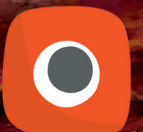


ZASADY GRY



EDYCJA POLSKA



WPROWADZENIE	3
CEL -----	3
KOMPONENTY	4
PODSTAWY ROZGRYWKI	6
Plansza -----	6
Plansza klanu -----	7
Figurki -----	8
Karty -----	8
PRZYGOTOWANIE DO GRY	9
Przygotowanie klanu -----	9
Przygotowanie planszy -----	10
Przygotowanie kart -----	11
Ostatnie przygotowania -----	11
Fazy gry	12
Faza Darów Bogów -----	12
Faza Atcji -----	13
Najazd	14
Wymarsz	15
Rozwinięcie	16
Wyprawa	17
Plądrowanie	17
Faza Odrzucenia Kart -----	20
Faza Wypraw -----	20
Faza Ragnaröku -----	22
Faza Polikrotu z Walhalli -----	22
Koniec Epoki -----	22
Zakończenie gry	23
Podsumowanie zasad	24



OPRACOWANIE

Autor gry: **Eric M. Lang**

Ilustracje: **Adrian Smith**

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

Projekt graficzny: **Mathieu Harlaut**

Skład wersji polskiej: **Maciej Mutwil**

Tłumaczenie: **Marek Spychalski**

Korekta: **Grzegorz Polewka, Violetta Kijowska**

Zarządzanie projektem figurek: **Mike McVey**

Wykonanie figurek: **Grégory Clavier, Jacques-Alexandre Gillois, Jason Hendricks, Steve Saunders, Stephane Simon, Remy Tremblay, Jose Roig**

Projekt planszy: **Henning Ludvigsen**

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

Zasady: **Thiago Aranha, Ed Bolme, Jonathan Moriarity**

Testerzy: **Thiago Aranha, Viola Bafle, Ed Bolme, Nathon Braymore, Laurie Cheung, Les Cheung, Christopher Chung, Glenn Crawford, 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, Sean Perley, 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 Volland, Peter Westergaard, Mark Whiting, James Wilkinson, Kevin Wilson**

Wydawca: **David Preti**

© 2020 **PORTAL GAMES**

© 2020 **CMON Global Limited**. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być reprodukowana bez zgody właściciela. Logo firmy Guillotine Games jest znakiem towarowym firmy Guillotine Games Limited. Nazwy Blood Rage, CMON oraz logo CMON są znakami towarowymi firmy CMON Global Limited. Zawartość pudełka może różnić się od pokazanej zawartości. Zamieszczony figurki i komponenty są już złożone i niepomalowane. Produkt wyprodukowany w Chinach.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

Odyn, Ojciec Wszystkiego, w swej nieocenionej mądrości wiedział o nadchodzącym Ragnaröku! Niestety nigdy nie odkrył sposobu na przewyciężenie niszczycielskiej siły zbliżającej się do Midgardu. Pozostało już tylko kulić się ze strachu i czekać na nadciągający koniec.

Ale nie dotyczy się to ciebie! Jesteś Wikingiem, Jarlem dumnego i prądawnego klanu. Nawet w obliczu ostatecznej zagłady świata, nieustrudzenie prowadzisz wojowników swojego klanu na polu bitwy, podbijasz i plądrujesz - w końcu zostaniesz do tego stworzony.

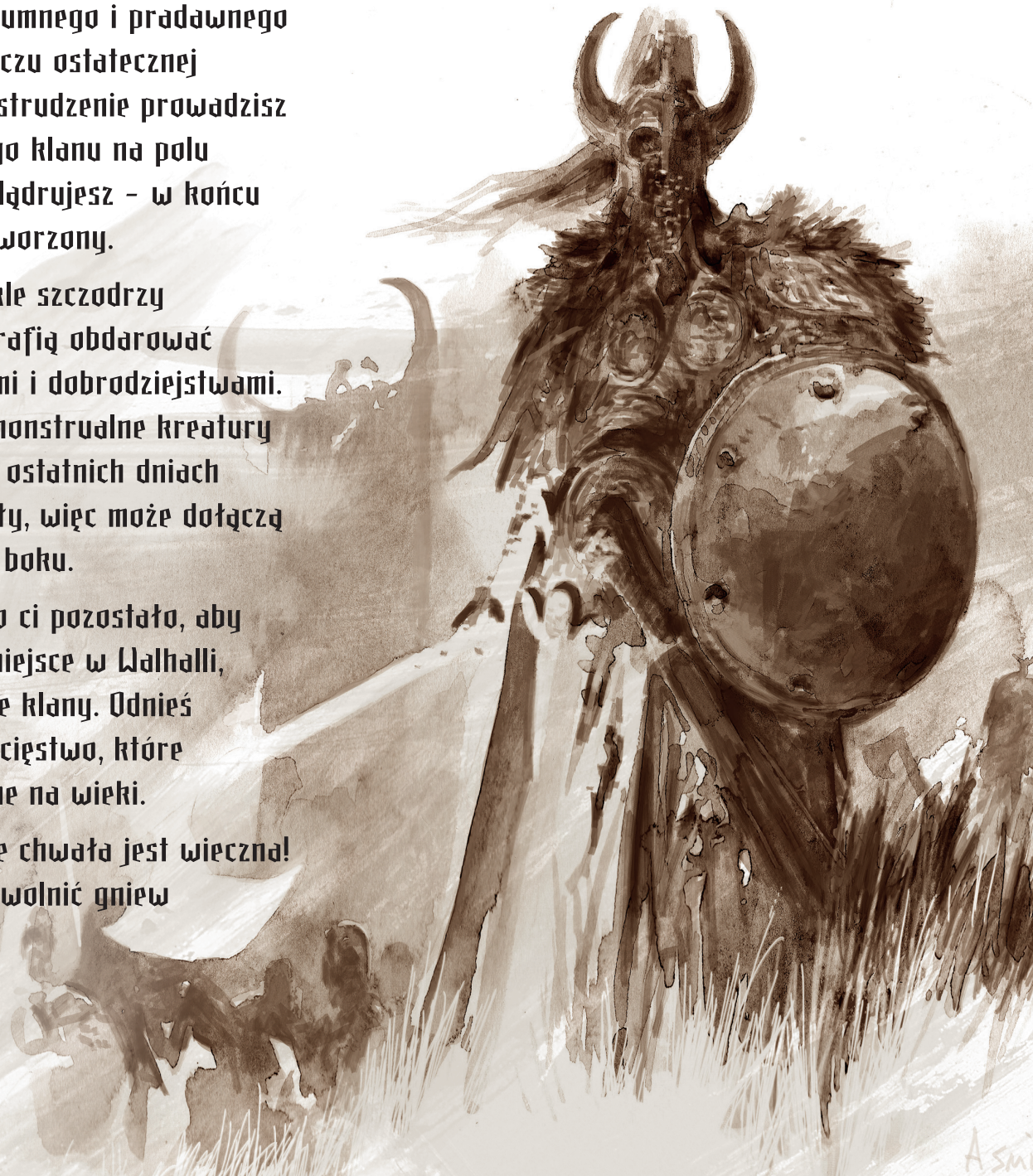
Bogowie są niezwykle szczerzy w swojej łasce! Potrafią obdarować hojnie swoimi darami i dobrodziejstwami. Nawet najbardziej monstrualne kreatury Midgardu w swoich ostatnich dniach życia szukają chwały, więc może dołączą do walki u twojego boku.

Użyj wszystkiego co ci pozostało, aby zdobyć zasłużone miejsce w Walhalli, pokonując pozostałe klany. Odniesz najwspanialsze zwycięstwo, które zostanie zapamiętane na wieki.

Życie jest ulotne, ale chwała jest wieczna! Nadszedł czas, by uwolnić gniew Wikingów!

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby Punktów Chwały zanim nastąpi nieunikniony koniec zwany Ragnarökiem! Chwałę można zdobyć w zwycięskich bitwach, podczas plądrowania, wyruszając na wyprawy, a nawet ginąc w chwale, w gniewie Ragnaröku. Rozgrywka trwa przez trzy Epoki, a niszczycielska siła Ragnaröku w każdej z Epok pochłania kolejną część świata Wikingów. Gracz z największą liczbą Punktów Chwały na koniec gry zostaje zwycięzcą.



