço de Objetivo de Batalha (em qualquer distribuição).

Em segundo lugar, o jogador defensor coloca todas as suas Unidades da Região em todo ou qualquer espaço de Objetivo de Batalha (em qualquer distribuição).

O jogador Peregrino é o Atacante e coloca suas Unidades primeiro. Ele coloca 3 Unidades no Objetivo de Controle de Região e 1 Unidade no Objetivo de Captura de Prisioneiros. O jogador defensor Humano, então, coloca 3 Unidades no Objetivo de Atrito.



C. JOGUE CARTAS DE TÁTICA

Os jogadores envolvidos na Batalha se revezam para jogar cartas de Tática.

Primeiramente, o Atacante pode jogar e resolver uma única carta de Tática de sua mão, e então descartá-la. Em segundo lugar, o Defensor pode jogar e resolver uma única carta de Tática de sua mão, e então descartá-la.

Os jogadores repetem esse passo até que nenhum dos dois deseje, ou possa, jogar mais cartas de Tática. Uma vez que um jogador se recuse a jogar cartas de Tática, ele não poderá mais jogar cartas de Tática na Batalha atual. Não há limite de cartas de Tática que podem ser jogadas.

Importante: As cartas de Tática de Fação no baralho de um jogador podem ser jogadas em qualquer Batalha. No entanto, Táticas de Terreno só podem ser jogadas se o Terreno da Região de Batalha for correspondente àquele da carta de Táticas de Terreno. As Regiões externas não possuem um Tipo de Terreno, o que significa que Táticas de Terreno não podem ser jogadas em Batalhas nelas ocorridas. Por exemplo, uma carta de Tática de Montanha só pode ser jogada em uma Batalha ocorrida em uma Região com uma Montanha.

Observação: Ao lutar contra os Troggs em partidas com 2 ou 3 jogadores, o primeiro jogador à esquerda do jogador que está lutando contra os Troggs controla os Troggs na Batalha. Isso inclui colocar Unidades de Troggs em Objetivos de Batalha e jogar cartas de Tática de sua mão. Troggs nunca ganham Pontos de Vitória e não podem vencer o jogo.

Exemplo: O jogador dos Peregrinos joga a carta Ativar Hologramas (1) e move uma Unidade do Objetivo de Controle de Região para o Objetivo de Atrito. Em resposta, o jogador Humano joga a carta Apoio Aéreo (2) e adiciona uma Unidade da sua Reserva ao Objetivo de Captura de Prisioneiro. O jogador dos Peregrinos passa (3). O jogador Humano joga a carta Flanquear (4) e move duas Unidades do Objetivo de Atrito para o Objetivo de Controle de Região.



D. RESOLVA OS OBJETIVOS DE BATALHA

Resolva os Objetivos de Batalha de cima para baixo:

1. CONTROLE DE REGIÃO
2. CAPTURA DE PRISIONEIRO
3. ATRITO

CONTROLE DE REGIÃO:

O jogador com mais Unidades nesse Objetivo ganha o Controle da Região e imediatamente ganha 2 Pontos de Vitória. O Controle da Região permanece com esse jogador mesmo se todas as suas Unidades forem eliminadas durante os Objetivos seguintes. Se o número de Unidades dos dois jogadores na Região for igual, o Defensor ganha.

Observação: Se nenhum dos jogadores colocar Unidades no Objetivo de Controle de Região, o jogador defensor ganha o Objetivo.

Exemplo: Na Batalha da página anterior, os Humanos vencem o objetivo de Controle de Região, visto que eles eram os Defensores e estavam empatados.

CAPTURA DE PRISIONEIRO:

O jogador com mais Unidades presentes nesse Objetivo pega imediatamente uma Unidade inimiga envolvida na Batalha (de qualquer Objetivo, mesmo o de Atrito) e a coloca à sua frente. Essa Unidade capturada não pode ser Recrutada pelo seu dono e não faz mais parte da sua Reserva. Para pegar de volta os Prisioneiros, veja Prisioneiros na página 12.

Em caso de empate, nenhum dos jogadores captura um Prisioneiro.

Exemplo: Nesta batalha, nenhum dos jogadores obtém um Prisioneiro, pois há um empate no Objetivo.

