

КОМПОНЕНТЫ

РАСШИРЕНИЕ СОДЕРЖИТ: 20 карт навыков (44x68 мм), 5 карт Подсчёта (44x68), 8 карт Тактик (63x88 мм), 5 жетонов событий, 4 планшета Лидеров, 4 соединительных планшета, 15 тайлов Построек, 45 жетонов Построек, 3 жетона Самоликвидации, 3 жетона Маскировки, 3 жетона Болота, 3 жетона Напалма, 3 жетона инфузии, 4 жетона навыков.

НОВЫЕ ТИПЫ КОМПОНЕНТОВ:



Планшеты Лидеров



Карты Подсчёта



Универсальные Постройки



Если Вы используете обратную сторону планшета Лидера, используйте соединительный планшет и располагайте свои Постройки слева, а не справа. Соответственно, навыки теперь кладите справа.

ИЗМЕНЕНИЕ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

2. Перемешайте жетоны Событий из Базовой игры и этого дополнения. Перемешайте карты Подсчёта и положите их в стопку лицом вниз рядом с игровым Полем.

3. При распределении Тактик Местностей затасуйте в колоды карты Тактик из этого дополнения.

5a. Вместо использования базового планшета фракции игроки выбирают какой фракцией они будут играть и берут соответствующего Лидера.

5b. Игроки замешивают базовые Навыки из Базовой игры и этого дополнения, затем случайно выбирают одну из них. Затем игроки замешивают все свои небазовые Навыки и берут определенное их количество, а все неиспользованные Навыки возвращают в колоду.

5c. Игроки выбирают 3 Постройки (5 для Машин) из всех своих Построек из Базовой игры и этого дополнения.

5d. Положите 3 Универсальных Постройки и их жетоны рядом с игровым Полем. Они доступны всем игрокам.

ИЗМЕНЕНИЕ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ПОСТРОЙКИ

Используя стандартное действие Постройки/Активации Вы можете построить Универсальную Постройку пока её жетон всё ещё доступен.

Универсальные Постройки контролируются Фракцией которая контролирует Локацию. Если Игрок теряет контроль над Локацией с Универсальной Постройкой, она теперь принадлежит новому владельцу Локации и тот игрок может её использовать.



СОБЫТИЯ И КОНЕЦ ИГРЫ:

Теперь Игра длится 5 Раундов с одним Событием в каждом Раунде. Если игрок пересекает Событие на треке ПО не перемещайте жетон События, а в начале Раунда просто раскрывайте следующий закрытый жетон. Когда событие требует Вас взять Карту Подсчёта, откройте верхнюю карту из Колоды Подсчёта и разрешите её.



РАСШИФРОВКА КАРТ

ТРОГИ:

ОТХОД: Запомните, “Любая локация” значит любая небоевая Локация.

ОТВЛЕЧЕНИЕ:

Разрешайте оставшиеся Боевые Цели в обычном порядке. Не может быть размещен в Локации с жетоном Бомбардировки Машин.

ИЗ ТЕНИ: Вы можете потратить только одно очко движения за каждую активацию этой карты.

МАШИНЫ:

БОМБАРДИРОВКА: Разрешайте остальные цели в их обычном порядке. Не может быть размещен в Локации с жетоном Отвлечения Трогов.

ДОП ПРОЦЕССОРЫ:

Используйте дополнительное действие после всех обычных действий игроков.

ПЕРЕРАБОТКА:

Постройки, активированные этим навыком не считаются для навыка Обработки Данных. Вы можете использовать пассивную способность даже если этот навык повернут.

ЛЮДИ:

КОМАНДА РАЗВЕДЧИКОВ: Вы можете класть Кристаллы на свою Базу благодаря этому навыку.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СИЛЫ: Вы можете забирать эти войска в любой комбинации Локаций.

ПИЛИГРИММЫ:

ЯЧЕЙКА СОЗНАНИЯ: Вы можете тратить только 1 Кристалл за каждую активацию этой карты.

СОБЫТИЯ:

ДОПРОСЫ: Вы получаете ПО в начале фазы Заключенных - до того как игроки вернут своих заключенных.