KOMPONENTY



PLANSZA



1 PLANSZA EPOK

1 PLANSZA WALHALLI



4 PLANSZE KLANÓW



102 KARTY
(3 TALIE PO 34 KARTY)



1 ŻETON ZAGŁADY



1 ŻETON SAGI



1 ŻETON PIERWSZEGO GRACZA



9 ŻETONÓW PŁADROWANIA



8 ŻETONÓW RAGNARÖKU



16 ŻETONÓW KLANÓW
(PO 4 ŻETONY NA KLAN)



4 ZNACZNIKI CHWAŁY
(PO 1 NA KLAN)



10 FIGUREK KLANU WILKA
(8 WOJOWNIKÓW, 1 JARL, 1 DRAKKAR)



10 FIGUREK KLANU NIEDŹWIEDZIA
(8 WOJOWNIKÓW, 1 JARL, 1 DRAKKAR)



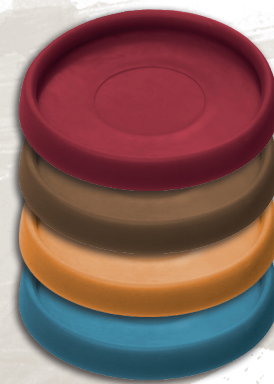
10 FIGUREK KLANU WIJA
(8 WOJOWNIKÓW, 1 JARL, 1 DRAKKAR)



10 FIGUREK KLANU KRUKA
(8 WOJOWNIKÓW, 1 JARL, 1 DRAKKAR)



**44 MAŁE
PLASTIKOWE
PODSTAWKI**
(PO 11 NA KLAN)



**8 DUŻYCH
PLASTIKOWYCH
PODSTAWEK**
(PO 2 NA KLAN)



9 FIGUREK POTWORÓW



PODSTAWY ROZGRYWKI

PLANSZA

Plansza do gry *Blood Rage* przedstawia mapę mitycznego terenu dookoła Yggdrasil, gigantycznego drzewa Odyna, które spina dziewięć światów w jedno. Ziemię podzielone są na dziewięć Prowincji. W samym sercu znajduje się Yggdrasil, a wokół niego skupiają się pozostałe osiem Prowincji, dzieląc mapę na 3 Regiony: Manheim, Alfheim i Jotunheim. Prowincje mające wspólną granicę uważane są za sąsiadujące ze sobą (Yggdrasil sąsiaduje ze wszystkimi pozostałymi Prowincjami).

Każda z Prowincji posiada od trzech do pięciu Wiosek. Każda z Wiosek jest w stanie pomieścić tylko jedną figurkę. Oznacza to, że w Prowincji może znajdować się maksymalnie tyle figurek ile jest w niej Wiosek.

Wyjątkiem jest Yggdrasil, w którym nie znajdziemy, żadnej Wioski. W Yggdrasil może znajdować się dowolna liczba figurek.

Dodatkowo na mapie znajdują się cztery Fiordy, każdy z nich usytuowany jest między dwiema Prowincjami. Każdy Fiord jest wsparciem dla sąsiadujących z nim Prowincji. Efekty, które wpływają na Prowincję, działają również na sąsiadujący z nią Fiord. Nie ma limitu figurek Drakkarów, które mogą znajdować się na jednym Fiordzie.

Wzdłuż krawędzi Planszy znajduje się Tor Chwały, na którym gracze będą zaznaczać Punkty Chwały zdobywane podczas gry. Za każdym razem gdy gracz zdobędzie Punkty Chwały, należy przesunąć jego Znacznik Chwały o odpowiednią liczbę pól na torze.



PLANSZA KLANU

Każdy z graczy wybiera dowolny z dostępnych Klanów i otrzymuje należącą do niego Planszę Klanu. Na Planszy Klanu, gracze będą na bieżąco śledzić swoje Zasoby, Statystyki i Rozwinięcia.

Wzdłuż środka Planszy Klanu biegnie Tor Szału. Szał jest walutą w grze, którą płaci się koszt zagrania akcji. Koszt akcji zaznacza się na Torze Szału. Po wybraniu akcji gracz przesuwa swój Żeton Klanu na Torze Szału, tak by zaznaczyć aktualną liczbę Punktów Szału po wykonaniu akcji.

Poniżej Toru Szału znajdują się pozostałe **Statystyki Klanu**, czyli: **Szał**, **Topory** oraz **Rogi**.

Szał informuje o tym ile Punktów Szału otrzyma gracz z początkiem każdej Epoki. Im więcej Szału gracz posiada, tym więcej akcji może wykonać!

Topory określają ile Punktów Chwały gracz otrzyma za zwycięstwo w bitwie. Im więcej gracz posiada Toporów, tym bardziej spektakularne odniesie zwycięstwo i otrzyma więcej Punktów Chwały!

Rogi określają maksymalną liczbę figurek, jaką gracz może posiadać w jednym momencie na Planszy. Im wyższa wartość Statystyki Rogi, tym więcej bitew gracz będzie mógł rozegrać, pładrując i przelewając krew rywali.

W trakcie gry, gracze będą mieli możliwość zwiększenia statystyk swojego Klanu. Za każdym razem, gdy jedna ze Statystyk Klanu zostaje zwiększona o jeden, należy przesunąć odpowiedni Żeton Klanu w prawą stronę o jedno pole. Jeśli gracz podniesie statystyki swojego Klanu do poziomu legendy (tj. na poziom od 4 do 6), otrzyma dodatkowe Punkty Chwały na koniec gry (patrz str. 23).

The diagram illustrates the Clan Board (Plansza Klanu) layout. It features a central horizontal track labeled 'TOR SZALU' with 12 numbered positions. Above this track are two main sections: 'SILA I UMIEJĘTNOŚĆ JARLA' on the left and 'SILA I UMIEJĘTNOŚĆ DRAKKARA' on the right. Each section includes a 'POLE NA ROZWIĘCIĘ' (Development Field) and a 'POLE NA ROZWIĘCIĘ' (Development Field) for the respective role. Below the Tor Szału track are three rows of statistics: 'STATYSTYKA SZALU', 'STATYSTYKA TOPORY', and 'STATYSTYKA ROGI'. At the bottom, there are five action cards: 'NAJAZD', 'LJTMARSZ', 'ROZWIĘCIĘ', 'LJPPRAWA', and 'WYPRAWA'. The background features a large dragon head graphic.

PODSTAWY ROZGRYWKI

FIGURKI

Każda z figurek Klanu – Jarl, Wojownik, Drakkar i niektóre Potwory mają określoną wartość Siły (S). Na początku gry Siła Jarla wynosi 3, Drakkar 2, a Siła każdego Wojownika wynosi 1 (wartości te określone są na Planszy Klanu). Przewaga w Sile pozwala wygrywać bitwy oraz ułatwia wykonywanie Wypraw.

Jarl oraz Drakkar posiadają dodatkową umiejętność opisaną na Planszy Klanu.

W trakcie gry gracze będą mieli możliwość rozwijania umiejętności swoich jednostek za pomocą odpowiednich Kart Rozwinięć. Karty te informują o tym ile wynosi aktualna Siła jednostki i jaką posiada ona umiejętność. **Jarl oraz Drakkar zachowują swoje startowe umiejętności opisane na Planszy Klanu i pozyskują nowe z Karty Rozwinięcia.**

Kiedy figurka zostaje zniszczona w bitwie, na skutek działania karty albo przez zagładę Ragnarök, należy umieścić ją na Planszy Walhalli. W momencie rozpoczęcia nowej Epoki figurki z Planszy Walhalli wracają do graczy.

KARTY

Trzy talie kart reprezentują dobra zsyłane przez nordyckich bogów. W trakcie każdej Epoki, gracze będą korzystać z nowej talii kart. Dobra bogów są w stanie wesprzeć graczy na kilka sposobów.

Karty Bitew (czerwone) zwiększają Siłę Klanu w trakcie bitwy.




NAZWA KARTY — ŁASKA FRIGGI

BONUS DO SIŁY — +2

TYP KARTY — BITWA

SPECJALNA UMIEJĘTNOŚĆ — Jeśli wykonasz udaną akcję Płądrowania, zwiększ inną ze statystyk swojego klanu o 1.

Karty Wypraw (zielone) reprezentują Wyprawy w jakich Klany będą brały udział. Jeśli gracz odniesie sukces podczas Wyprawy, otrzymuje Punkty Chwały i nagrodę opisaną na karcie.



NAZWA KARTY — JOTUNHEIM!

WYMAGANIA WYPRAWY — Jeżeli masz najwięcej Siły w przynajmniej jednej z Prowincji Jotunheim (niebieska).

PUNKTY CHWAŁY — 5

TYP KARTY — WYPRAWA

NAGRODA — Zwiększ wybraną statystykę swojego Klanu o 1.

