
JÁTEKSZABÁLY



Blood
rage



CREDITS	2
INTRODUCTION	3
OBJECTIVE -----	3
GAME COMPONENTS	4
BASIC CONCEPTS	6
GAME BOARD -----	6
CLAN SHEET -----	7
FIGURES -----	8
CARDS -----	8
SETUP	9
PREPARE YOUR CLAN -----	9
PREPARE THE BOARD -----	10
PREPARE THE CARDS -----	10
LAST STEPS -----	11
THE PHASES OF PLAY	12
GOOS' GIFTS PHASE -----	12
ACTION PHASE -----	13
INVADE	14
MARCH	15
UPGRADE	16
QUEST	17
PILLAGE	17
DISCARD PHASE -----	20
QUEST PHASE -----	20
RAGNARÖK PHASE -----	22
RELEASE VALHALLA PHASE -----	22
END OF AN AGE -----	22
END OF THE GAME	23
RULES SUMMARY	24



CREDITS

Game Design and Development: **Eric M. Lang**

Art: **Adrian Smith**

Producers: **Thiago Aranha, Percy de Montblanc**

Graphic Design: **Mathieu Harlaut**

Sculpting: **Grégory Clavilier, Jacques-Alexandre Gillois, Jason Hendricks, Mike McVey, Steve Saunders, Stephane Simon, Remy Tremblay, Jose Roig.**

Game Board: **Henning Ludvigsen**

Logo: **Georges Clarenko, Adrian Smith.**

Rules: **Thiago Aranha, Ed Bolme, Jonathan Moriarity.**

Playtesting: **Thiago Aranha, Viola Bafle, Ed Bolme,**

Nathon

Braymore, Christopher Chung, Susan "Vella" Davis, Robert Flick, Jason Henke, Tim Huesken, Guilherme Goulart, Vitor Grigoletto, Sean Jacquemain, Rob Kien-Peng Lim, June King,

C. Scott Kippen, Sonja Lang, Al Leduc, Adam Marostica, Jonathan Moriarity, P. Orbis Proszynski, Leif Paulson, Fred Perret, Jonathan Phillips-Bradford, Spencer Reeve, Corey Reid, Stephanie Rogers, Sergio Roma, Daniel Rocchi, David Schokking, Devin Stinchcomb, Michael Shinall, Steve Tassie, Matthew Tee, Lynette Terrill, Stephen Voland, Peter Westergaard, Mark Whiting, James Wilkinson, Kevin Wilson.

Publisher: **David Preti**

© 2015 Guillotine Games and Studio McVey, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Blood Rage and Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Games Ltd., Studio McVey logo is trademark of Studio McVey Ltd.

CoolMiniOrNot, and the CoolMiniOrNot logo are trademarks of CMON Productions Limited

Actual components may vary from those shown.

Odin, mindenek ura az ő bölcsességében mindig tudta, hogy a Ragnarök eljön. Soha nem találta a módját, hogy hogyan előzhetné meg Midgard elpusztulását. A kisebb teremtmények csak lapultak és várták a véget.

De te nem. Te a Viking, egy büszke és ősi klán vezetője. Még akkor is, ha az egész világ a végét előtt áll, te a hódító és fosztogató harcosaidat fogod irányítani a csatamezőn, hiszen erre születtél. Az istenek nagylelkűek az alkonyuk óráiban, ajándékokat és áldást szórnak rád. Még Midgard irtózatos teremtményei is dicsőségre törekednek a hátralévő kis idejükben, ezért csatlakoznak a támadásodhoz. Minden a rendelkezésedre áll, amit valaha Valhallában a klánok legjobbjaként szereztél, hogy tiéd legyen a végső győzelem, melyet majd a világ is elismer.

Az élet mulandó, de a dicsőség örök.
Eljött hát a tombolás ideje!

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja a legtöbb dicsőség megszerzése, még mielőtt a világ a lángok martalékává válna. Dicsőséget szerezhetsz győztes csatákban, fosztogatásokkal, isteni küldetések teljesítésével és a csatában hősi halált halva. A játék három korszakon át tart, jelképezve ahogy a Ragnarök lassan elpusztítja a világot. A játék végére a legtöbb dicsőséget szerző játékos lesz a győztes.





1 JÁTÉKTÁBLA



1 KORSZAK SÁV

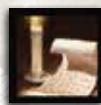
1 VALHALLA
LAP

4 KLÁN LAP



99 KÁRTYA

(3 DARAB 34 KÁRTYÁBÓL ÁLLÓ PAKLI)

1 VÉGÍTÉLET
JELŐ1 SAGA
JELŐ1 KEZDŐJÁTÉKOS
JELŐ9 FOSZTOGATÁS
JELŐ

8 RAGNARÖK JELŐ

16 KLÁN JELŐ
(KLÁNONKÉNT 4)4 Dicsőség Jelző
(KLÁNONKÉNT 1)



10 FARKAS KLÁN FIGURA
(8 HARCOS, 1 VEZETŐ, 1 HAJÓ)



10 MEDVE KLÁN FIGURA
(8 HARCOS, 1 VEZETŐ, 1 HAJÓ)



44 KICSI MŰANYAG TALP
(KLÁNONKÉNT 11)



10 KÍGYÓ KLÁN FIGURA
(8 HARCOS, 1 VEZETŐ, 1 HAJÓ)



10 HOLLÓ KLÁN FIGURA
(8 HARCOS, 1 VEZETŐ, 1 HAJÓ)



44 NAGY MŰANYAG TALP
(KLÁNONKÉNT 2)



6 SZÖRNY FIGURA



ALAPFOGALMAK

JÁTÉKTÁBLA

A *Blood Rage* játéktáblája az Yggdrasil-t, a hatalmas fát körülvevő misztikus terület, mely összeköti a kilenc világot. A terület kilenc **tartományból** áll. A középső tartomány Yggdrasil. Körülötte nyolc külső tartomány van, melyek három régióra vannak osztva, ezek: Manheim, Alfheim és Jotunheim. A közös határral rendelkező tartományok **szomszédosak** egymással (Yggdrasil az összes többi tartománnyal szomszédos).

Minden tartományban három-öt **Falu** található. Minden Falun csak egyetlen egy műanyag figura tartózkodhat. Így minden tartomány határain belül csak annyi figura lehet, amennyi Falu van rajta. Yggdrasil-ban nincsenek Falvak, és így nincs korlátozva Yggdrasil-ban a figurák száma.

Ezen kívül szerepel a térképen négy **fjord** egyes külső tartománypárok között. Minden fjord úgynevezett **támogatja** a hozzá kapcsolódó két tartományt. Minden hatás, mely egy tartományra érvényesül, az érvényesül az azt támogató fjordra is. A fjordokon a hajók száma nincs korlátozva.

Végül, a tábla szélén körbefut a **Dicsőség Sáv**, mely a játékosok pontjainak nyilvántartására szolgál. Minden játékos a Dicsőség Pontjai számának növekedése szerint mozgatja ezen a sávon a klánja Dicsőség Jelzőjét.



