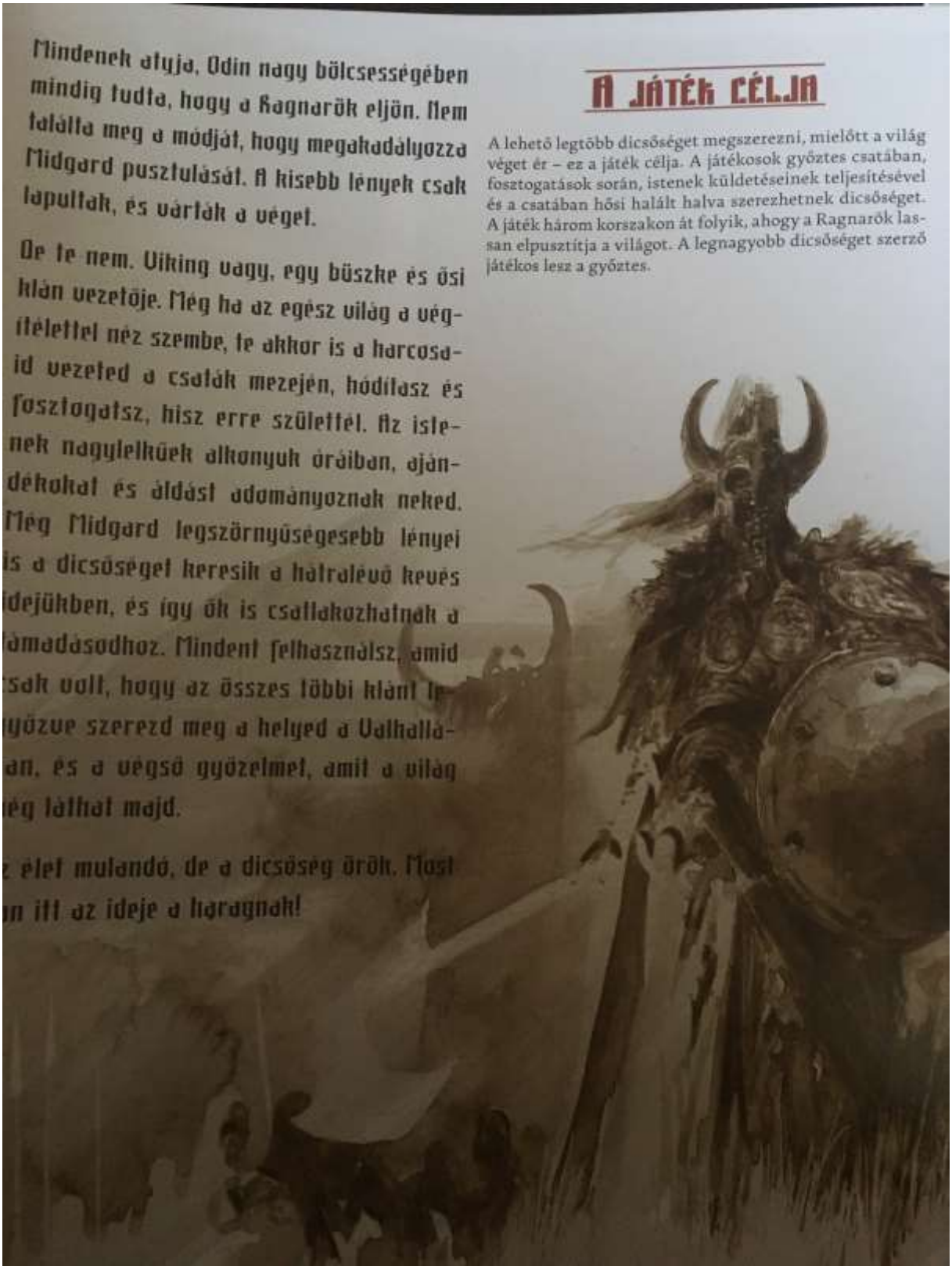
Mindenek atyja, Odin nagy bölcsességében mindig tudta, hogy a Ragnarök eljön. Nem találta meg a módját, hogy megakadályozza Midgard pusztulását. A kisebb lények csak lapultak, és várták a véget.

De te nem. Viking vagy, egy büszke és ősi klán vezetője. Még ha az egész világ a végítélettel néz szembe, te akkor is a harcosaid vezeted a csaták mezején, hódítasz és fosztogatsz, hisz erre születtél. Az istenek nagylelkűek alkonyuk óráiban, ajándékokat és áldást adományoznak neked. Még Midgard legszörnyűségesebb lényei is a dicsőséget keresik a hátralévő kevés idejükben, és így ők is csatlakozhatnak a támadásodhoz. Mindent felhasználsz, amid csak volt, hogy az összes többi klánt legyőzve szerezd meg a helyed a Valhallában, és a végső győzelmet, amit a világ még láthat majd.

Az élet mulandó, de a dicsőség örök. Most van itt az ideje a haragnak!

A JÁTÉK CÉLJA

A lehető legtöbb dicsőséget megszerezni, mielőtt a világ véget ér – ez a játék célja. A játékosok győztes csatában, fosztogatások során, istenek küldetéseinek teljesítésével és a csatában hősi halált halva szerezhetnek dicsőséget. A játék három korszakon át folyik, ahogy a Ragnarök lassan elpusztítja a világot. A legnagyobb dicsőséget szerző játékos lesz a győztes.