ATRITO:

Cada jogador mata uma Unidade inimiga na Região (dos Objetivos de Controle de Região, de Captura de Prisioneiros ou de Atrito) para cada uma de suas próprias Unidades presentes nesse Objetivo. Os jogadores resolvem Atrito simultaneamente, já que isso não afeta a resolução da Batalha. Cada jogador ganha 1 Ponto de Vitória por Unidade inimiga morta. Unidades Mortas voltam para a Reserva de seu dono.

Exemplo: Após matar 1 Unidade de cada lado, cada jogador retorna ao tabuleiro principal com 3 Unidades.

Observação: Em alguns casos, um terceiro jogador pode usar uma Habilidade ou Estrutura para afetar uma Batalha na qual ele não é o Atacante ou Defensor. Se um jogador que não é o Atacante ou o Defensor participar do Objetivo de Atrito, suas Unidades ou marcadores serão sempre resolvidos por último.

E. COLOQUE AS UNIDADES SOBREVIVENTES DE VOLTA NA REGIÃO

(QUANDO GANHAR O OBJETIVO DE CONTROLE DE REGIÃO)

As Unidades sobreviventes do jogador que venceu o Objetivo de Controle de Região são retiradas dos Objetivos e devolvidas à Região.

Exemplo: O jogador Humano venceu o Objetivo de Controle de Região e coloca suas próprias Unidades na Região.

F. RECUE COM AS SUAS UNIDADES

(QUANDO PERDER O OBJETIVO DE CONTROLE DE REGIÃO)

As Unidades sobreviventes do jogador que perdeu o Objetivo de Controle de Região devem se mover para uma Região adjacente que não seja de Batalha e que esteja sob Controle do jogador em retirada. Se não houver uma Região com tais características, as Unidades são devolvidas à Reserva do seu dono.

Exemplo: O jogador dos Peregrinos deve recuar e mover suas próprias Unidades para a Região adjacente das Margens Ferais, a qual os Peregrinos controlam.



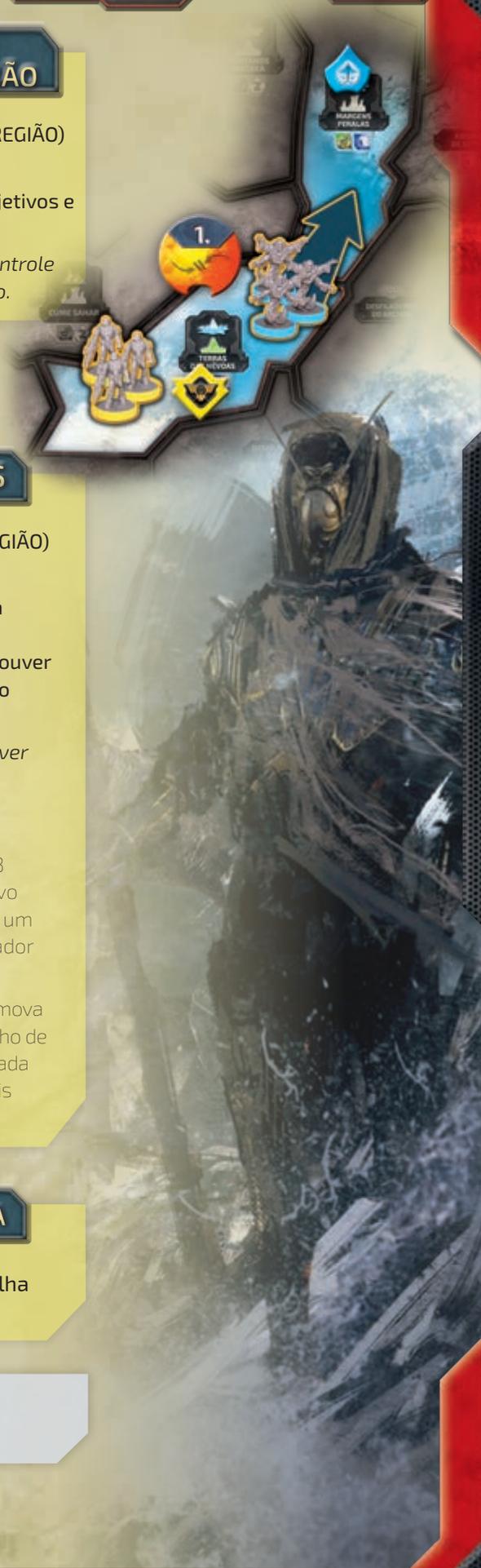
Exceção dos Trogs: Em um jogo com 2-3 jogadores, se os Trogs vencerem o Objetivo de Controle de Região, em vez de colocar um marcador de Controle, coloque um marcador de Ninho de Trogs virado para baixo.

