

CRY HAVOC + Expansion New Orders + FAQ 1.0

Aide par ChrisE38

Trog NPC : Trog non-joueur.

SETUP: p4

- Noter Setup spécial pour 4j.
- Battle tokens à mettre en pile de 1 à 8, 1 dessus.
- **Expansion New Orders :**
 - Prendre 2 cartes Objectif Terrain par type Terrain et mettre ds pile Terrain correspondante.
 - **Qd joueur pioche carte Objectif, la pose face visible à côté plateau et en pioche une autre.**

CRISTAUX

Valeurs : vert : 1 ; jaune : 3 ; rouge : 5.

PARTIE

5 Rounds MAX ou - : fin partie déclenchée par résolution Event case 50 piste Score.

4 PLAYERS

- Un joueur contrôle Trogs : placer au centre plateau Trog HQ (pas jeton Trog War Party), 2 Units, 1 jeton Control, 1 jeton Tunnel.
- Placer jetons Tunnel sur Regions avec icône Tunnel dessinée.
- **Unit Trog peut passer d'une Région avec jeton Tunnel à autre Region avec jeton Tunnel.**
- **Qd Unit Trog rentre ds Region avec jeton Trog (War Party ou Nest), révéler jeton et placer nouvelles Units Trogs & Cristaux. Les nouvelles Units peuvent être utilisées de suite.**

ROUND

6 Phases :

1. Event(s)
2. Draw cards
3. Actions
4. Battle resolution
5. Prisoners
6. Scoring

PHASE 1 : EVENTS

- **Révéler jeton(s) Event suivant(s)** sur Score track, appliquer, puis retirer du jeu.
 - Si plusieurs, les révéler et appliquer l'un après l'autre.
 - Si jeton score joueur atteint ou dépasse case où se trouve jeton Event pas révéler, déplacer ce jeton face cachée sur jeton Event pas révéler suivant = pile.
 - **Si résoudre dernière case piste Score (Enable Final Scoring) : prendre jeton Final Scoring (disque gris) et le placer sur emplct plateau "Enable Scoring".**
- **Update Initiative** : modifier ordre Initiative track pour être identique à Upcoming Initiative track.
 - Joueurs peuvent avoir joué durant Round précédent cartes permettant de modifier Initiative pour round suivant = modif de Upcoming Initiative track durant le Round, alignement ici.
- **Réactiver cartes Skill utilisées.**

PHASE 2 : DRAW CARDS

- Chq joueur pioche 4 cartes de son deck. Si besoin, recycler défausse.
- **Si joueur a + de 7 cartes en main ici, doit défausser à 7.**
 - **Possible d'avoir + que 7 cartes le reste du temps.**

PHASE 3 : ACTIONS

- Vérifier que marqueur Action est position I.
- Ordre Initiative track : chq joueur fait 1 Action.
Puis passer marqueur Action sur II, et chq joueur fait à nouveau 1 Action ;
Puis passer marqueur Action sur III, et chq joueur fait sa dernière Action du Round.
- **5 Actions possibles :**
 - Move
 - Recruit
 - Build and/or Activate Structure(s)
 - Draw 2 Tactic cards, keep 1
 - Enable Scoring
- **Avant ou après Action à son tour, possible utiliser 1+ cartes Skill actives (i.e. pas inclinées)**
 - Chq carte peut par défaut être utilisée 1 fois / Round ; incliner qd utilisée.
 - Certaines Skills peuvent être utilisées hors de tour joueur : indiqué dessus.