KLÁN LAP

Minden a játékosok által választható klánhoz tartozik egy saját klánlap, melyen nyilvántarthatók az erőforrásaik, adataik és a fejlesztéseik.

A klánlap közepét a **Harag Sáv** foglalja el. A Harag pénzként funkcionál. Amikor akciókat hajtasz végre, az általában valamennyi Haragodba kerül. A Klán Jelző mozgatva a sávon láthatod, hogy mennyi Haragod maradt még az adott pillanatban.

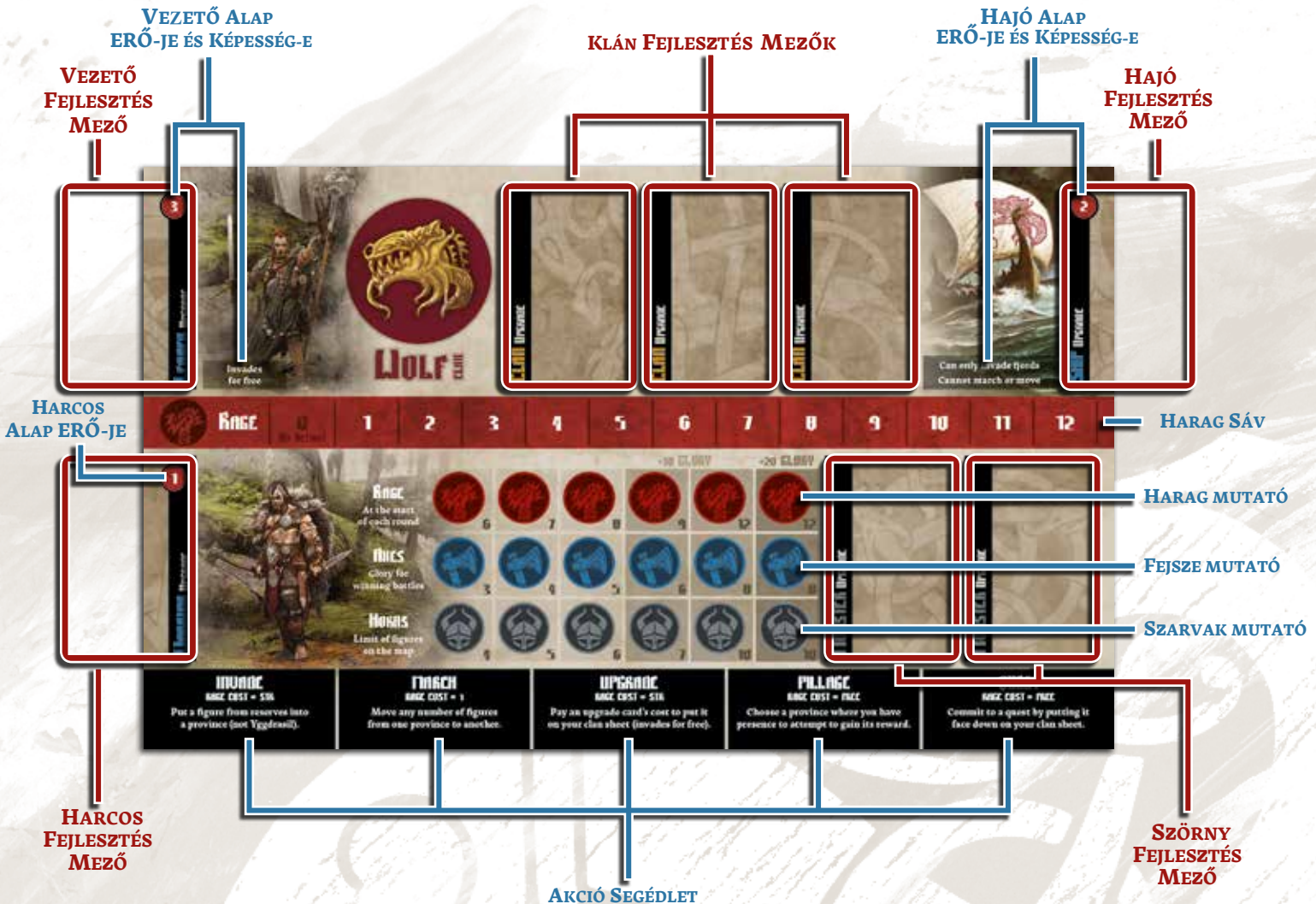
A Harag Sáv alatt láthatók a klánod **jellemzői**. Ezek a **Harag**, **Fejlesztés** és **Szarvak**.

A **Harag** jellemző megmutatja, hogy mennyi Harag áll rendelkezésedre az egyes körök elején. Több Haraggal, több akciót tudsz végrehajtani.

A **Fejlesztés** jellemző jelzi, hogy mennyi dicsőséget szereztél a győztes csatákban. Minél több a Fejlesztés, a csatában aratott győzelmed annál dicsőségesebb, és annál jobban ösztönzi a klánod a győzelemhez vezető úton.

A **Szarvak** jellemző mutatja meg, hogy egyidőben mennyi figurád lehet a táblán. Minél nagyobb ez a szám, annál több csatát vívhatsz, annál több vidéken fosztogathatsz és annál több vért onthatsz.

A játék során számos lehetőség lesz arra, hogy javíts a klánod jellemzőin. Amint valamelyik jellemző értéke egyel nő, mozgassd egy mezőt jobbra a megfelelő Klán Jelzőt. Ha a jellemzőid képesek vagy a játék végére legendás szintig emelni, értékes dicsőség bónuszokhoz juthatsz.



FIGURÁK

Minden figurának - Vezető, Hajó, Harcosok és végső soron a Szörnyek - van **Erő** értéke (**ERŐ**). A játék kezdetén ezek az értékek a klánlapodon láthatók: a Vezető ERŐ-je 3, a Hajók ERŐ-je 2, és a Harcosok ERŐ-je 1. A nagyobb erő a táblán segít a csaták megnyerésében és a küldetések teljesítésében.

Továbbá a Vezetők és a Hajók a klánlapon leírt különleges képességgel kezdik a játékot.

A játék során fejlesztheted a figurádat, a klánlapod megfelelő mezőire fejlesztés-kártyák lehelyezésével. Ezek a kártyákon szerepel a figurád új ERŐ értéke és képességei. **Megjegyezzük, hogy a Vezetők és a Hajók mindig megtartják a klánlapon szereplő képességeiket, még ha fejlesztve lettek is.**

Amikor egy figura megsemmisül, akár egy csatában, különleges képesség áldozataként, vagy a Ragnarök elkerülhetetlen végzete miatt, akkor a tábla mellett elhelyezett Valhalla lapra kerül. Itt várja meg a következő Korszakot, amikor újra csatlakozhat a csatához.

KÁRTYÁK

A mellékelt három pakli kártya jelképezi a norvég istenek ajándékait. A játék minden körében új paklit vezettek be. Ezek az ajándékok számos különböző módon segíthetnek nektek.

Csatakártyák (piros): add hozzá a seregged Erejéhez a csatában.



Küldetés kártyák (zöld): A klánodnak adott isteni küldetéseket jelképezi. Siker esetén nagy dicsőséget hoz számodra.