Além disso, se Unidades de Trogs tiverem que recuar, remova as Unidades do tabuleiro e coloque um marcador de Ninho de Trogs virado para baixo em qualquer Região não controlada adjacente. Marcadores de Ninho de Trogs adicionam mais Unidades de Trogs à Região quando revelados!

G. REMOVA O MARCADOR DE BATALHA

A Batalha foi resolvida, então o marcador de Batalha não é mais necessário.

Repita esses passos até que cada Batalha tenha sido resolvida.



COMO JOGAR

5. PRISIONEIRO

Em primeiro lugar, os jogadores ganham 1 PV para cada Prisioneiro que tiverem. Em seguida, em ordem de Iniciativa, cada jogador pode perder 2 Pontos de Vitória por Prisioneiro que desejarem devolver à sua Reserva e que esteja atualmente sendo detido por outro jogador. Cada jogador pode fazer isso quantas vezes quiser até que todos os seus Prisioneiros sejam recuperados. Você não pode recuperar um Prisioneiro se não tiver PV suficientes para pagar pela sua devolução.

Exemplo: O jogador Peregrino deseja recuperar 1 Prisioneiro Peregrino detido pelos Humanos e 1 dos 2 Prisioneiros Peregrinos detidos pelas Máquinas. Ele perde 4 Pontos de Vitória e adiciona os dois Prisioneiros à sua Reserva. Um Prisioneiro permanece com as Máquinas.

Se um jogador escolher não recuperar um Prisioneiro na mesma Rodada em que esse foi capturado, o jogador pode optar por fazê-lo nessa mesma fase de uma futura Rodada, pagando os mesmos 2 Pontos de Vitória.

6. PONTUAÇÃO

(Caso Habilitada):

Se a Pontuação tiver sido Habilitada, o jogador que Habilitou a Pontuação ganha 1 PV para cada Região que Controlar. Em seguida, cada jogador ganha 1 PV para cada Cristal localizado em todas as Regiões sob seu Controle.

Este é o fim da Rodada. Se o jogo não tiver acabado, uma nova Rodada começará.

Exemplo: O jogador dos Peregrinos Habilitou a Pontuação em um jogo contra as Máquinas. Os Peregrinos controlam 4 Regiões, então eles ganham 4 PV. Em seguida, ambos os jogadores Pontuam seus Cristais. Os Peregrinos possuem um total de 8 Cristais em suas Regiões, então eles ganham 8 PV. As Máquinas possuem um total de 5 Cristais em suas três Regiões, então elas ganham 5 PV.

Durante a Pontuação, se o marcador de Pontuação de um jogador passar por um marcador de Evento não resolvido na trilha, o marcador de Evento passado é imediatamente empilhado sobre o próximo marcador de Evento da trilha.

Se um jogador possuir mais de 49 PV, use seu marcador de +50 de Pontuação de sua Facção para registrar sua pontuação.



FIM DO JOGO

O jogo acaba no final da Rodada na qual o evento de Habilitar Pontuação Final foi resolvido.

Se, durante o jogo, o marcador de Pontuação de nenhum dos jogadores tiver passado por um Evento não resolvido, o jogo durará 5 Rodadas. No entanto, se um marcador de Evento não resolvido for passado durante a Pontuação, o jogo acabará antes.

A Pontuação Final sempre é Habilitada na Rodada final e não pode ser Habilitada por jogadores. Marque isso usando o marcador de Pontuação Final. Os jogadores ganharão PV por Cristais, mas ninguém ganhará PV por Controle de Região.

O jogador com mais Pontos de Vitória é o vencedor! Em caso de empate, o jogador com mais Prisioneiros vence. Se o empate persistir, vence o jogador que teve sua vez mais recentemente na ordem de Iniciativa.



TERMOS-CHAVE

Adjacente: A Região que compartilha uma fronteira com uma Região ao seu lado.

- As Regiões externas marcadas com setas são consideradas adjacentes às Regiões do lado oposto do tabuleiro.
- Regiões com Túneis são consideradas adjacentes para Unidades de Trogs.

Controle: Uma Região é considerada controlada pelo jogador que possuir um marcador de Controle nela situado.

Cristal: Marcadores adicionados ao tabuleiro por diversos motivos que fornecem 1 PV cada (ou metade de PV, arredondando para cima, no caso dos Trogs) ao dono da Região quando a Pontuação é Habilitada.