Move

- Défausser cartes de sa main et compter #<icônes fleche> = pts Mouvement.
Reste carte(s) ignoré.
- Possible déplacer mm Unit plusieurs fois, ou splitter pts Mvt entre différentes Units.
Possible de ne pas dépenser tous les pts Mvt.
- Déplct d'un Region a une autre = 1 pt Mvt.
 - Régions en bordure communiquent via flèches avec nom Region destination.
 - Pas possible rentrer ds HQ autre joueur.
 - Possible traverser Region **ss jeton Trog ni Unit ennemie** (mm si contrôlée par autre joueur (jeton Control)).
 - Battle Region (**Region avec jeton Battle**) : Région verrouillée, i.e. **pas possible y ajouter un jeton de n'importe quel type** (sauf si indiqué)
 - Pas possible rentrer dedans.
 - **Joueur attaquant ne peut pas en sortir.**
 - **Joueur défenseur peut déplacer des Units hors de Battle Regions MAIS doit laisser ds Battle Region MIN 2 x #<Units attaquantes> de ses Units.**
 - **2-3j : Trogs NPC ne peuvent pas la quitter.**
- **Si Unit entre ds case avec Unit autre joueur / Unit Trog / jeton Trog War Party / jeton Trog Nest** : doit stopper (possible utiliser pts mvt restants sur autre(s) Unit(s), mm pour les amener ds mm Region).
- Fin mvt qd joueur a dépensé tous pts Mvt qu'il souhaite utiliser.
- Ensuite pour **Regions où joueur a TERMINE mvt d'au - 1 de ses Units** : faire Regions **DANS ORDRE SUIVANT** (si plusieurs Regions ds mm cas, ordre au choix) :
 - **Si jeton Exploration sur Region** : le retourner, appliquer et retirer jeu.
 - **Si jeton Trog War Party / jeton Trog Nest** : retourner, appliquer et retirer jeu.
 - **Si AUCUNE Unit Trog ajoutée sur Region car PLUS de Trog en réserve : joueur perd 1 Unit sur cette Region, la remet en réserve.**
Si possible d'ajouter au - 1 Trog, mm si pas possible mettre # demandé, ne pas perdre de Unit.
 - **Si aucune Unit ennemie** : joueur place 1 de ses jetons Control ; s'il y avait un jeton adverse, le rendre à son propriétaire.
 - **Si Unit ennemie** : placer 1 jeton Battle sur Region en prenant 1er jeton pile + **placer 1 Unit sur jeton pour indiquer que joueur est attaquant.**

Si plusieurs Regions concernées, leur placer 1 jeton chacune ds ordre au choix.
Regions = Battle Regions.

Recruit

- Défausser cartes de sa main et compter #<icônes homme> = pts Recrutement.
Reste carte(s) ignoré.
- Mettre #<pts Recrutement> Units de réserve => HQ.
Si pas assez de Units en réserve, reste pts ignorés.

Build and/or Activate Structure(s)

- Défausser cartes de sa main et compter #<icônes clé> = pts Construction.
Reste carte(s) ignoré.
- Tuiles représentent ce qui peut être construit :
 - **Coût pour construire indiqué milieu gauche.**
 - **Coût pour activer indiqué milieu droite.**
- **Build :**
 - Coût = milieu gauche tuile
 - Prendre jeton correspondant à Structure et **le placer ds Region où joueur a jeton Control.**
 - Possible avoir plusieurs Structures différentes sur mm Region, **MAIS pas 2 x la mm.**
Possible construire mm si Structures autre(s) joueur(s) ds Region.
 - Jeton Structure ne peut plus être déplacé une fois posé.
 - Si plus de jeton pour Structure donnée, plus possible la construire.
 - Par défaut **pas possible construire ds HQ ni Battle Region.**
- **Activer :**
 - **Joueur peut activer SES Structures seulement si a encore jeton Control sur Region.**
Pas possible activer Structures autre joueur sur Region contrôlée.
 - Coût = milieu droite tuile
 - Appliquer texte tuile.
 - Structure qui vient d'être construite peut être immédiatement activée.
 - **Chq Structure ne peut être activée qu'une fois par Action.**
 - Par défaut **pas possible activer ds HQ ni Battle Region.**

Draw 2 Tactic cards, keep 1

Piocher 2 cartes de son deck ou ds 1 des 4 Terrain decks (au choix)(**les 2 au mm endroit**).
En remettre 1 ds deck d'où elle vient, prendre l'autre en main.

Enable Scoring

Joueur doit jouer sa carte avec en Action "Enable scoring" : ignorer icônes de la carte, prendre jeton Scoring (disque de sa couleur) et le poser sur emplct plateau "Enable Scoring"
= autres joueurs ne peuvent pas le faire ce Round.

AUTRES ICONES CARTE

Autre icône peut se trouver à côté icône Deplct / Recruit / Build : **appliquer qd icône associée est utilisée.**

- Carte : piocher **carte de son deck** et prendre en main.
- Carte avec étoile : **piocher 1 carte pour 1ere icône** mais ne pas piocher pour autres icônes <carte + étoile> (i.e. 1 seule carte piochée).
- ! : déclencher texte bas carte associé à "!"
- Etoile : gagner 1 PV.

PHASE 4 : BATTLE RESOLUTION

Résoudre chq Region avec jeton Battle ordre croissant.