Fejlesztés kártyák (fekete): Különböző módokon fejlesztik klánodat:

- **Csapat fejlesztések:** fejleszti a Harcosaid, Vezetőd vagy Hajód erejét és/vagy képességeit.
- **Szörny fejlesztések:** egyedülálló mitológiai lények, akiket toborozhatsz, hogy csatlakozzanak hozzád a harcban.
- **Klán fejlesztések:** az egész klánt fejleszti, számos különböző hatással bír.





ELŐKÉSZÜLETEK

A KLÁNOK ELŐKÉSZÍTÉSE

Először minden játékos választ egyet a rendelkezésre álló klánok közül, és maga elé teszi a **Klánlapját**. A játék kezdetén minden klán egyforma, de hamarosan egyedivé válnak a játékosok által választott fejlesztések eredményeképpen.

Vegyétek el klánotok **Vezető**, valamint **8 Harcos** figuráját, és ellenőrizzétek, hogy a klánotok színének megfelelő talpakban állnak-e. Ezáltal a táblán lévő egységeid könnyebben megkülönböztethetők. Vegyétek el egy **Hajó** figurát, figyeljétek oda, hogy vitorlája a klánotok színének megfelelő legyen. Helyezzétek figuráitokat a klánlapotok közelébe. Ezek alkotják a **tartalékokot**.

A klánotokhoz tartozó plusz 2 kis talpat és 2 nagy talpat szintén tegyétek magatok mellé. Ezekre a Szörnyek toborzásánál lesz szükségetek.

Vegyétek el klánotok **Dicsőség Jelzőjét**, és helyezzétek a táblán körbefutó **Dicsőség Sáv** "o" mezőjére.

Vegyétek el a klánotokhoz tartozó összes **Klán Jelzőt**, és tegyétek egyet-egyét a klánlapotok mindhárom **Klán Jellemzőjének** első mezőjére: **Harag**, **Fejszék** és **Szarvak**. Tehát minden játékos a következő jellemzőkkel kezdi a játékot: **6 Harag**, **3 Fejszék** és **4 Szarvak**. Végezetül az utolsó Klán Jelzőtöket tegyétek klánlapotok **Harag Sávjára**. Mivel a kezdő Harag jellemzőtök 6, a jelző a Harag Sáv "6" mezőjére kerül.



KLÁN JELZŐK
KEZDŐHELYEI





A JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

Helyezzétek a **Játéktábla** mellé a **Valhalla** lapot és a **Korszak Sávot**.

Vegyétek el a **Fosztogatás jelzőket**, és a zöld keretes jelzőt helyeztetek a tábla közepén lévő Yggdrasil tartományba, a jutalom oldalával felfelé. Keverjétek meg a többi 8 Fosztogatás jelzőt, és véletlenszerűen, képpel felfelé tegyetek egyet-egyét a többi, Yggdrasil körüli 8 tartományra. A Fosztogatás jelzők mutatják meg a jutalmat, melyet az adott tartomány fosztogatásával szerezhettek, a 18. oldalon leírtak szerint.

Vegyétek el és keverjétek meg a 8 **Ragnarök** jelzőt. Tegyetek egyet-egyét a Korszak Sáv mindhárom Ragnarök mezőjére. A jelzők a szöveges oldalukkal felfelé nézzenek, jelezve, hogy melyik tartomány van lerombolva a játék során.

Emlékeztetőül, hogy következőnek melyik tartomány a Ragnarök által bekebelezésére ítéltetett, helyezzétek a **Végzet jelzőt** az Első Korszak Sávon a Ragnarök jelzővel jelölt tartományra.

A játék kezdete előtt már néhány tartományt elpusztított a Ragnarök, ezáltal kevesebb a használható hely a táblán. A játékosok számától függően, ahogy azt lent megadjuk, véletlenszerűen vegyetek el adott számú Ragnarök jelzőt, és tegyetek az "elpusztított" oldalukkal felfelé a rajtuk jelzett tartományokra.



- 4 fős játékban, 1 tartomány elpusztított.
- 3 fős játékban, 2 tartomány elpusztított.
- 2 fős játékban, 3 tartomány elpusztított.

A megmaradt Ragnarök jelzőket tegyetek vissza a dobozba. A Ragnarök jelzővel ellátott tartományok tulajdonképpen nincsenek játékban. Soha nem kerülhetnek figurák az ilyen tartományokra.

A KÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Válogassatok szét a kártyákat a hátlapjuk alapján, és alkossatok három különböző paklit: 1, 2 és 3.

A játékosok számától függően mindegyik pakliból el kell távolítani néhány kártyát, hogy a játék kiegyensúlyozott legyen. Az eltávolítandó kártyákat a bal alsó sarkukban lévő szám alapján, válasszátok ki, pl.: 3+ és a 4+. Ez mutatja meg, hogy a kártyát a jelzett számú vagy annál több játékos esetén kell a pakliban hagyni.

A JÁTÉKOSOK
MINIMÁLIS SZÁMA



- 4 fős játéknál ne távolítsatok el kártyákat.
- 3 fős játékokban az összes 4+ kártyát távolítsatok el.
- 3 fős játékokban az összes 3+ és 4+ kártyát távolítsatok el.

Minden pakli nyolc 4+ kártyát és hat 3+ kártyát tartalmaz. Az összes eltávolított kártyát tegyék vissza a játék dobozába. Ezután külön-külön keverjétek meg a három paklit, és helyezzék képpel lefelé a Korszak Sávon a megfelelő **Istenek Ajándékai** mezőkre.

AZ UTOLSÓ LÉPÉSEK

Helyezzétek az összes Szörny figurát a tábla mellé, úgy, hogy minden játékos elérje őket.

Tegyétek a **Saga** jelzöt a Történet Sávrá, az Első Korszak első mezőjére. Ez az "Istenek Ajándékai – 1. Korszak" mező. A Saga jelző fázisról fázisra fog mozogni minden Korszakban, az egyik Korszak után a másikra, ezzel segíti a játékosokat a játék folyamatának követésében.

Végezetül adjátok oda a **Kezdő Játékos** jelzöt annak a játékosnak, aki északi irányból nézve a legmesszebb született. Ez a játékos kezdi a játékot az Első Korszakban. A Kezdő Játékos jelzöt minden Korszak végén a balra levő következő játékosnak kell továbbadni.





A JÁTÉK FÁZISAI

A *Blood Rage* játék három körön át tart, melyet Korszakoknak nevezünk. Minden Korszak hat fázisra van felosztva:

1. AZ ISTENEK AJÁNDÉKAI
2. AKCIÓK
3. LAPOK ELDOBÁSA
4. KÜLDETÉS
5. RAGNARÖK
6. SZABADULÁS VALHALLÁBÓL

A fázisokat sorrendben kell lejátszani, és egy fázist teljesen be kell fejezni, mielőtt a következőbe kezdenének. Egy fázis befejeztével mozgassátok a Saga jelzőt a Korszak Sávon a következő fázisra, ezzel követve a játék menetét. Amint egy Korszak utolsó fázisa is lezajlott, a Saga jelző a következő Korszak első fázisára lép, amíg el nem ér a Harmadik Korszak végére, amikor is befejeződik a játék.