Mão: As cartas seguradas na mão de um jogador.

Matar: Unidades Mortas são colocadas na Reserva do seu dono.

Ocupada: Uma Região é considerada ocupada se nela houver marcadores de Unidade.

- Regiões que possuem somente marcadores de Ninho de Trogs ou de Grupo de Guerra dos Trogs não são consideradas ocupadas.
- Regiões que possuem apenas Estruturas não são consideradas ocupadas.
- Regiões que possuem apenas um marcador de Controle não são consideradas ocupadas.

Região: Um espaço distinto no tabuleiro.

Reserva: O estoque de um jogador que contém as Unidades disponíveis para a ação de Recrutamento. A Reserva é limitada! Se a Reserva de um jogador estiver vazia porque todas as suas Unidades são Prisioneiras ou estão no tabuleiro, ele não poderá Recrutar.

JOGANDO COM OS TROGS

Os Troggs só são controlados por um jogador em partidas com quatro jogadores. Use as seguintes regras para incorporar os Troggs.

Durante a Preparação: O quarto jogador controla os Troggs. Coloque o Quartel-general dos Troggs e 2 Unidades na Região das Cavernas do Mundo. Não coloque um marcador de Grupo de Guerra dos Troggs na Região.

Determine a Iniciativa inicial de forma aleatória como de costume.

MOVIMENTO:

Se uma Unidade de Troggs adentrar uma Região com um marcador de Grupo de Guerra dos Troggs/Ninho de Troggs, revele imediatamente o marcador e coloque todos os Cristais e Unidades de Troggs como de costume. Essas Unidades ficarão disponíveis para o uso do jogador dos Troggs, mesmo durante a atual Ação de Movimento caso haja Pontos de Movimento restantes.

Troggs podem se mover entre Regiões onde há Túneis (tanto os pré-construídos no mapa quanto os Construídos com a Estrutura de Túneis) como se elas fossem adjacentes.

BATALHAS:

Se o Objetivo de Controle de Região for perdido, o jogador dos Troggs recua suas Unidades como os outros jogadores. Se isso não for possível, as Unidades são devolvidas à Reserva em vez de colocar um marcador de Ninho de Troggs.

PONTUAÇÃO:

Durante a fase de Pontuação, os Troggs só pontuam metade do total de pontos (arredondando para cima) por Cristais localizados em Regiões sob seu Controle.

Troggs ganham Pontos de Vitória para Objetivos de Batalha, Prisioneiros capturados etc. igual aos outros jogadores.

Exemplo: Se um jogador dos Troggs controlar sete Cristais entre três Regiões, ele Pontua quatro Pontos de Vitória.

ESCLARECIMENTOS

- **Regra Áurea:** Se o texto de qualquer carta (de Tática, de Construção ou de Habilidade), marcador de Evento ou marcador de Exploração contradisser o livro de regras, a carta ou marcador tem prioridade.
- Os jogadores podem escolher qualquer um dos quatro Terrenos ao usar a Ação de Comprar duas cartas, ficar com uma. Os jogadores não precisam estar no Controle de uma Região daquele tipo de Terreno.
- Troggs arredondam os valores para cima ao calcular PV na pontuação de Cristais.
- Um jogador pode jogar uma carta mesmo se não puder aplicar seu efeito.
- Se os Troggs capturarem um Prisioneiro em uma partida com dois ou três jogadores, a Unidade é colocada de lado e não fica disponível para Recrutamento. O jogador dono da Unidade deve perder 2 PV para colocá-la de volta em sua Reserva. No entanto, durante a fase de Prisioneiros, nenhum jogador ganha pontos por Prisioneiros detidos pelos Troggs.
- Se os Troggs vencerem o Objetivo de Batalha de Controle de Região em uma partida com dois ou três jogadores, nenhum marcador de Controle é colocado na Região e nenhum ponto é dado por vencer o Objetivo de Controle de Região. Em vez disso, coloque um marcador de Ninho de Troggs.
- Ao revelar o marcador de Grupo de Guerra dos Troggs/Ninho de Troggs, se não houver miniaturas de Unidades de Troggs suficientes, coloque tantas quantas estiverem disponíveis mais todos os Cristais. Se não houver Trog algum, coloque todos os Cristais e nenhuma Batalha é declarada. O jogador que estiver se movendo para a Região deve devolver uma Unidade para a sua Reserva.
- Se desejar, um jogador pode optar por continuar um Movimento por Regiões sem Unidades inimigas e sem marcadores de Grupo de Guerra dos Troggs/Ninho de Troggs, mesmo se a Região estiver sob Controle de um adversário. Os jogadores não tomam Controle de Regiões ou resolvem marcadores de Exploração em Regiões onde suas Unidades não finalizaram sua fase de Movimento.
- Você nunca pode colocar Cristais ou Construir Estruturas em uma Região de Quartel-general!