Karty Rozwinięć (czarne) pozwalają Klanowi uzyskać uniikatowe zdolności:

- **Rozwinięcie Oddziału** – rozwijają Siłę i umiejętności Wojowników, Jarla lub Drakkar;
- **Rozwinięcie Potworów** – pozwalają zwerbować niepowtarzalne, mitologiczne Potwory do walki po stronie swojego Klanu;
- **Rozwinięcie Klanu** – rozwijają statystyki całego Klanu i wprowadzają nowe zasady.



NAZWA KARTY — CHWAŁA THORA

SIŁA — 2

TYP KARTY — ROZWIĘCIE KLANU

SPECJALNA UMIEJĘTNOŚĆ — Zyskaj 2 Punkty Chwały, jeśli przynajmniej dwie wrogie figurki zostały zniszczone w bitwie, w której brałeś udział.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

PRZYGOTOWANIE KLANU

Na początku gry wszystkie Klany posiadają identyczne statystyki i umiejętności, jednak wraz z rozwojem gry każdy z nich będzie się różnił od siebie.

Każdy z graczy bierze swoją **figurkę Jarla** oraz **8 figurek Wojowników**. Należy upewnić się, że wszystkie plastikowe podstawki danego koloru, wpięte są do prawidłowych figurek graczy.

Właściwe oznakowanie swoich figurek pomoże graczom szybciej odnajdywać je na Planszy. Gracze biorą również figurkę **Drakkara** i przyczepiają do niej żagiel w kolorze swojego Klanu.

Wszystkie figurki należy ułożyć obok swojej Planszy Klanu, w tzw. obszarze Rezerwy.

Pozostałe dwie małe i dwie duże plastikowe podstawki w kolorze wybranego Klanu powinny znajdować się w zasięgu gracza. Będą one używane do rekrutowania Potworów.

Każdy z graczy bierze swój **Znacznik Chwały** i kładzie go na **Torze Chwały** na polu o wartości "0".

Następnie każdy z graczy bierze swoje **Żetony Klanu** i kładzie po jednym żetonie, na pierwszym wolnym polu od lewej, w każdej z trzech **Statystyk Klanu**: Szał, Topór i Rogi. Ostatni Żeton Klanu należy położyć na polu z cyfrą "6" na Torze Szału.



**POZYCJA
STARTOWA
ŻETONÓW KLANU**

3													2																																														
												0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																			
1													0	6	7	8	9	10	11	12																																							
KLAN WJIN DARMOWA AKCJA NAJAZDU KLAN WJIN WŁAŚCIWE OZNAKOWANIE												KLAN POTWORÓW MOJE NAJEDŹDZĄ TYLKO FIARDY. NIE MOŻE SIĘ PORUSZAĆ.																																															
NAJAZD NIECI PAŁ SZAŁU = SIŁA PRAWA Położ swoją figurę w Rezerwie na pustym polu Wioski w Prowincji (nie w Yggdraul).												LIWIARSKA NIECI PAŁ SZAŁU = 1 Przenieś dowolną liczbę swoich figurek z jednej Prowincji do innej (dotyczy także Yggdraul).												ROZWIĄZANIE NIECI PAŁ SZAŁU = SIŁA PRAWA Zapłać koszt karty Rozwiązania i połącz ją na swojej Planszy Klanu (darmowa akcja Najazdu).												LIWIARSKA NIECI PAŁ SZAŁU = SIŁA PRAWA Weź udział w Wyprawie. Położ kartę Wyprawy na swojej Planszy Klanu.												PLAGOWANIE NIECI PAŁ SZAŁU = SIŁA PRAWA Wybierz Prowincję, w której znajduje się przynajmniej jedna twoja jednostka, by walczyć o nagrodę.											



PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Obok **Planszy** należy położyć **Planszę Walhalli** oraz **Planszę Epok**.

Następnie wszystkie **Żetony Płądrowania** należy umieścić na Planszy. Żeton z zieloną ramką należy położyć w centralnej Prowincji Yggdrasil awersem do góry (widoczną stroną z nagrodą). Pozostałe 8 Żetonów Płądrowania należy przetasować i losowo rozłożyć je widoczną stroną z nagrodą w Prowincjach otaczających Yggdrasil. Każdy Żeton Płądrowania informuje o nagrodzie, jaka czeka za splądrowanie Prowincji, w której się znajduje (patrz str. 18).

Następnie należy potasować wszystkie 8 **Żetonów Ragnaröku** i położyć po jednym żetonie na każdym z trzech pól Ragnaröku na Planszy Epok. Żetony powinny być położone w taki sposób, by tekst znajdujący się na nich był widoczny, dzięki czemu gracze będą wiedzieli, które z Prowincji czeka zagłada.

Dla przypomnienia, która Prowincja zostanie zniszczona jako następna, Żeton Zagłady należy położyć na Planszy na odpowiadającej Prowincji (tej samej, którą wskazuje Żeton Ragnaröku na polu Pierwszej Epoki na Planszy Epok).

Przed rozpoczęciem rozgrywki, niektóre Prowincje już na starcie ulegną zniszczeniu przez nieuniknioną zagładę; Ragnarök. W zależności od liczby graczy biorących udział w grze, należy losowo odkryć tyle żetonów Ragnaröku ile określono poniżej i położyć je stroną „zniszczenia” na odpowiadających im Prowincjach na Planszy.



- W grze 4-osobowej należy zniszczyć 1 Prowincję.
- W grze 3-osobowej należy zniszczyć 2 Prowincje.
- W grze 2-osobowej należy zniszczyć 3 Prowincje.

Pozostałe, niewykorzystane Żetony Ragnaröku, należy odłożyć z powrotem do pudełka. Prowincja, na której znajduje się żeton Ragnaröku, uznawana jest za usuniętą z gry. Żadna z figurek nie może zostać położona na Prowincję na której znajduje się Żeton Ragnaröku.

PRZYGOTOWANIE KART

Karty należy rozdzielić na trzy osobne talie zgodnie z numerem na ich rewersie: 1, 2, 3.

W zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce, należy usunąć niektóre karty z talii. Karty, które są przeznaczone do gry na określoną liczbę graczy, mają po lewej stronie mały symbol 3+ lub 4+. Symbol ten wskazuje, dla jakiej liczby graczy karty te będą używane. Przykładowo: w grze trzyosobowej należy zostawić wszystkie karty z symbolem 3+, a następnie karty z symbolem 4+ odkłada się do pudełka.

- W grze 4-osobowej nie usuwamy żadnych kart.
- W grze 3-osobowej należy usunąć wszystkie karty z symbolem 4+.
- W grze 2-osobowej należy usunąć wszystkie karty z symbolem 4+ i 3+.

Następnie każdą talię kart należy osobno i dokładnie potasować, po czym uformować w zakryty stos na właściwym polu **Darów Bogów** na Planszy Epoki. Karty z cyfrą 1 na rewersie należy położyć na polu Dary Bogów w Pierwszej Epoce. Karty z cyfrą 2 na polu Dary Bogów w Drugiej Epoce, a karty z cyfrą 3 na polu Dary Bogów w Trzeciej Epoce.

MINIMALNA LICZBA
GRACZY



OSTATNIE PRZYGOTOWANIA

Wszystkie figurki Potworów należy położyć obok Planszy, tak by każdy z graczy miał do nich swobodny dostęp.

Żeton Sagi umieszcza się na Torze Historii w Pierwszej Epoce, czyli na pierwszym polu Planszy Epok, a dokładnie na polu Dary Bogów. W trakcie gry żeton ten będzie przesuwany na pole bieżącej fazy, dzięki czemu gracze w łatwy sposób będą mogli śledzić przebieg gry.

Osoba, która urodziła się w mieście wysuniętym najbardziej na północ, otrzymuje **Żeton Pierwszego Gracza**. Gracz ten rozpoczyna rozgrywkę w Pierwszej Epoce. Na początku następnej Epoki, Żeton Pierwszego Gracza zostanie przekazany kolejnej osobie siedzącej na lewo.