AZ ISTENEK AJÁNDÉKAI FÁZIS

Ez alatt a fázis alatt a játékosok kártyákból felépítik a kezüket, a kártyaválasztás módszerét követve. Ezek a kártyák csapat és klán fejlesztéseket nyújtanak, szörnyeket vonnak a harcokba, dicsőséget hozó küldetéseket jelentenek és a csaták megnyeréséhez szükséges nyers erőt biztosítják.

A Második és a Harmadik Korszakban, ha egy játékos kezében maradnak kártyák az előző Korszakból, akkor azokat először le kell tennie képpel lefelé a klánlapjára a klánszimbólumra.

Vegyétek el az aktuális Korszaknak megfelelő Korszak Sávról a kártyapaklit, és osszatok minden játékosnak 8 kártyát. A kimaradó lapokat nem használjuk ebben a játékban.

AZ ELSŐ JÁTÉK?

Az Első Korszakban javasoljuk, hogy játsszatok a kiosztott 8 kártyával, és ne használjátok a kártyaválasztást. Egy Korszak után a játékosok már átlátják a játékot annyira, hogy a Második Korszakban már válasszák a kártyákat.

A kártyaválasztás a következőképpen működik: Minden játékos megnézi a neki kiosztott nyolc kártyáját, és választ egyet, melyet megtart, ezt lerakja képpel lefele fordítva a klánlapjára a klán állatszimbóluma fölé. Miután mindenki a klánlapjára helyezett egy kártyát, mindenki tovább adja a maradék kártyáit a tőle balra levő játékosnak.



Most minden játékos megnézi a neki átadott kártyákat, és választ egyet, melyet megtart, és képpel lefelé a klánlapjára helyez. Majd mindenki tovább adja a megmaradt kártyákat a tőle balra lévő játékosnak.

A kártyák elvételét és átadását addig folytassátok, amíg mindenkinek hat kártyája nem lesz a klánlapján. Ezen a ponton mindenkinek két kártyája marad, melyet tovább adna. De az átadás helyett, anélkül, hogy megmutatnátok őket, dobjátok el ezeket a lapokat.

Ennek a fázisnak a végén minden játékos 6 kártyát fog a kezében tartani, plusz az előző Korszakból megőrzött kártyáit. Tartsátok ezeket a kártyákat rejtve a többi játékos elől. Ezeket a kártyákat fogjátok használni az Akció fázis alatt.

ERŐTÉGIAI TIPPEK A KÁRTYÁK KIVÁLASZTÁSÁHOZ

A legtöbb kártyát bizonyos istenek után neveztük el, és ezen istenek mindegyike más-más típusú ajándékot biztosít. Ha a kártyákat főleg egy vagy két isten neve alapján válogatod, az jó lehet. Itt leírjuk, mit várhatsz az egyes istenektől:

- Odin: Ítélet és büntetés a csatában és azon kívül.
- Thor: Dicsőség és zsákmány a győztes csatáért.
- Loki: Bosszú vagy zsákmány a vesztes csatáért.
- Frigga: Erőforrás és támogatás.
- Heimdall: Előrelátás és meglepetés.
- Tyr: Nagy számok a győztes csatákért.

Általánosságban azt javasoljuk, hogy törekedj a különböző típusú kártyák egyenletes eloszlására. Ha nem törődtek a kártyák típusával (úgy mint Küldetés, Fejlesztés és Csata kártyák) az nem jelent automatikus vereséget, de megfizethetsz érte!

KIVÁLASZTÁS A 2 FŐS JÁTÉKBAN

A 2 fős játékban a kiválasztás kicsit eltérő. A játékosok 2 kártyát választanak, melyet megtartanak (1 helyett), ezeket képpel lefelé a klánlapjukra tesznek, és a maradékot átadják az ellenfelüknek. Ezt még kétszer megismétlik, amíg mindkét játékosnak 6 kártya nem lesz a klánlapján. Ezután a megmaradt 2 kártyát eldobják.

AKCIÓ FÁZIS

Ez a játék fő része, melyben megszállásokat és fosztogatásokat hajtottok végre, csatákat vívtok és vért ontotok.

Minden játékos a klánlapján feltüntetett Harag jellemzőn szereplő Harag mennyiséggel kezdi az Akció fázist. Ha ez az első Korszak, akkor a Klán Jelzödet az előkészületek alatt már elhelyezted a 6-os Harag mezőn. A következő Korszakokban, ha növekszik a klánod Harag jellemzője, akkor több Haraggal fogod kezdeni az Akció fázist.



Példa: A Holló játékos Harag jellemzőjét két lépéssel fejlesztette az előző Korszakban, így a következő Akció fázist 8 Haraggal kezdi.

A Kezdő Játékos jelzővel rendelkező játékos cselekszik először, majd a játék az óramutató járása szerint folytatódik.

A fordulóban választanod kell egy akciót, melyet végrehajtasz. Ha az akciónak van Harag költsége (általában van), be kell fizetned ezt a költséget, és csak utána hajthatod végre az akciót. Mozdogd a klánod Harag Sávján levő jelzödet, az elköltött Haragnak megfelelően. Ha nincs elég Haragod egy bizonyos akció teljes összegének a megfizetésére, akkor nem hajthatod végre azt az adott akciót.

Amint befejezted az akciót, a fordulód véget ér. A tőled balra levő játékos következik elvégezni a fordulóját, végrehajtva egy akciót, kifizetve a megfelelő Harag költséget. A játékosok sorban folytatják a fordulóik végrehajtását.

Az a játékos, akinek nullára csökkent a Haragja nem hajthat végre **egyetlen** akciót **sem** a fordulójában, **még nulla Harag költségű akciót sem**. Ezek a játékosok továbbra is reagálhatnak a többi játékos akcióira, mint például a részvétel egy másik játékos által kezdeményezett csatában.

A játékosok öt lehetőség közül választhatnak az akciók végrehajtásánál (ahogy az a klánlap alján is szerepel). A játékosok egy Akció fázis alatt többször is választhatják ugyanazt az akciót, fordulónként mindig csak egy akciót végrehajtva.

• **MEGSZÁLLÁS:** Tegyél egy figurát a tartalékdoból a térkép egyik üres Falujára.

• **MENETELÉS:** Mozgasd a figurákat az egyik tartományból egy másik tartomány egyik üres Falujára.

• **FEJLESZTÉS:** Tegyél le egy kezekben lévő kártyát a klánlapodra, hogy fejleszd a képességeid.

• **KÜLDETÉS:** Vállalj el egy küldetést, rakj le képpel lefelé egy Küldetés kártyát a kezedből a klánlapodra.

• **FOSZTOGATÁS:** Támadj meg egy tartományt, és szerezd meg a zsákmányát a klánod részére.

Ha nem tudsz vagy nem szeretnél akciót végrehajtani, dönthetsz úgy, hogy **passzolsz**. Azonban, ha passzolsz, akkor elveszted minden megmaradt Haragod, és a további akciókat már nem hajthatsz végre.