DESIGN DO JOGO: Grant Rodiek, Michał Oracz, Michał Walczak
ARTE: Thibault Girard (arte da capa), 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, Lukasz Poduch, Aleksander Tutaj.

DESIGN GRÁFICO: Rafał Szyma

LIVRO DE REGRAS: Grant Rodiek, Paul Grogan



Caro jogador, nossos jogos são mantidos com todo o cuidado. No entanto, se no seu exemplar estiver faltando algo, fale conosco em www.galapagosjogos.com.br que completamos a faltante.

TESTADORES: Peter Ingebretson, Kevin Gibson, Dave Miotke, Matt Yang, Megan Ginter, FEPH and Protospiegel Playtesters, Antonio Romeo, Isaac Epp, Szymon Przybylak, Jacek Bugajny, Joanna Kijanka, Yiannis Strigkos, Marcin Ropka, Marek Spychalski, Grzegorz Polewka.
Agradecimentos especiais a: Phil, Jeff, Jon, Piotr, Matt, Chevee e Tony.
Obrigado, Beth e Peaches, pelo amor e pelo apoio - Grant.

TRADUÇÃO: Bárbara Coelho

REVISÃO: Priscilla Freitas e Gabriel Caropreso

DIAGRAMAÇÃO BR: Danilo Sardinha

GALÁPAGOS JOGOS: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!



© 2016 PORTAL GAMES Sp. z o.o. Cry Havoc & Portal Games (editora). Todos os direitos reservados. A reprodução em qualquer forma de qualquer parte deste trabalho sem a permissão por escrito da editora é expressamente proibida.

SE TIVER DÚVIDAS SOBRE AS REGRAS,
FAVOR CONSULTAR O FAQ DISPONÍVEL NA
SEÇÃO CRY HAVOC DO NOSSO SITE:
WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

CARTILHA DE FACÇÕES

Há quatro facções diferentes em Cry Havoc, cada uma com habilidades e métodos únicos para alcançar a vitória.

TROGS:

Os Trogs são a espécie nativa brutal, primitiva e tribal do planeta. Eles não possuem tecnologia avançada, mas compensam esse fato com profundo conhecimento do planeta e força bruta. Um jogador dos Trogs bem-sucedido deve gerenciar suas Reservas com cuidado. Os Trogs usam suas Habilidades para remover Unidades de Regiões a fim de colocar, mover e resolver marcadores de Ninho de Trogs. Ao fazer isso, os Trogs são capazes de emboscar as espécies invasoras no local e momento que escolherem, o que compensa sua falta de Estruturas poderosas.



HUMANOS:

Os Humanos são uma engenhosa e flexível Facção invasora. Suas Habilidades os permitem expandir seu Controle rapidamente sem, de fato, mover Unidades para Regiões, e suas Estruturas os permitem defender suas Regiões sem empregar muitas Unidades na causa. Os Humanos podem pontuar frequentemente por suas Regiões, permitindo-os se mover como nômades e reagir a ameaças de forma dinâmica.

PEREGRINOS:

Com poderosa tecnologia e um foco de pesquisa, os Peregrinos agem de forma solitária para tirarem proveito dos recursos do planeta. Ao passo que as outras raças devem manter Controle de uma Região para pontuar seus Cristais, os Peregrinos podem extrair os Cristais e então usá-los para ganhar Pontos de Vitória ou para ativar poderosas Habilidades. Eles podem, em seguida, recuar para juntar forças, e então se teletransportar para Regiões hostis quando seu poder estiver maximizado novamente.



MÁQUINAS:

Lentas, metódicas e incontroláveis. Isso descreve o ímpeto implacável das Máquinas. Altamente focadas em Construir agressivas Estruturas ofensivas e defensivas, as Máquinas lentamente transformam o planeta em sua fortaleza. Diferentemente de todas as outras Facções, as Máquinas podem mover Estruturas entre Regiões e rapidamente converter Unidades em Estruturas, e vice versa, a fim de otimizar suas ferramentas e armamento para cada situação.