FAZY GRY

Blood Rage rozgrywany jest w serii 3 rund nazywanych Epokami. Każda z Epok podzielona jest na 6 faz:

1. FAZA DARÓW BOGÓW
2. FAZA AKCJI
3. FAZA ODRZUCENIA KART
4. FAZA WYPRAW
5. FAZA RAGNARÖKU
6. FAZA POWROTU Z WALHALLI

Fazy te należy wykonywać w podanej kolejności. Faza musi zostać całkowicie zakończona, by gracze mogli przejść do następnej fazy. Po zakończeniu danej fazy, **Żeton Sagi** należy przesunąć na kolejne pole, zaznaczając tym samym aktualną fazę gry. Po rozpatrzeniu ostatniej fazy w danej Epoce, Żeton Sagi przesuwa się na pole pierwszej fazy następnej Epoki. Proces ten jest powtarzany, aż Żeton Sagi zostanie umieszczony na ostatnim polu fazy w Trzeciej Epoce. Gdy gracze rozpatrzą ostatnią fazę z Trzeciej Epoki, następuje koniec gry.

FAZA DARÓW BOGÓW

Podczas tej fazy gracze będą wybierać karty, z pomocą których rozwiną swój Klan, zwerbują Potwory, wzmocnią Siłę jednostek, a wreszcie zdobędą Chwałę płynącą z udziału w Wyprawach.

W Drugiej i Trzeciej Epoce, jeśli gracz zachował kartę z poprzedniej Epoki, to musi położyć ją zakrytą na Planszę Klanu w miejscu z symbolem Klanu przed rozpoczęciem Fazy Darów Bogów. Gracz bierze tę kartę z powrotem na rękę po zakończeniu Fazy Darów Bogów.

Na początku każdej Epoki, należy wziąć talię kart z pola Darów Bogów aktualnej Epoki, przetasować i rozdać każdemu z graczy po 8 kart. Pozostałe karty z danej Epoki odkłada się do pudełka, nie będą one używane w grze.

PIERWSZA ROZGRYWKA?

W Pierwszej Epoce, dla ułatwienia gry, sugerujemy rozdać każdemu z graczy losowo po 8 kart. Po rozegraniu Pierwszej Epoki, gracze będą wystarczająco zaznajomieni z działaniem kart by dokonać świadomego wyboru.

Zasady wyboru kart są proste! Każdy z graczy przegląda 8 kart, które otrzymał i wybiera spośród nich jedną, by zachować ją dla siebie. Wybraną kartę kładzie zakrytą na swojej Planszy Klanu w miejscu z symbolem Klanu. Kiedy wszyscy gracze wybiorą dla siebie kartę, podają resztę kart graczowi po swojej lewej stronie. Teraz każdy z graczy wybiera jedną spośród 7 kart otrzymanych od gracza po prawej i kładzie ją zakrytą na swojej Planszy Klanu. Następnie gracze ponownie przekazują pozostałe niewybrane karty osobie po swojej lewej stronie.

Gracze kontynuują wybieranie kart w ten sposób do momentu, aż każdy z nich będzie miał na swojej Planszy Klanu **6 kart** z nowej Epoki. Dwie karty, które pozostaną graczowi na ręce należy odłożyć na stos kart odrzuconych.



Z końcem tej fazy, każdy z graczy powinien mieć 6 kart plus ewentualną kartę, którą pozostawił sobie z poprzedniej Epoki. Karty należy trzymać w tajemnicy przed innymi graczami. Gracze zagrywają swoje karty w Fazie Akcji.

WSKAZÓWKI DO FAZY DRAFTU BOGÓW

Większość kart nosi nazwy bogów, którzy wspierają poczynania Klanów, każdy w innej dziedzinie. Jeśli podczas draftu wybierałeś karty jednego lub dwóch bogów to powinieneś sobie poradzić podczas rozgrywki. Oto spis, jakiego wsparcia możesz się spodziewać od następujących bogów:

Odyn – wyrok i kara w trakcie i poza bitwami

Thor – chwała i łupy w zwycięskich bitwach

Loki – zemsta i łupy za przegraną w bitwach

Frigga – surowce i wsparcie

Heimdall – przeczność i niespodzianki

Tyr – wsparcie dla jednostek podczas bitew

Powinieneś pamiętać żeby zachować balans dobierając karty! Kompletnie zignorowanie konkretnego typu kart (tj. Karty Wyprawy, Rozwinięcia czy Bitwy) nie spowoduje twojej natychmiastowej przegranej. Jednak możesz przez to stracić naprawdę dużo!

DRAFT W GRZE DWUOSOBOWEJ

Przy draftcie w grze dwuosobowej, każdy z graczy wybiera dwie karty zamiast jednej i kładzie na swojej Planszy Klanu. Następnie podaje pozostałe karty przeciwnikowi. Proces ten należy powtórzyć jeszcze dwa razy, tak by każdy z graczy posiadał po 6 kart z nowej Epoki na swojej Planszy Klanu. Pozostałe karty należy odłożyć na stos kart odrzuconych.

FAZA AKCJI

Jest to główna część gry, w trakcie której gracze będą najechać, płądrować, walczyć i przelewać krew w bitwach.

Każdy gracz rozpoczyna Fazę Akcji z określoną liczbą Punktów Szału zaznaczoną na Torze Szału. Jeśli jest to Faza Akcji w Pierwszej Epoce, Żeton Klanu powinien znajdować się na polu z cyfrą "6" (patrz str. 9). Jeśli w trakcie gry Statystyka Szału danego gracza zostanie zwiększona, to na początku kolejnej Epoki należy odpowiednio zwiększyć dostępną liczbę Punktów Szału na Torze Szału.



Przykład: Gracz kontrolujący Klan Kruka, w poprzedniej Epoce rozwinął Statystykę Szału o dwa pola. Tak więc, w następnej Epoce rozpocznie Fazę Akcji z 8 Punktami Szału.

Faza Akcji rozpoczyna się od gracza posiadającego Żeton Pierwszego Gracza i rozgrywana jest w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Gracz w swojej turze wybiera jedną z dostępnych akcji, którą chce wykonać. Jeżeli akcja niesie za sobą koszt w Punktach Szału (zazwyczaj tak jest) to najpierw należy opłacić koszt akcji, a potem ją wykonać. Żeton na Torze Szału należy przesunąć w lewo o liczbę pól równą kosztowi wybranej akcji. Jeżeli gracz nie posiada wystarczającej liczby Punktów Szału by ją opłacić, nie może zadeklarować tej akcji. W momencie gdy gracz wykonał swoją akcję jego tura dobiega końca.

Następnie gracz po jego lewej stronie rozpoczyna swoją turę: wybiera jedną akcję, płaci jej koszt w Punktach Szału i wykonuje akcję. Gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz, którego liczba Punktów Szału wynosi "0", nie może wykonać żadnej z akcji – **nawet tej, której koszt wynosi "0"**. Gracz z liczbą Punktów Szału równą "0" może jedynie reagować na akcje innych graczy tj. brać udział w bitwie rozpoczętej przez innego gracza.

W grze występuje 5 różnych typów akcji (opisano je u dołu Planszy Klanu). Gracze mogą wykonać tylko **jedną akcję** w swojej turze. W każdej kolejnej turze gracze, jeśli tylko chcą, mogą wykonać tę samą akcję co poprzednio.

- **NAJAZD:** połóż swoją figurkę z Rezerw na puste pole Wioski w jednej z Prowincji.
- **WYMARSZ:** przesuń swoją figurkę lub figurki z jednej Prowincji do niezajętych Wiosek w innej Prowincji lub do Yggdrasil.
- **ROZWINIĘCIE:** połóż kartę ze swojej ręki na odpowiednie pole na swojej Planszy Klanu, aby rozwinąć umiejętności swojego Klanu.
- **WYPRAWA:** weź udział w Wyprawie kładąc Kartę Wyprawy rewersem na swojej Planszy Klanu.
- **PLĄDROWANIE:** zaatakuj Prowincję i splądruj ją, by uzyskać nagrody dla swojego Klanu.

Jeżeli gracz nie może wykonać akcji lub nie chce wykonać żadnej akcji, może **spasować**. Po spasowaniu liczba Punktów Szału gracza spada do "0" i nie może on już wykonywać żadnej akcji.

Koniec Fazy Akcji: Faza Akcji kończy się w momencie, **gdy** liczba Punktów Szału każdego z graczy wynosi "0" **lub** jeśli wszystkie niezniszczone Prowincje zostały już splądrowane (nawet gdy graczom pozostały Punkty Szału).