Az Akció fázis vége: Az Akció fázis azonnal véget ér, amikor **vagy** minden játékos Haragja a nullára csökkent, **vagy** az összes még nem elpusztított tartományt sikeresen kifosztottátok (még akkor is, ha maradt a játékosoknak Haragja).

MEGSZÁLLÁS

Válassz egy figurát a tartalékdoból, és fizess a figura ERŐ értékével egyenlő Haragot. Tedd az adott figurát a tartalékdoból valamelyik külső tartomány egyik üres Falujára. Ha a választott figura egy Hajó, akkor azt valamelyik fjordra kell helyezned. Nem használhatod ezt az akciót arra, hogy közvetlenül Yggdrasil területére tegyél le egy figurát; ahhoz, hogy Yggdrasil-ba kerüljön a csapatod, oda kell Menetelned. Fontos, hogy ha a Vezetőddel hajtasz végre Megszállást, akkor annak nincs Harag költsége.



Példa: A Holló játékos fejlesztette Harcosait. Mivel az ERŐ értékük most 2, így 2 Haragot fizet, hogy a tartalékában levő egyik Harcosával Megszállja az üres Utgard falut.

Megjegyzés: Mindig figyeljetelek oda a Szarvak jellemzőikre. Ha a táblán lévő figuráid száma megegyezik az aktuális Szarvak jellemződdel, akkor nem hajthatsz végre Megszállást újabb figurákkal (Valhalla nem a játéktábla része).



MENETELÉS

Amikor a csapataidat Menetelésre utasítod, fizetned kell 1 Haragot. Válassz egy tartományt (nem választhatsz fjordot), és mozgass bármennyi figurát ebből a tartományból egyetlen egy másik tartományban lévő üres Falvakba. A céltartománynak nem kell szomszédosnak lennie, bárhol lehet a táblán.

Nem mozgathatod a figuráidat két különböző tartományból ugyanabban az akcióban, és két különböző tartományba sem mozgathatod figuráidat. Csak egy tartományból menetelhetsz egy másikba.

Megjegyzés: Általában a Menetelés akció használata a módja, hogy figuráid Yggdrasil-ba kerüljenek. Yggdrasil-ban nincsenek Falvak, és így nincs korlátozva az ott levő figurák száma.

Példa: A lenti példa öt különböző szabályos és szabálytalan Menetelés akciót mutat be:

- 1: A kék játékos mozgathatja a 2 figuráját, akár nem szomszédos tartományokon át is. Nem mozgathatja mind a 3 figuráját Gimleből, mivel Elvagar-ban csak 2 üres Falu van.
- 2: A sárga játékos az összes figuráját Angerboda-ból Yggdrasilba mozgathatja, ha akarja. Nincs korlátozva az Yggdrasil-t elfoglaló figurák száma.
- 3: A barna játékos nem mozgathatja figuráit két különböző tartományba egyetlen Menetelés akcióval.
- 4: A piros játékos nem mozgathatja a figuráit két különböző tartományból egyetlen Menetelés akcióval.
- 5: A Hajók soha sem mozoghatnak.



FEJLESZTÉS

Minden klánlapon legfeljebb nyolc fejlesztés számára vannak mezők: egy-egy a Harcosaid, a Vezetőd és a Hajód, kettő a Szörnyek és három a Klánod számára.

Amikor Fejlesztesz, választanod kell egy, a kezekben lévő Fejlesztés kártyát, és ki kell fizetned a kártya ERŐ-jével egyenlő Haragot. Ezután helyezd a kártyát a klánlapod megfelelő mezőjére. Ha több elérhető mező is van rajta, akkor te döntöd el, hogy melyiket használod. Ha már van kártya az adott mezőn, akkor dobd el a régi kártyát, és helyettesítsd az újjal. Ezután ez az új Fejlesztés kártya fejt ki állandóan a hatását, biztosítja számodra a rajta felsorolt összes előnyt; a nagyobb Erőtől, különleges képességéig a csapatodnak.

Ha klánodnak két azonos típusú előnyt adó Fejlesztése van, különböző mezőkön, akkor mindkét kártya egymástól függetlenül kifejti a hatását. Nem semlegesíti egyik a másikat.



Példa: A Loki Kiválósága Fejlesztés kijátszásához, a Kígyó játékosnak 2 ERŐ-vel egyenlő Haragot kell fizetnie. Mivel a klánlapján már van három Klán Fejlesztése, úgy dönt, eldobja Frigga Segítségét, hogy helyet teremtsen az új fejlesztésnek. A klánjának most megvan Loki Birtoka és Loki Kiválósága, melyek összesen 3 Dicsőséget adnak minden egyes, Valhalla-ból kiszabaduló figura után!

CSAPAT FEJLESZTÉSEK

Amikor kijátszol egy **Vezető**, **Harcos** vagy **Hajó** fejlesztést, és van az adott figurából a tartalékodban, akkor azonnal (még a következő játékos fordulója előtt) Megszállást hajthatsz végre vele, további Harag elköltése nélkül.

SZÖRNY FEJLESZTÉSEK

A Szörnyek egyedi figurák, melyek drámai változást okozhatnak a játék folyamatában. Mindegyiknek van egy hatékony és egyedi képessége.

Amikor kijátszol egy Szörny fejlesztést, akkor vedd el a megfelelő Szörny figurát, helyezd rá a klánod Talpát, és tedd a tartalékodba. A játék hátralévő részében hozzá tartozik, úgy kell tekinteni, mint az egyik figurád. Azonnal végrehajthatsz vele Megszállást, további Harag elköltése nélkül.

A Szörnyed meghalhat, és Valhalla-ba kerülhet, mint bármelyik másik figura, és a következő a Szabadulás Valhalla-ból fázis alatt tér vissza a tartalékodba. Dicsőséghez juttat a Ragnarök fázisban épp úgy, mint a többi figura.

Egyszerre csak 2 Szörny lehet része a klánodnak. Ha eldobod egy Szörny kártyáját, azért hogy letegyél egy új Szörnyet annak a Fejlesztés mezőjére, akkor a régi Szörny figura azonnal visszakerül a játék dobozába.



KÜLDETÉS

Vegyél el a Küldetés kártyát a kezedből, és vállald el úgy, hogy képpel lefelé fordítva a klánlapodra, a klán állatsimbóluma fölé teszed. Nincs költsége egy Küldetés elvállalásának. Nincs korlátozva a Korszakonként elvállalható Küldetések száma, és elvállalhatsz két azonos típusú Küldetést is (egymástól függetlenül mindegyik jutalmát megkapod). Bármikor megnézheted a saját küldetéseidet.

Ez alatt az Akció fázis alatt megpróbálhatod teljesíteni az elvállalt Küldetéseid követelményeit, ezzel elnyerve a rajtuk felsorolt jutalmakat a következő Küldetés fázis során (lásd 20. oldal). A Küldetés elbukása nem jár büntetéssel.

Megjegyzés: Noha nem kerül Haragba egy Küldetés elvállalása, ne felejtsetek el, hogy nem hajthattok végre **egyetlen** akciót **sem**, belérvé az ingyeneseket is, ha a Haragotok nullára csökkent.