УЧЕБНАЯ ТРЕВОГА:

Троги делят пополам полученные ПО (округляя вверх).

ОТЧЕТ О ПРОБАХ:

Крайними считаются Локации, не имеющие типа Местности, расположенные по периметру поля.

ЗИМНЕЕ

НАСТУПЛЕНИЕ: При ничьей на треке ПО оба игрока получают одинаковое кол-во ПО. Например: При ничьей за второе место оба игрока получают 2 ПО, а четвертый игрок - 4 ПО.

КАРТЫ

ТАКТИК:

БЕЙ И БЕГИ: Вы можете поменять местами любое количество солдат в пропорции 1 к 1.

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

CRY HAVOC AUTHORS: Grant Rodiek, Michał Walczak, Michał Oracz

RULEBOOK: Chevee Dodd, Grzegorz Polewka

GRAPHIC DESIGN: Rafał Szyma, Aga Jakimiec

ARTWORK: Markus Vogt (cover art), Nele Diel, Mateusz Bielski, Viktoriia Shamykina, Raypier P, Aleksandar Mihajlovic

Thanks to Design Challenge participants who inspired some of the abilities in Aftermath: 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 Araújo, Dugrim BloodAxe, Calvin Wong, Sverre ToreMauseth, Adhil Riad Patel, Chris Funk.

Envoy playtesters: 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 Scallan, 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, Bradley Billingsley, Dustin Boatman, Bryan Barnes, Barry Rozas, David Dugas.

Special thanks: Joanna Kijanka, Marcin Dudek, Marcin Ropka, Tony, Kirdy, James Mathias.



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

Cry Havoc & Portal Games (publisher). All rights reserved.

Dear Customer, if your copy lacks anything we apologize for it. Please, let us know: portal@portalgames.pl

ПОСТРОЙКИ

БРОНИРОВАННЫЙ ЧЕЛНОК: Передвинутые юниты **ДОЛЖНЫ** закончить движение именно в 2 клетках от Локации, с которой они его начали.

ПЛАН МАСКИРОВКИ: Жетоны Маскировки кладутся до того как какой-либо игрок выставит свои юниты. Выберите и положите по 1 жетону лицом вниз на каждую Боевую Цель. Раскройте каждый жетон Маскировки во время Разрешения Битвы. После того как Битва будет разрешена, уберите жетон Плана Маскировки с Локации.

КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ: Вы можете выбрать любой навык Пилигриммов, даже если он был убран в коробку во время подготовки к игре. Поверните использованные навыки. Пассивные навыки работают до конца Раунда. Все навыки, полученные благодаря Коллективному Разуму убираются в коробку в конце Раунда.

РЕАКТОР ИНФУЗИИ: В качестве использования

положите жетон Реактора Инфузии в Место Битвы. Уберите его после Разрешения Столкновения. Усиление ваших солдат считается только при разрешении Боевых Целей. Ваши соперники всё ещё убивают ваших солдат по обычным правилам без каких-либо доплат. Например 1 солдат на Цели Боевых потерь убьет одного Пилигримма.

ТУРБОЖНЕЦ: Во время постройки Турбожнеца положите маркер соответствующего цвета на 1 место на нем. Каждый раз используя Турбожнеца, передвигайте маркер вверх на 1 клетку. Первая активация Турбожнеца будет стоить 1 очко Постройки и добавит 1 Кристалл в Локацию, вторая - 2 очка и 2 Кристалла и т.д.

БОЛОТНОЕ ПОЛЕ: Другие игроки платят 1 очко движения за каждое действие, но не за каждый юнит, который входит/выходит в Локацию с этим жетоном.

ЛИДЕРЫ

GEN. FUSENBACH: Если Вы проигрываете Цель Контроля над Локацией и солдат, спасенный способностью Лидера остается единственным выжившим, он должен отступить по обычным правилам.

OMEGA BRAIN C-64: Эта способность усиливает только силу вашей атаки аналогично Реактору Инфузии.

CARDINAL: Вы можете выполнять любое Действие после использования его способности.

AUNTIE: Вы не можете использовать эту способность когда другие игроки вскрывают жетоны Трогов.