NAJAZD

Gracz wybiera **jedną** ze swoich figurek znajdujących się w jego Rezerwie. Przesuwa swój Zeton Klanu na Torze Szału w lewo, o tyle pól, ile wynosi Siła wybranej jednostki. Następnie kładzie wybraną figurkę na pustym polu Wioski w jednej, wybranej Prowincji. W przypadku gdy gracz wykonuje akcję Najazdu Drakkarem, musi go umieścić w dowolnym Fiordzie (na polu Fiordu może znajdować się więcej niż jedna figurka). Podczas akcji Najazdu, graczom nie wolno umieszczać figurek na polu Yggdrasil. Przemieszczenie figurek z Prowincji na pole Yggdrasil jest możliwe podczas akcji Wymarszu. **UWAGA: Warto zwrócić uwagę, że koszt Najazdu Jarlem jest darmowy.**



Przykład: Klan Kruka użył w poprzedniej turze Kartę Rozwinięcia, aby ulepszyć swoich Wojowników. Teraz Siła każdego z jego Wojowników wynosi 2. Gracz płaci 2 Punkty Szału, aby wykonać akcję Najazdu na puste pole Wioski w Prowincji Utgard.

Uwaga: Zawsze należy zwracać uwagę na **Statystykę Rogi**. Jeśli liczba figurek gracza rozmieszczonych na Planszy jest równa Statystyce Rogów, nie można wykonać akcji Najazdu (figurki w Walhalli nie wliczają się do liczby figurek, które można wysłać na Prowincje na Planszę).



WYMARSZ

Wykonując akcję Wymarszu, gracz płaci jeden Punkt Szału i przesuwa swój Żeton Klanu na Torze Szału o jedno pole w lewo. Następnie wybiera jedną z Prowincji, w której znajdują się jego figurki i przesuwa **dowolną** liczbę figurek na niezajęte pola Wiosek w wybranej Prowincji. **Prowincje, między którymi przenosi się figurki, nie muszą ze sobą sąsiadować.**

Gracze nie mogą przesuwać figurek z dwóch lub więcej różnych Prowincji w jednej akcji oraz nie mogą przesuwać figurek do dwóch lub więcej różnych Prowincji. Gracz może tylko i wyłącznie przesuwać swoje figurki z jednej dowolnej Prowincji do drugiej dowolnej Prowincji. **Yggdrasil nie posiada pól Wiosek, tak więc liczba figurek, które mogą się tam znaleźć jest nieograniczona.**

UWAGA: Użycie akcji Wymarsz to jedyna możliwość, aby figurki znalazły się w centralnej Prowincji Yggdrasil.

Przykład: Ilustracja poniżej pokazuje 5 różnych ruchów w ramach akcji Wymarszu (zarówno dozwolonych jak i niedozwolonych):

1. Niebieski gracz może przesuwać swoje dwie figurki między Prowincjami, które nie sąsiadują bezpośrednio ze sobą. Nie może jednak przesuwać wszystkich 3 swoich figurek z Gimle do Elvagar, ponieważ znajdują się tam tylko dwa wolne pola Wiosek.
2. Żółty gracz może przesuwać wszystkie swoje figurki z Angerboda do Yggdrasil, ponieważ w Yggdrasil nie ma limitu figurek, które mogą znajdować się w tej Prowincji.
3. Brązowy gracz nie może przesuwać swoich figurek do dwóch różnych Prowincji w czasie wykonywania jednej akcji Wymarszu.
4. Czerwony gracz nie może przesuwać swoich figurek z dwóch różnych Prowincji w czasie wykonywania jednej akcji Wymarszu.
5. Drakkary nie mogą wykonywać akcji Wymarszu.



ROZWIŃCIE

Każda Plansza Klanu posiada łącznie 8 pól na Karty Rozwinięć. Po jednym polu przeznaczonym na Kartę Rozwinięcia Wojowników, Jarla oraz Drakkara, dwa pola na Karty Rozwinięć Potworów, oraz trzy pola na Karty Rozwinięć Klanu gracza.

Kiedy gracz wykonuje akcję Rozwinięcia, wybiera Kartę Rozwinięcia ze swojej ręki i płaci jej koszt przesuwając Żeton Klanu na Torze Szału, o tyle pól w lewo, ile wynosi Siła wybranej przez niego karty. Następnie kładzie kartę na odpowiednim polu na Planszy Klanu. Jeśli na Planszy Klanu znajduje się więcej wolnych pól na Rozwinięcie, gracz wybiera, którego z pól chce użyć. Jeśli na wybranym polu znajduje się już jakaś Karta Rozwinięcia, należy ją odrzucić i zastąpić nowo wybraną kartą. Od tego momentu wszystkie efekty opisane na karcie zaczynają działać, np: większa Siła lub specjalne umiejętności dla figurek czy Klanu.

Jeśli gracz na dwóch różnych polach na Karty Rozwinięć posiada dwie karty, których efekt jest taki sam, to obie karty działają niezależnie, a ich efekty sumują się.



Przykład: Klan Wija używa akcji Rozwinięcia i wybiera kartę Sława Lokiego. Teraz gracz musi zapłacić 2 Punkty Szału, ponieważ tyle wynosi Siła wybranej przez niego karty. Aktualnie gracz posiada już trzy zajęte pola na Rozwinięcia Klanu. Dla

tego Klan Wija decyduje się odrzucić Rozwinięcie Posiłki Friggi i zastępuje je kartą Sława Lokiego. W Klanie Wija znajdują się teraz zarówno karta Sława jak i Domena Lokiego, dzięki czemu od teraz Klan Wija otrzyma 3 Punkty Chwały za każdą figurkę powracającą z Walhalli!

ROZWIŃCIE ODDZIAŁU

Kiedy gracz zagrywa Rozwinięcie **Jarla, Wojowników** lub **Drakkara** i posiada w swoich Rezerwach odpowiadającą jej figurkę, może natychmiast przeprowadzić nią darmową akcję Najazdu.

ROZWIŃCIE POTWORÓW

Potwory są unikatowymi figurkami, które w istotny sposób potrafią zmienić przebieg rozgrywki. Każdy z nich posiada potężną specjalną umiejętność.

Kiedy gracz zagrywa Kartę Rozwinięcia Potwora, ponosi natychmiast jej koszt w Punktach Szału i przesuwa żeton o określoną liczbę punktów na Torze Szału. Kartę Rozwinięcia Potwora umieszcza się na odpowiednim polu na Planszy Klanu. Następnie gracz bierze odpowiadającą karcie figurkę Potwora i po doczepieniu do niej podstawki w swoim kolorze, odkłada ją do swojej Rezerwy. Figurka Potwora pozostaje w Rezerwie gracza do końca gry. Od tej pory liczy się jako jedna z jego figurek Klanu. Gracz może natychmiast wykonać darmową akcję Najazdu właśnie otrzymaną figurką Potwora.

Potwory trafiają do Walhalli w taki sam sposób jak pozostałe figurki, a powracają do Rezerw graczy w trakcie Fazy Powrotu z Walhalli. Potwory dostarczają również Punkty Chwały podczas Fazy Ragnaröku w taki sam sposób jak pozostałe figurki.

Gracz może posiadać w szeregach swojego Klanu maksymalnie dwie figurki Potworów. W każdym momencie gry można odrzucić posiadaną kartę Rozwinięcia Potwora, by zrobić miejsce na nową. Wraz z odrzuconą kartą, do pudełka należy odłożyć odpowiednią figurkę Potwora, pozostawiając jedynie plastikową podstawkę, która była do niej przyczepiona.



WYPRAWA

Gracz wybiera jedną ze swoich Kart Wypraw z ręki i umieszcza ją zakrytą na symbolu Klanu na swojej Planszy Klanu. Akcja Wyprawy jest darmowa. Nie ma limitu Kart Wypraw, które mogą zostać zagrane w każdej z Epok, należy jednak pamiętać, że gracz w czasie jednej tury może zagrać jedną Kartę Wyprawy. W trakcie jednej Epoki gracze mogą brać udział w wielu Wyprawach tego samego typu (każda z nich z osobna daje określone nagrody). W dowolnym momencie gry, gracz może przeglądać swoje Karty Wypraw.

Podczas Fazy Akcji, gracze powinni starać się wypełnić wymagania opisane na każdej Karcie Wyprawy, aby otrzymać nagrody za ukończenie Wypraw. Gracze nie ponoszą żadnych kar za nie spełnienie wymagań na Karcie Wyprawy.

Uwaga: Pamiętaj, nawet jeśli koszt akcji Wyprawy wynosi "0" (jest darmowy), to gracz nie może podjąć się tej akcji w momencie gdy jego Znacznik Klanu osiągnie pole z cyfrą "0" na Torze Szału.



Przykład: Gracz Klanu Niedźwiedzia chce wziąć udział w Wyprawie do Jotunheim! Jeśli w Fазie Wypraw będzie posiadał największą Siłę, w którejkolwiek z Prowincji Jotunheim, wówczas otrzyma 7 Punktów Chwały, a jedna ze statystyk jego Klanu wzrośnie o 1.