Példa: A Medve játékos elvállalja a Jotunheim! Küldetést. Ha a következő Küldetés fázisban bármely Jotunheim tartományban neki van a legtöbb ERŐ-je, akkor kap 7 Dicsőséget, és a klánja egyik jellemzőjét megnöveli, 1 mezőt előre lépve rajta.

FOSZTOGATÁS

Ha sikeresen Fosztogatsz egy tartományt, jutalmat kapsz, vagy emelheted a klánod egyik jellemzőjét, vagy több dicsőséghez jutsz. De először le kell győznöd csatában az adott tartományt éppen elfoglaló másik klánt.

A Fosztogatás végrehajtásához válassz egy tartományt, melyben (vagy annak egy támogató Fjordján) van legalább egy figurád, és ebben a fázisban még nem volt rajta sikeres Fosztogatás (a Fosztogatás jelzője a jutalom oldalával felfelé néz). A Fosztogatásnak nincs Harag költsége, de ne feledd, hogy nullára csökkent Haraggal semmilyen akciót nem hajthatsz végre. A Fosztogatás akciónál sorban hajtsd végre a következő 3 lépést:

- 1. Fegyverbe hívás:** A játékosok mozoghatnak a szomszédos figurákkal, hogy csatlakozzanak a csatához.
- 2. Kártyák Kijátszása:** A játékosok a csatában kártyákat fedhetnek fel, hogy ERŐ-t és/vagy különleges képességeket adjanak.
- 3. Kimenetel:** A legtöbb ERŐ határozza meg a győztest. A vesztesek megsemmisülnek a győztes jutalmat kap.

1. FEGYVERBE HÍVÁS

Amint bejelentetted, hogy Fosztogatni fogsz az adott tartományban, a többi játékos lehetőséget kap rá, hogy csatlakozzon a csatához. A téled balra levő játékosal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva, minden játékos (beleértve téged is) ha szeretné mozgathat egyet a szomszédos tartományban lévő figurái közül azon tartomány egyik üres Falujára, melyben éppen Fosztogatsz. A figura ezúton történő mozgatásának nincs Harag költsége (Megjegyezzük, hogy a Hajók nem mozoghatnak). Amint a tartomány összes Faluja foglalt lesz, vagy amikor már senki sem szeretne csatlakozni, akkor a csata elkezdődik.

Megjegyzés: Yggdrasil-ban nincsenek Falvak, így bármennyi figura csatlakozhat az ott zajló csatához.

Ha ezen a ponton nincs ellenséges figura az adott tartományban vagy az azt támogató Fjordon, akkor nem kezdődik csata, és automatikusan kifoszthatod a tartományt, megkapva a jutalmát (lásd a következő oldalon), ezután fordítsd meg a Fosztogatás jelzőjét a "kifosztott" oldalára. Fontos, hogy ebben az esetben nem kapsz dicsőséget a győztes csatáért.

Máskülönben egy csata kezdődik, és a fosztogatott tartományban vagy annak támogató fjordjain levő összes figura köteles részt venni benne.

2. KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

A csatában részt vevő minden egyes játékosnak választania kell, és képpel lefelé maga elé kell tennie egyet a kezében lévő kártyákból (ha nem maradt kártya a kezében; ilyenkor nem kell kártyát letenni). Ezután egyszerre felfedik a választott kártyáikat.

Ha Csata kártyát fedsz fel, akkor annak +ERŐ bónuszát add hozzá a csatában részt vevő figuráid teljes ERŐ-jéhez. Továbbá a kártyán felsorolt összes különleges képesség ezen a ponton fejt ki hatását. De ha egy Fejlesztés vagy Küldetés kártyát fedsz fel, akkor a csatában az Erődhöz semmi sem adódik hozzá, így nincs hatása.

Minden klánnál külön-külön adjátok össze a csatában részt vevő figurák ERŐ-jét, valamint adjátok hozzá a kijátszott Csata kártya +ERŐ bónuszát (ha van). Ez a klánok összes ERŐ-je a csatában.

Megjegyzés: Ha egy kártya különleges képességének hatására egy játékos elveszti a csatában részt vevő összes figuráját még az ERŐ összehasonlítása előtt, ez nem jelenti azt, hogy a klán kiesik a csatából. A figurák a csata során semmisültek meg, és a klán mégis győztes lehet, ha a kijátszott Csata kártyán van elegendő ERŐ.

Néhány különleges Csata kártya azután is felhasználható a csapataid erejének növelésére, miután a játékosok már felfedték a kártyáikat. Ezeknek a különleges kártyáknak az ERŐ bónuszuk egy teljes fehér körben látható, melyet a kártya szöveges része is leír, tehát kijátszhatod a kártyák felfedése után, de még a győztes meghatározása előtt (ezek a szokásos módon is kijátszhatók).

A fosztogató játékosnak van elsőként lehetősége, hogy hozzáadja egy ilyen különleges kártya Erejét, majd az óramutató járása szerint folytatva a többiekkel, egészen addig, amíg már senki nem akar ilyen lapot kijátszani.



3. KIMENETEL

A legtöbb összes ERŐ-vel rendelkező játékos nyeri meg a csatát! Döntetlen esetén minden részt vevő játékos elveszti a csatát.

A csata győztesének (amennyiben van) el kell dobnia az összes kijátszott kártyáját. A csata vesztesei az összes kijátszott kártyájukat visszaveszik a kezükbe.

Minden vesztes játékosnak meg kell semmisítenie a csatában részt vevő minden figuráját (beleértve a fjordokról támogatókat is), ezek a Valhalla lapra kerülnek.

Ha a Fosztogatást kezdeményező játékos nyeri meg a csatát, sikeresen kifosztja a tartományt, és megkapja a Fosztogatás jelzön szereplő Fosztogatás Jutalmat (lásd lent). Fordítsátok meg a jelzöt a "kifosztott" oldalára, ezzel jelzve, hogy az adott tartományt a következő korszakig már nem lehet Kifosztani.

Ha a fosztogató játékos nem nyerte meg a csatát, akkor a tartományban nem fosztogatnak, és senki sem kapja meg a Fosztogatás Jutalmát. Bármelyik játékos (a fosztogatót is beleértve) később a fázisban megpróbálkozhat a tartomány kifosztásával.

Végül a csata győztese Harci Dicsőséget kap, akár ő a fosztogató játékos, akár nem. A szerzett Dicsőség Pontok száma egyenlő a klánlapján szereplő jelenlegi Fejszék jellemzőjével.

A FOSZTOGATÁS JUTALMAI



Amikor sikeresen Fosztogatod ezt a tartományt, akkor a klánod Harag jellemzője eggyel nő. Nem kapsz további Haragot ez alatt a fázis alatt, de a következő Korszakot több Haraggal fogod kezdeni.



Amikor sikeresen Fosztogatod ezt a tartományt, növeld a klánod Fejszék jellemzőjét eggyel. A győztes csatáért járó Dicsőségnövekedés azonnal bekövetkezik, és magában foglalja ezt a csatát.