Pour chq Region :

- **Si plus d'Unité attaquante** : enlever jeton Battle, placer jeton Control pour Faction restante.
- Utiliser Battle Board et suivre consignes indiquées :
 - **Poser 1 Cristal sur Region.**
 - Attaquant place ses Units de Region sur Battle Board réparties comme il veut dans les 3 zones sur le côté gauche (pas obligé d'en mettre ds les 3).
 - Défenseur fait de mm ensuite.
 - **2-3j : si combat contre Trogs NPC** : joueur à gauche joueur actif joue Trogs et les répartit sur Battle Board.
 - Pose de cartes :
 - Attaquant peut jouer 1 carte de sa main pour utiliser texte si commence par Battle.
 - Défenseur peut alors jouer également 1 carte
 - **2-3j Trogs : joueur qui joue Trogs peut jouer carte de sa main.** Trogs ne peuvent pas gagner de PV ni gagner la partie.
 - **Possible de jouer carte Terrain (i.e. pas de la Faction) si symbole Terrain de carte (bas gauche) matche symbole Terrain de Region.** Si Region pas symbole Terrain, PAS possible jouer carte Terrain.
 - Reboucler jusqu'à ce que les 2 joueurs passent ; lorsqu'un joueur passe, ne peut plus rejouer de carte ensuite durant cette phase.
 - Résoudre Objectif de chq zone Battle Board de haut en bas : **appliquer effet Objectif immédiatement** ; Units détruites retournent ds réserve du joueur propriétaire.
 - **Region Control (haut)** : majorité : placer jeton Control sur Region + gagner 2 PV.
 - Défenseur gagne égalités ; **si aucune Unit sur cette case : égalité, donc Défenseur place jeton Control et gagne 2 PV.**
 - **Capture Prisoners (milieu)** : majorité : retirer 1 Unit adverse de n'importe où sur Battle Board et la placer devant soi.
 - Si égalité, pas de prisonnier pris.
 - **Si Trogs NPC gagnent : prisonnier placé ds zone à part contrôlé par personne. Prisonniers pourront être libérés contre -2 PV pour chq.**
 - **Attrition (bas)** : **pour chq Unit que joueur a en bas**, joueur retire 1 fig adverse du Battle Board (n'importe où, y compris zone Attrition MAIS **actions simultanées pour les 2j, donc Unit éliminée tue qd mm avant de mourir) et gagne 1 PV.**
 - **Cas spécial** : existe capacité / token qui permet à joueur pas ds Battle de faire Attrition : ds ce cas, son effet sera résolu en dernier.
 - Joueur qui a gagné Control (zone haut Battle Board) place ses Units restant sur Battle Board => Battle Region.
 - **Si gagnant = Trogs NPC : Trogs NPC => réserve + placer 1 jeton Trog Nest face cachée sur Region.**
 - Joueur qui a perdu Control déplace ses Units restant sur Battle Board => Region adjacente où **pas de Battle ET sous son contrôle** ; si pas possible, Units => réserve.
 - **Si Trogs NPC perdant : Trogs NPC => réserve + SI AU - 1 Trog retraite : placer 1 jeton Trog Nest face cachée sur Region adjacente pas contrôlée si possible.**
 - Si pas possible, pas de jeton Nest placé ; pas possible ajouter jeton ds Battle Region.
 - **Si joueur Trog perd, peut faire retraite via Tunnel.**
 - **Si joueur arrive ds Region avec jeton Trog, le révéler = nouvelle BATAILLE !**

- Retirer jeton Battle et passer à Battle Region suivante avec jeton Battle de valeur directement supérieure (ordre croissant).

PHASE 5 : PRISONERS

- **Chq joueur gagne 1 PV / Unit adverse capturée.**
- **Ds ordre Initiative, chq joueur peut perdre 2 PV pour récupérer 1 de ses Units faites prisonnières => réserve ; possible faire plusieurs fois.**
 - Units pas récupérées restent là, compteront PV pour joueur qui a capturé au tour suivant, et pourront être récupérées contre 2 PV chq au tour suivant.

PHASE 6 : SCORING

Seulement si qq'un a posé son jeton Scoring durant phase Actions OU si Final Scoring.

- **Si Scoring par joueur (PAS Final) :** joueur qui a déclenché Scoring gagne 1 PV / Region qu'il contrôle (Jeton Control).
- **Chq joueur gagne 1 PV / Cristal qui se trouve ds Regions qu'il contrôle.**
Joueur Trog ne gagne que 0,5 PV / Cristal (arrondi sup) ds Regions qu'il contrôle.
- **Si Final Scoring : appliquer cartes Objectif en jeu.** Si plusieurs joueurs remplissent Objectif, gagnent chacun les PV.

Si score joueur dépasse 50, prendre jeton Score 50+ joueur et continuer à compter depuis 0.

FIN ROUND

- Si jeton Enable Scoring posé, joueur le récupère.

FIN PARTIE

Joueur avec le + de PV.

Egalité : joueur avec le + de Prisoners. Egalité : joueur qui est le plus tard ds piste Initiative.

MISC

- Pas possible placer Cristal sur HQ.
- Region considérée Occupied ssi a au - 1 Unit dessus (pas slt jeton(s)).
- Possible jouer une carte mm si pas possible appliquer son effet.