PLĄDROWANIE

Jeśli graczowi uda się z powodzeniem spłądrować jedną z Prowincji, może wówczas liczyć na nagrodę w postaci możliwości zwiększenia jednej ze Statystyk swojego Klanu. Czasami nagrodą za udane Plądrowanie są Punkty Chwały. Gracz otrzymuje Punkty Chwały tylko wtedy, gdy w trakcie akcji Plądrowania wygra Bitwę z Klanami obecnymi podczas Plądrowania w tej samej Prowincji.

Aby wykonać akcję Plądrowania, należy wybrać **jedną** z Prowincji (która nie została jeszcze spłądrowana w tej Epoce), w której znajduje się przynajmniej jedna z figurek gracza. Gracz może rozpocząć akcję Plądrowania danej Prowincji używając Drakkara, który sąsiaduje z daną Prowincją. Akcja Plądrowania jest darmowa (koszt akcji Plądrowania wynosi "0"). Należy jednak pamiętać, że w przypadku gdy Żeton Klanu na Torze Szału znajduje się na polu z cyfrą "0" gracz nie może wykonać żadnej akcji. Akcja Plądrowania rozpatrywana jest w 3 krokach, w następującej kolejności:

1. **Wsparcie:** Gracze mogą przesunąć figurki z sąsiednich Prowincji do Prowincji, w której rozpoczęła się bitwa.
2. **Zagranie kart:** Gracze biorący udział w bitwie zagrywają karty z ręki. Następnie odkrywają zagrane karty, aby wspomóc swój Klan.
3. **Rozpatrzenie:** Gracz posiadający największą Siłę zostaje zwycięzcą. Przegrany przenosi wszystkie swoje figurki na Planszę Walhalli, a wygrany otrzymuje nagrody.

1. WSPARCIE

Kiedy gracz zadeklarował akcję Plądrowania, pozostali gracze mają szansę dołączyć do bitwy. Zaczynając od osoby znajdującej się po lewej stronie od gracza deklarującego akcję Plądrowania i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze decydują czy włączą się do bitwy. W swojej kolejce, każdy z graczy (wliczając gracza, który zadeklarował Plądrowanie) może przesunąć jedną ze swoich figurek z sąsiedniej Prowincji do Prowincji, w której odbywa się Plądrowanie, o ile znajduje się tam puste pole Wioski. Proces ten gracze powtarzają do momentu, aż wszyscy gracze spasują lub wszystkie pola Wioski zostaną zajęte. Przesunięcie figurki w ten sposób nie wymaga opłaty w Punktach Szału, a figurkę gracz może przesunąć nawet, jeśli liczba Punktów Szału gracza wynosi "0" (Drakkary nie mogą być przemieszczone). Gdy wszystkie dostępne pola Wiosek zostały zajęte, lub gdy żaden z graczy nie chce lub nie może przesunąć więcej swoich figurek na plądrowaną Prowincję, rozpoczyna się bitwa.

Uwaga: Prowincja Yggdrasil nie posiada pól Wiosek, tak więc dowolna liczba figurek może dołączyć do bitwy w tej Prowincji.

Jeśli w Prowincji nie ma żadnych figurek przeciwników (także w Fiordzie przylegającym do Prowincji), nie dochodzi do bitwy i gracz automatycznie Płądruje Prowincję. Otrzymuje nagrodę (patrz ramka poniżej) oraz odwraca Żeton Płądrowania na stronę "spłądrowaną". W przedstawionej sytuacji gracz nie otrzymuje żadnych Punktów Chwały za wygraną bitwy bowiem nie dochodzi do walki między Klanami.

Jeśli w płądrowanej Prowincji lub przyległym Fiordzie znajdują się figurki innych graczy, to muszą oni włączyć się do bitwy.

2. ZAGRANIE KART

Każdy z graczy biorący udział w bitwie, musi zagrać **jedną** kartę z ręki i położyć ją zakrytą przed sobą (jeżeli gracz nie posiada kart na ręce, nie zagrywa karty). Następnie gracze odkrywają równocześnie wybrane przez siebie karty.

Jeżeli gracz wybrał Kartę Bitwy, jej premia dodaje się do Siły Klanu gracza biorącego udział w tej bitwie. Dodatkowo, wszystkie efekty specjalne występujące na odsłoniętej karcie, zaczynają działać. Zagranie Karty Rozwinięcia i Karty Wypraw nie daje żadnych efektów specjalnych ani premii do Siły podczas bitwy.

Każdy Klan biorący udział w bitwie sumuje Siłę swoich jednostek biorących udział w bitwie i dodaje do tego premię pochodzącą z zagranej karty. Suma Siły jednostek i zagranej karty określa końcową wartość Siły Klanu w tej bitwie.

Uwaga: W przypadku gdy specjalna umiejętność karty zagranej podczas bitwy mówi o usunięciu wszystkich figurek gracza przed porównaniem Siły, nie oznacza to że Klan zostaje wykluczony z bitwy. Figurki zostały zniszczone podczas bitwy, jednakże gracz dalej ma szansę na wygraną, o ile zagrana przez niego Karta Bitwy ma wyższą wartość niż Siła Klanu każdego z jego przeciwników.

Niektóre umiejętności kart pozwalają graczowi zwiększyć Siłę swoich jednostek nawet po odkryciu kart użytych podczas kroku Zagranie Kart. Karty Specjalne posiadają wartość swojej Siły na wydrukowanym białym dysku znajdującym się na karcie. Tekst na karcie informuje gracza, że karta może zostać zagrana po odsłonięciu kart ale przed ogłoszeniem zwycięzcy (karty specjalne mogą być również zagrane w zwykły sposób podczas kroku Zagranie Kart). Gracz, który zadeklarował Płądrowanie ma szansę jako pierwszy zagrać kartę ze specjalnymi umiejętnościami. Karty specjalne są zagrywane zgodnie z ruchem wskazówek zegara do momentu, aż żaden z graczy nie będzie chciał już zagrać żadnej karty.



3. ROZPATRZENIE

Po zsumowaniu Siły, gracz który ma największą wartość Siły zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wszyscy gracze biorący udział w bitwie przegrywają.

Zwycięzca bitwy (jeżeli taki istnieje) musi odrzucić wszystkie zagrane karty. Pozostali, którzy przegrali bitwę biorą wszystkie zagrane karty z powrotem na rękę.

Każdy gracz, który przegrał musi umieścić swoje figurki biorące udział w bitwie (nawet te, które znajdowały się w Fiordach) na Planszy Walhalli.

Jeżeli gracz, który wywołał Płądrowanie zwyciężył w bitwie, otrzymuje bonus z Żetonu Płądrowania znajdującego się na spłądrowanej Prowincji. Następnie należy odwrócić Żeton Płądrowania na stronę "spłądrowaną". Prowincja ta nie może być więcej spłądrowana w tej Epoce.

Jeżeli gracz, który wykonywał akcję Płądrowania, nie wygrał bitwy, Prowincja nie zostaje spłądrowana i nikt nie otrzymuje bonusu z Żetonu Płądrowania. Dowolny gracz (wliczając w to gracza płądrującego) może ponownie spróbować spłądrować tę Prowincję w kolejnych turach w tej Fazie Akcji.

Ponadto zwycięzca otrzymuje Punkty Chwały za wygraną bitwę, nawet jeśli nie wywołał Płądrowania. Gracz otrzymuje tyle Punktów Chwały ile wynosi aktualna wartość jego Statystyki Toporów. Punkty Chwały otrzymuje się tylko, jeśli doszło do bitwy między Klanami.

NAGRODY ZA SPŁĄDROWANIE



Gracz, który z sukcesem spłądruje Prowincję z tym żetonem, zwiększa Statystykę Szału o jeden poziom. Gracz nie otrzymuje od razu dodatkowego punktu na Torze Szału. Natomiast w kolejnej Epoce rozpocznie rundę z większą liczbą punktów na Torze Szału.



Gracz, który z sukcesem spłądruje Prowincję z tym żetonem, zwiększa Statystykę Toporów o jeden poziom. Gracz natychmiast otrzymuje większą liczbę Punktów Chwały za zwycięstwa w bitwach, wliczając w to bitwę, dzięki której podniósł Statystykę Topory.



Gracz, który z sukcesem spłądruje Prowincję z tym żetonem, zwiększa Statystykę Rogów o jeden poziom.