Amikor sikeresen Fosztogatod ezt a tartományt, növeld a klánod Szarvak jellemzőjét eggyel.



Amikor sikeresen Fosztogatod ezt a tartományt, kapsz 5 Dicsőséget.



Amikor sikeresen Fosztogatod Yggdrasil-t, növeld mindhárom klán jellemződ eggyel.

Példa:

1. A Farkas klán játékosa (piros) úgy dönt, hogy kifosztja Andlang-ot. Ezt megteheti annak ellenére, hogy nincs Andlang-ban figurája, hiszen a Hajója az azt támogató fjordon van. A balján ül a Holló klán játékosa (kék), aki Harcosait Gimle-ből Andlang egyik üres Falujára mozgatja. A Kígyó klán játékosa (sárga) noha szeretne csatlakozni a csatához, azáltal hogy Vezetőjét Horgr-ból Andlang-ba mozgatja, mivel Horgr már ki lett fosztva, csakhogy Horgr nem szomszédos vele, így ezt nem teheti meg. A piros játékos egy Harcosát Yggdrasil-ból Andlang egyik üres Falujára mozgatja, majd a kék játékos mozgatja egy Harcosát Yggdrasil-ból elfoglalva Andlang utolsó üres Faluját. A piros játékos szívesen mozgatna még egy Harcost Yggdrasil-ból, de Andlang-ban már nincs üres Falu.

Csak a piros és a kék játékos van jelen Andlang-ban, így csak ők harcolhatnak. A piros összes Ereje 3 (2 a Hajó és 1 a Harcos miatt), míg a kék összes Ereje 2 (2 Harcos, mindegyik 1-1 ERŐ-vel). Kiválasztják a kártyáikat, melyet az asztalra tesznek, majd felfedik őket.



2. A piros felfedi a Tyr Zúzása csata kártyát, melynek értéke +4. De a kéknek nem áll szándékában győzni, és csak egy Fejlesztés kártyát fed fel, semmit sem adva az Erejéhez. A piros végső Ereje 7 (3+4), a kéké pedig 2 (2+0). A piros nyeri a csatát.

3. Mindkét kék Harcos meghal, és a Valhalla-ba kerül, de a kék játékos megtartja Fejlesztés kártyáját, melyet visszavesz a kezébe. A piros kifosztja Andlang-ot, képpel lefelé fordítja a táblán lévő Fosztogatás jelzőt, és eggyel növeli a klánja Fejszék jellemzőjét, 3-ról 4-re. Ezután kap 4 Dicsőséget a győztes csatájáért, és eldobja a kijátszott csata kártyáját.



LAPOK ELOVÁSA FÁZIS

A Játékosok csak egy kártyát tarthatnak meg (ha van kártyájuk) a következő Korszakra. Minden játékosnak el kell dobnia a kezében lévő összes többi kártyáját.

A harmadik Korszakban a játékosoknak az összes kártyájukat el kell dobniuik, ezzel teljesen kiürítve a kezüket.

KÜLDETÉS FÁZIS

Minden játékos felfedi az összes elvállalt Küldetéseit. Ha egy Küldetés feltételit teljesítetted, akkor megkapod a kártyán látható Dicsőség mennyiséget, és eggyel növelheted a klánod egyik jellemzőjét. Sikertelen Küldetésnél, nem kapsz semmit, de nem is vesztesz semmit. Dobd el az összes felfedett Küldetést, akár sikeres, akár nem.



A legtöbb Küldetés az adott régió egy tartományában a legnagyobb Erő esetén teljesül. Add össze az adott tartományban lévő összes figuráid ERŐ-jét (beleértve a támogató fjorot is), és hasonlítsd össze az adott tartományban lévő minden klán összes ERŐ-jével. Ha a tiéd a nagyobb, akkor teljesítetted a Küldetést. Ha egyenlő az ellenséggel, akkor elbuktad a Küldetést.

Példa: A Kígyó játékos (sárga) felfedi az elvállalt Manheim! küldetését. Sikeresen teljesíti, ha Manheim régiójának bármely tartományában övé a legtöbb ERŐ. Elvagar-ban a piros játékosnak három ERŐ-je van 1-1 Harcos miatt, mely összesen 3 ERŐ, de a sárga játékos ERŐ-je is 3 a támogató Fjordon lévő Hajó 2 ERŐ-je és 1 a Harcos miatt. A holtverseny miatt Elvagar nem biztosítja a Kígyó játékosnak a Küldetést.

De a 2 ERŐ értékű Hajója Angerboda-t is támogatja, ahol a kék játékosnak csak 1 ERŐ értékű Harcosa van. Így a Küldetés sikeres, és a Kígyó játékos megkapja a Küldetés kártyán feltüntetett 5 Dicsőséget, és úgy dönt, a Szarvak jellemzőjét növeli eggyel.



RAGNARÖK FÁZIS

Vegyétek el a jelzöt, mely jelenleg a Ragnarök mezőn van, és helyezétek a “elpusztított” oldalával felfelé a megfelelő tartományra. Az adott tartomány a játék további részében örökre elpusztítottnak számít és kiesik a játékból.

Nincs dicsőségesebb halál egy Viking számára, mint a Ragnarök-ben elusztulni. Amikor egy tartomány ezen a módon pusztul el, akkor az adott tartományban és annak támogató fjordjain lévő összes figura meghal, és a Valhalla-ba kerül. Minden ilyen figura némi dicsőséghez juttatja a klánját. Az így szereshető Dicsőség a Korszak Sáv Ragnarök mezőjén szerepel. Minden egyes, a Ragnarökben megsemmisült figura (beleértve a Szörnyeket is) után, az Első Korszakban 2 Dicsőséget, a Második Korszakban 3 dicsőséget és a Harmadik Korszakban 4 dicsőséget kap a játékos.

Ezután helyezétek egy Végítélet jelzöt a következő Korszak Ragnarök jelzője által meghatározott tartományra.

Példa: A Ragnarök jelzön Gimle szerepel, melyet a játékosok elvesznek a Korszak Sávról, megfordítják, és a játéktáblán Gimle tartományára helyezik, ezzel lerombolva azt. A tartományban és az azt támogató fjordon lévő összes figura megsemmisül, és Valhalla-ba kerül. Két piros figura és két kék figura semmisül meg. Mivel a Korszak Sáv 3 Dicsőség jutalmat jelöl ebben a Ragnarök fázisban, így mindkét játékos 6 Dicsőséget szerez. A Végítélet jelző átkerül a következő Ragnarök fázisnál jelzett tartományra, mely Andlang.



SZABADULÁS VALHALLA-BÓL

Minden Korszak végén, a Valhalla-ban lévő összes figura visszakerül a tulajdonosához. A Valhalla lapon lévő összes, a klánodhoz tartozó figurád helyezd vissza a tartalékodba. A játéktáblán lévő figurák a helyükön maradnak.

EGY KORSZAK VÉGE

Mielőtt a következő Korszakra lépnétek, fordítsátok vissza a táblán lévő összes Fosztogatás jelzöt a “jutalom” oldalára. Ezek a jelzők nem lesznek újrakeverve; a játék végéig ugyanazon a tartományon maradnak.