Gracz, który z sukcesem spłądruje Prowincję z tym żetonem, otrzymuje 5 Punktów Chwały.



Gracz, który z sukcesem spłądruje Yggdrasil, zwiększa o jeden poziom Statystykę Szału, Rogów i Toporów.

Przykład:

1. Gracz, który kontroluje Klan Wilka (gracz czerwony) postanawia splądrować Andlang. Gracz może zadeklarować akcję splądrowania nawet, jeśli nie ma swoich jednostek w Prowincji Andlang, ponieważ w Fiodrze sąsiadującym z Prowincją Andlang znajduje się jego Drakkar. Gracz kontrolujący Klan Kruka (gracz niebieski) siedzi po lewej stronie Klanu Wilka i postanawia przesunąć swojego Wojownika z Prowincji Gimle do pustej Wioski w Andlang. Klan Wija (gracz żółty) chciałby dołączyć swojego Jarla z Prowincji Horgr do Prowincji Andlang zwłaszcza, że Prowincja Horgr została już splądrowana. Niestety Horgr nie jest Prowincją sąsiadującą z Prowincją Andlang. Gracz czerwony przesuwa swojego Wojownika z Yggdrasil na wolne pole Wioski w Prowincji Andlang. Następnie gracz niebieski przesuwa swojego Wojownika z Yggdrasil, zajmując ostatnie wolne pole Wioski w Prowincji Andlang. Gracz czerwony bardzo chciałby dołączyć do Prowincji Andlang kolejnym Wojownikiem, gdzie rozegra się akcja Plądrowania, lecz Prowincja ta nie posiada już żadnego wolnego pola Wioski.



Gracz czerwony i niebieski są jedynymi graczami, mającymi swoje jednostki w Prowincji Andlang, tak więc bitwa będzie rozgrywana między nimi. Siła czerwonego gracza wynosi 3 (2 punkty Siły za Drakkarą sąsiadującą z Prowincją i 1 punkt za Wojownika znajdującego się w Prowincji Andlang), Siła niebieskiego gracza wynosi 2 (2 punkty Siły za Wojowników znajdujących się w Prowincji Andlang; 1 za każdego z nich). Gracze wybierają po jednej karcie i kładą je zakryte przed sobą.

2. Gracz czerwony odsłania kartę Uścisk Tyra, Kartę Bitwy z Siłą +4. Gracz niebieski nie próbował zwyciężyć tej bitwy i odsłonił Kartę Rozwinięcia, która nie dodała żadnej premii do Siły jego Klanu. Czerwony gracz kończy starcie z Siłą 7 (3 + 4), a gracz niebieski z Siłą 2 (2 + 0). Gracz czerwony wygrywa bitwę.



3. Gracz niebieski traci swoich dwóch Wojowników i odkłada ich na Planszę Walhalii, ale zachowuje swoją Kartę Rozwinięcia i dobiera ją z powrotem na rękę. Czerwonemu graczowi udaje się splądrować Prowincję Andlang, odwraca Żeton Plądrowania na "splądrowaną" stronę i zwiększa swoją Statystykę Toporów o jeden poziom, z wartości 3 na 4. **4.** Ponieważ Statystyka Topory jego Klanu wynosi 4, gracz otrzymuje 4 Punkty Chwały i przesuwa Znacznik Chwały na torze punktacji o 4 pola. Następnie gracz odrzuca kartę, którą zagrał w tej bitwie.



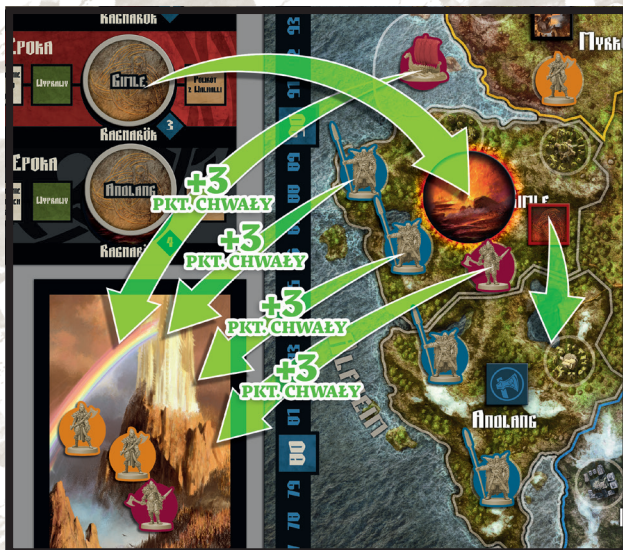
FAZA RAGNARÖKU

Na koniec każdej Epoki, należy wziąć żeton Ragnaröku z Planszy Epok i położyć go na Planszy na odpowiadającą mu Prowincję, stroną "zniszczoną" do góry. Prowincję tę uznaje się za zniszczoną, co oznacza że nie bierze ona już udziału w dalszej grze.

Nie ma bardziej chwalebnej śmierci dla Wikinga, niż śmierć w objęciach Ragnaröku. Gdy Prowincja jest niszczone, każda figurka znajdująca się w tej Prowincji i w sąsiadującym Fiordzie musi zostać odłożona na Planszę Walhalli. W ten sposób każda figurka, która trafi do Walhalli przynosi Punkty Chwały swojemu Klanowi. Liczba Punktów Chwały jaką zdobywa Klan za każdą zniszczoną figurkę jest określona w polu Ragnaröku na Planszy Epok. Za każdą figurkę na Planszy Walhalli (wliczając w to figurki Potworów) gracz otrzymuje 2 Punkty Chwały w Pierwszej Epoce, 3 Punkty Chwały w Drugiej Epocie i 4 Punkty Chwały w Trzeciej Epocie.

W ten sposób figurki gracza przynoszą mu Punkty Chwały. Tak więc figurki klanu Wijia, które zostały

Przykład: Żeton Ragnaröku znajdujący się na Planszy Epok wskazuje, że kolejną zniszczoną Prowincją będzie Gimle. Żeton należy zabrać z Planszy Epok i położyć na właściwą Prowincję na Planszy. Oznacza to, że Prowincja Gimle została zniszczona. Wszystkie figurki znajdujące się w tej Prowincji oraz w przyległych Fiordach zostają odłożone na Planszę Walhalli. Dotyczy to dwóch figurek gracza niebieskiego i dwóch figurek gracza czerwonego. Plansa Epok wskazuje, że każda figurka zniszczona przez Ragnarök przynosi swojemu Klanowi 3 Punkty Chwały. Gracz niebieski i czerwony otrzymują po 6 Punktów Chwały. Następnie Żeton Zagłady przesuwany jest na Prowincję Andlang, która zostanie zniszczona w kolejnej Epocie (wskazuje na to Żeton Ragnaröku znajdujący się na Planszy Epok).



zniszczone w Ragnaroku dostarczą tylko i wyłącznie Klanowi Wijia Punkty Chwały.

Następnie należy położyć Żeton Zagłady na kolejnej Prowincji, wskazanej przez Żeton Ragnaröku w kolejnej Epocie.

FAZA POWROTU Z WALHALLI

Na koniec każdej Epoki, wszystkie figurki znajdujące się na Planszy Walhalli wracają do swoich właścicieli, do ich Rezerwy. Wszystkie figurki znajdujące się na Planszy pozostają na swoich miejscach.

KONIEC EPOKI

Przed rozpoczęciem kolejnej Epoki należy odwrócić wszystkie Żetony Płądrowania na stronę "nagrody". Nie należy przesuwac żetonów! Żetony Płądrowania powinny znajdować się w tych samych Prowincjach, w jakich znajdowały się w poprzedniej Epocie.

Żeton Pierwszego Gracza zostaje przekazany osobie siedzącej po lewej stronie od aktualnego Pierwszego Gracza.

Następnie należy przesunąć Żeton Sagi w dół na pierwszą fazę kolejnej Epoki na Planszy Epok. Wraz z nową Epoką, do gry wchodzi nowy zestaw kart Darów Bogów. W każdej kolejnej Epocie Dary Bogów są coraz potężniejsze i oferują graczom coraz silniejsze wsparcie i więcej chwały, pozwalając na potężniejsze starcia na coraz mniejszym terytorium, niszczone przez nieunikniony koniec zwany Ragnarökiem.



ZAKOŃCZENIE GRY

Wraz z zakończeniem Fazy Powrotu z Walhalli w Trzeciej Epoce nastaje koniec świata i następuje koniec gry. To czas by zobaczyć, który z Klanów zyskał najwięcej Punktów i zasłużył na chwalebne miejsce w Walhalli przy boku Odyna!

Ostatnim bonusem doliczanym do już posiadanych punktów (na Torze Chwały), który otrzymują gracze są

WSKAZÓWKI

Blood Rage nie polega tylko na kontroli obszarów. Oczywiście zwycięskie bitwy z całą pewnością mogą prowadzić do ostatecznej wygranej. Jednak czasami umierając można zyskać naprawdę wiele! Bo gdy przegrywasz bitwę, odsyłasz wprawdzie swoje jednostki do Walhalli, otrzymujesz jednak za nie Punkty Chwały. Swoją przegraną osłabiasz swoich przeciwników, przez zmuszenie ich do odrzucenia swoich kart, co utrudni im zwycięstwo w kolejnych bitwach. Przegrywając w jednej bitwie, zwiększasz swoją szansę na zwycięstwo w kolejnej.

Wyprawy pomogą ci zyskać dużą liczbę Punktów Chwały. Są zbyt potężne żeby je ignorować. Jednak jeśli zbierzesz ich zbyt wiele, możesz stać się zbyt słaby, by je wszystkie zrealizować. Pamiętaj o zachowaniu balansu w swojej strategii. Bardzo ważne jest obserwowanie innych graczy! Jeśli tylko będziesz w stanie odgadnąć, które Wyprawy starają się wypełnić twoi przeciwnicy, będziesz w stanie pokrzyżować im plany!

punkty za Statystyki Klanu. Gracze otrzymują dodatkowe Punkty Chwały, jeżeli ich statystyki osiągną poziom legendy. Na koniec gry każda statystyka rozwinięta na czwarty lub piąty poziom, daje graczowi dodatkowe 10 Punktów Chwały. Za każdą statystykę znajdującą się na ostatnim, szóstym poziomie, gracz otrzymuje dodatkowo 20 Punktów Chwały.

Przykład: Gracz kontrolujący Klan Kruka posiada dwie statystyki rozwinięte do poziomu legendy. Na koniec gry otrzyma 10 Punktów Chwały za Statystykę Szau (5. poziom) oraz 20 Punktów Chwały za Statystykę Toporów rozwiniętą do ostatniego pola (6. poziom). W sumie Klan Kruka otrzyma 30 dodatkowych punktów na koniec gry.

	-10 Pkt. Chwały						+20 Pkt. Chwały	
Szau Startowa wartość na początku Epoki	6	7	8	9	12	12		
Topory Punkty Chwały za wygraną bitwę	3	4	5	6	8	8		
Koci Limit figurek na planszy	4	5	6	7	10	10		

Gracz z największą liczbą Punktów Chwały wygrywa rozgrywkę!

PODSUMOWANIE ZASAD

FAZY EPOKI

1. DARY BOGÓW

Rozdajcie każdemu graczowi po 8 kart. Draftujcie tak długo, aż każdy z graczy dobierze 6 nowych kart. Pozostałe karty odłóżcie na stos kart użytych.

2. FAZA AKCJI

Położcie Żeton Klanu na Torze Szału na polu określonym przez Statystykę Szału (w Pierwszej Epoce na polu o wartości "6").

Wykonujcie po 1 akcji w swojej turze, odpowiednio opłacając jej koszt w Punktach Szału.

Gracz, którego liczba Punktów Szału na Torze Szału wynosi "0", nie może wykonywać żadnych akcji.

Kontynuujcie swoje akcje do momentu, gdy liczba Punktów Szału wszystkich graczy wyniesie "0" lub gdy wszystkie Prowincje zostaną spłądrowane.

NAJAZD

Zapłać koszt akcji równy Sile wybranej jednostki (przesuń żeton na Torze Szału), pobierz odpowiednią figurkę ze swojej Rezerwy i przenieś na Planszę na dowolne puste pole Wioski w wybranej Prowincji.

Nie można wykonać akcji Najazdu na Prowincję Yggdrasil. Drakkary w akcji Najazdu mogą najeżdżać tylko Fiordy. Akcja Najazdu Jarlem jest darmowa.

WYMARSZ

Zapłać koszt akcji (przesuń żeton o 1 punkt na Torze Szału) i porusz na Planszy dowolną liczbę swoich figurek, przesuując je z jednej Prowincji na puste pola Wiosek do drugiej Prowincji.

Drakkary nie mogą wykonywać akcji Wymarszu.

ROZWIŃCIE

Zapłać koszt akcji równy Sile wybranej Karty Rozwinięcia (przesuń żeton na Torze Szału) i połóż kartę z ręki na swoją Planszę Klanu.

Jeśli zagrałeś Kartę Rozwinięcia jednej z figurek, możesz natychmiast wykonać nią akcję Najazdu za darmo (jeśli masz tę figurkę w swojej Rezerwie).

WYPRAWA

Wybierz Kartę Wyprawy z ręki i połóż ją zakrytą na swojej Planszy Klanu nie ponosząc żadnego kosztu w Punktach Szału.

PLĄDROWANIE

Wybierz jedną z Prowincji, która nie była jeszcze plądrowana w tej Epoce, w której posiadasz przynajmniej jedną figurkę (lub która sąsiaduje z Fiordem zajęty przez twojego Drakkara) i zadeklaruj Plądrowanie. Za akcję Plądrowania nie ponosisz żadnego kosztu w Punktach Szału.

Zaczynając od gracza po lewej stronie od osoby, która zadeklarowała Plądrowanie, możecie kolejno przesunąć za darmo po jednej ze swoich figurek z sąsiednich Prowincji na puste pola Wiosek w plądrowanej Prowincji. Możesz przesunąć dowolną liczbę swoich figurek, ale tylko jedną w swojej kolejce. Gdy wszystkie pola Wiosek

zostaną zajęte lub żaden z was nie będzie chciał przesuwać kolejnych figurek rozpocznijcie bitwę!

Jeśli twoje figurki znajdują się w plądrowanej Prowincji, musisz wybrać jedną ze swoich kart na ręce. Równocześnie odsłońcie zagrane karty. Dodaj Siłę zagranej karty do Siły twoich jednostek w Prowincji. Gracz z największą Siłą wygrywa bitwę. W przypadku remisu, wszyscy remisujący gracze przegrywają walkę.

Jeśli przegrałeś, zabierz zagrana kartę z powrotem na rękę, a swoje figurki odłóż na Planszę Walhalli.

Jeśli skutecznie wykonałeś akcję Plądrowania i to ty zainicjowałeś akcję Plądrowania, pobierz bonus określony na żetonie Plądrowania, a żeton odwróć na "spłądrowaną" stronę. Tylko osoba, która zainicjowała Plądrowanie dostaje nagrodę z żetonu.

Jeśli podczas akcji Plądrowania wygrałeś w walce z innymi Klanami, dostajesz tyle Punktów Chwały, ile wynosi Statystyka Toporów na twojej Planszy Klanu. Odrzuć wszystkie karty, które zagrałeś w zwycięskiej bitwie.

3. FAZA ODRZUCANIA KART

Wybierz jedną kartę z ręki, a następnie odrzuć pozostałe.

4. FAZA WYPRAWY

Odkryj, rozpatrz warunki, a następnie odrzuć zagrana Kartę Wyprawy. Jeżeli udało ci się spełnić wymagania Wyprawy, pobierz odpowiednie nagrody określone na karcie.

5. FAZA RAGNARÖKU

Zniszczcie Prowincję, w której znajduje się Żeton Zagłady. Wszystkie figurki znajdujące się w zniszczonej Prowincji oraz w sąsiadującym Fiordzie odłóżcie na Planszę Walhalli.

Za każdą figurkę, która trafi w tej fazie na Planszę Walhalli pobierz określoną liczbę Punktów Chwały (zgodnie z punktacją określoną na Planszy Epok - symbol niebieskiego rombu).

Przesuńcie Żeton Zagłady na następną Prowincję wskazaną przez Pole Ragnaröku w kolejnej Epocie.

6. FAZA POWROTU Z WALHALLI

Figurki z Planszy Walhalli zabierzcie z powrotem do swojej Rezerwy.

KONIEC EPOKI

Odwróćcie wszystkie Żetony Plądrowania na stronę nagrody. Przekażcie Żeton Pierwszego Gracza następnej osobie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

ZAKOŃCZENIE GRY

Podliczcie zdobyte Punkty Chwały. Do punktów na Torze Chwały dodajcie dodatkowe punkty uzyskane za każdą Statystykę Klanu, którą udało wam się podnieść do poziomu legendy!

Gracz z największą liczbą Punktów Chwały wygrywa.