A Kezdő Játékos jelző a balra lévő játékoshoz kerül.

Ezután a Saga jelzöt tegyétek a Korszak Sáv következő Korszakának első fázisára. Egy új Korszak ezután egy új Istenek Ajándékai készlettel kezdődik. Ezek az ajándékok minden Korszakkal egyre erősebbek és egyre hatékonyabban lesznek, melyekkel nagyobb dicsőséggel kecsegtetnek, és melyekkel nagyobb összecsapásokra kerül sor a játéktáblán, ahol a Ragnarök folyamatos pusztítása miatt egyre kevesebb az elérhető tartomány.





A JÁTÉK VÉGE

Amint befejeződik a Harmadik Korszak Szabadulás Valhalla-ból fázisa, eljő a világvége, és véget ér a játék. Itt az ideje, hogy megnézzétek, melyik klán szerezte meg a legtöbb dicsőséget, és érdemelte ki a helyét Valhalla-ban Odin trónja mellett!

TIPPEK A JÁTÉKHOZ

A *Blood Rage* nem egyszerűen egy területfoglalós játék. Mivel a győztes csaták vezetnek a győzelemhez, néha a halállal is jó üzletet köthetsz. Egy öngyilkos csatában dicsőséget kapsz, miközben csapatod Valhalla-ba kerül. Ugyanakkor a győztes kezében lévő kártyái fogynak, ezáltal gyengítve őt az elkövetkező csatákban.

A Küldetések rengeteg dicsőséget hoznak. Ezek túlságosan hatásosak ahhoz, hogy csak úgy figyelmen kívül hagyhassátok őket. De ha túl sokat gyűjtesz be belőlük, akkor túl gyenge leszel a teljesítésükhöz. Meg kell találnod a megfelelő egyensúlyt. Emellett nem árt szemmel tartani a többi játékost is, hogy hogyan szállnak meg és hogyan fosztogatnak. Ha kitalálsz, milyen Küldetéseket vállaltak el, akkor jobb lesznek az esélyeid, hogy megállítsd őket a küldetéseik teljesítésében.

De van még egy utolsó elszámolandó bónusz. A játékosok Dicsőség bónuszt kapnak minden egyes legendás szintre emelt klán jellemző után. **Csak** a játék végén, minden egyes 4. vagy 5. mezőre növelt klán jellemző +10 Dicsőséget ér. Minden utolsó mezőig növelt klán jellemző +20 dicsőséget ér.

	+10 GLORY				+20 GLORY	
BLAZE At the start of each round	6	7	8	9	12	12
GLORY Glory for winning battles	3	4	5	6	8	10
HORNS Limit of figures on the map	4	5	6	7	10	10

Példa: A Holló játékos két klán jellemzőt legendás szintre emelt. A játék végén +10 Dicsőséget kap a Haragért, és +20 Dicsőséget a Fejszékért, vagyis összesen +30 Dicsőséget szerez..

Az a játékos lesz a győztes, akinek a klánja a legtöbb Dicsőséggel rendelkezik!

SZABÁLYÖSSZEFOGLALÓ

AZ EGYES KORSZAKOK FÁZISAI

1. AZ ISTENEK AJÁNDÉKA

Minden játékosnak osszatok 8 kártyát. Addig válasszatok ezekből, amíg mindenkinek 6 kártyája nem lesz. A maradék 2 kártyát dobjátok el.

2. AKCIÓ

Állítsátok be a Haragot a klán aktuális Harag jellemzője szerint.

Hajtsátok végre a fordulóitokat egyszerre 1 akciót végrehajtva, a megadott Harag költségének befizetésével.

A 0 Harag mennyiséggel rendelkező játékosok nem hajthatnak végre akciót.

Ezt addig folytassátok, amíg minden játékos Harag mennyisége 0-ra nem csökken, vagy amíg minden tartományt ki nem fosztotok.

MEGSZÁLLÁS

Fizess a figura ERŐ-jével egyenlő Haragot, hogy azt a tartalékból az egyik üres falura helyezd.

Yggdrasil-t nem lehet Megszállni. A Hajók csak fjordokat Szállhatnak meg. A Vezetők ingyen hajtják végre a Megszállást.

MENETELÉS

Fizess 1 Haragot, hogy bármennyi figurád az egyik tartományból egy másik tartomány egyik üres Falujára mozogjon.

A Hajók nem Menetelhetnek.

FEJLESZTÉS

Fizess egy, a kezekben lévő Fejlesztés kártya ERŐ-jével egyenlő Haragot, hogy azt letedda klánlapodra.

Ha egy figurát Fejlesztesz, akkor azonnal ingyen megszállást hajthatsz végre vele.

KÜLDETÉS

Nincs Harag költsége. Helyezz le egy kezekben lévő Küldetés kártyát képpel lefelé a klánlapodra, hogy elvállald azt.

FOSZTOGATÁS

Nincs Harag költsége. Válassz egy nem kifosztott tartományt, melyen (vagy az azt támogató fjordon) van legalább egy figurád, hogy megkísérelj a kifosztását.

Az adott játékostól balra levőtől haladva a játékosok a szomszédos tartományokból ingyen mozgathatnak figurákat a kifosztás alatt álló tartomány üres Faluira.

A csatában résztvevő figurával rendelkező összes játékos kijátszik egy kártyát. A kártya ERŐ bónuszát hozzáadja figurája össz ERŐ-jéhez. A legmagasabb összeg nyeri a csatát. Holtversenyben az összes résztvevő elveszti a csatát.

Minden vesztes játékos visszaveszi a kezébe a kijátszott kártyáit. Minden résztvevő figura megsemmisül, és Valhalla-ba kerül.

Ha a fosztogató játékos győz, megkapja a fosztogatás jutalmát, és megfordítja a Fosztogatás jelzöt.

A győztes játékos a Fejszemutatójával egyenlő dicsőséget kap, és eldobja az össze kijátszott kártyáját.

3. LAPOK ELDOBÁSA

A játékosok kártyákat dobnak el, 1-re csökkentve kézben lévő lapjaik számát.

4. KÜLDETÉS

Fedjétek fel és dobjátok el az összes kijátszott Küldeteskártyát, a teljesített Küldetésekért jutalom jár.

5. RAGNARÖK

Pusztítsátok el a jelenleg végítélet alatt álló tartományt, a rajta lévő összes figurával és támogató Fjorddal együtt.

A Korszaki Sívon figyelmeztetés jár minden egyes

Tegyétek a Végítéletjelzöt a következő végítélet alatt álló tartományra.

6. SZARADULÁS VALHALLA-BÓL

Tegyétek vissza a Valhalla-ban lévő összes figurát tulajdonosuk tartalékéba.

EGY KORSZAK VÉGE

Fordítsátok meg az összes Fosztogatás jelzöt. A Kezdő Játékos jelzöt adjátok tovább balra.

A JÁTÉK VÉGE

A jelzett bónuszt kapjátok minden egyes klán helyzetmutató után, mely elérte a legendás szintet.

A legtöbb dicsőséggel rendelkező játékos győz.