JÁTÉKELEMEK

1 JÁTÉKTÁBLA

1 KORSZAKSÁV-TÁBLA

1 VALHALLA-TÁBLA

4 KLÁNTÁBLA

102 KÁRTYA
(3 DB 34 LAPOS PAKLI)

1 VÉGZET-JELZŐ

9 FOSZTOGATÁS-JELZŐ

1 SAGA-JELZŐ

1 KEZDŐJÁTÉKOS-JELZŐ

8 RAGNARÖK-JELZŐ

16 KLÁNJELZŐ
(KLÁNONKÉNT 4 DB)

4 DICSŐSÉGJELZŐ
(KLÁNONKÉNT 1 DB)

10 FARKASKLÁN-FIGURA
(8 HARCOS, 1 VEZETŐ, 1 HAJÓ)

10 MEDVEKLÁN-FIGURA
(8 HARCOS, 1 VEZETŐ, 1 HAJÓ)

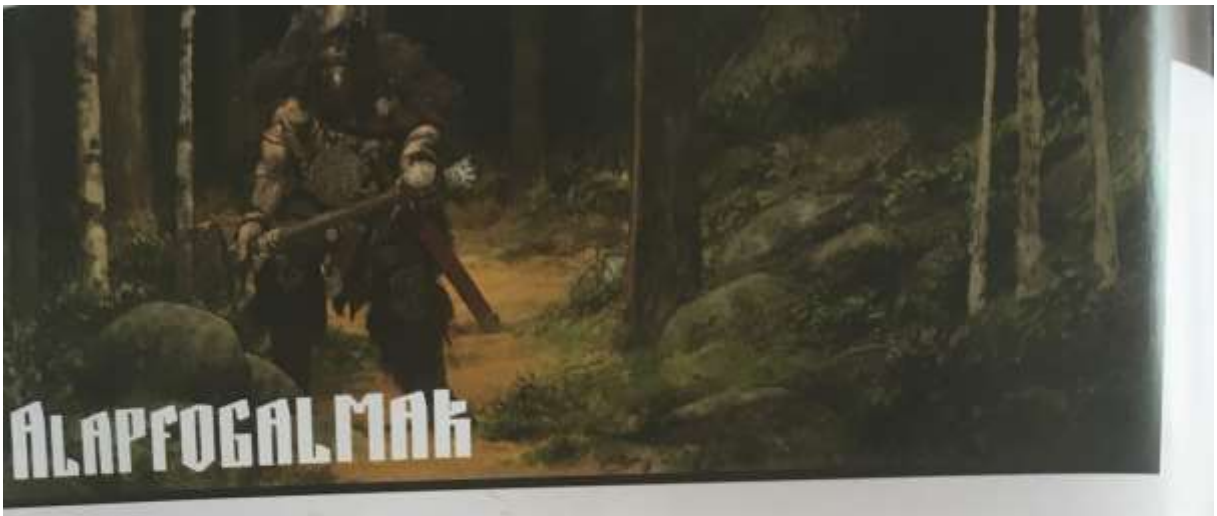
10 KÍGYÓKLÁN-FIGURA
(8 HARCOS, 1 VEZETŐ, 1 HAJÓ)

10 HOLLÓKLÁN-FIGURA
(8 HARCOS, 1 VEZETŐ, 1 HAJÓ)

44 KIS
MŰANYAG ALAP
(KLÁNONKÉNT 11)

8 NAGY
MŰANYAG ALAP
(KLÁNONKÉNT 2)

9 SZÖRNYFIGURA



ALAPFOGALMAK

JÁTÉKTÁBLA

A Blood Rage (Vérdüh) játék játéktáblája a kilenc világot összekötő Yggdrasil, a hatalmas fa körüli misztikus terület térképe. Ez a terület kilenc **tartományból áll.** A központi tartomány maga Yggdrasil. Nyolc külső tartomány veszi körül, amik három régióra vannak osztva: Manheim, Alfheim és Jotunheim. A közös határral rendelkező tartományok **szomszédosnak** számítanak (Yggdrasil az összes tartománnyal szomszédos).

Minden tartományban 3-5 **falu** található. Minden falun csak egyetlen műanyag figura állhat. Emiatt minden tartomány határain belül csak annyi figura állhat, amennyi falu van a tartományban. Yggdrasilban nincs egy falu sem, és a figurák száma sincs korlátozva Yggdrasilban.

Valamint még 4 **fjord** is található a külső tartománypárok között. Mindegyik fjord a hozzá kapcsolódó két tartományt **támogatja.** Minden hatás, ami egy tartományt ér, az a támogató fjordra is hatással van. Az egyes fjordokban nincs korlátozva a hajófigurák száma.

Végezetül a **dicsőségsávról** is ejtsünk szót, ami a játéktábla szélén fut körbe, ahol a játékosok a pontjaikat tartják számon. Minden játékos a klánja dicsőségjelzőjével ezen a sávon halad előre, amikor dicsőségpontokhoz jut.

Klántábla

A játékosok által választható minden klánnak van egy saját klántáblája, amin számon tarthatóak az erőforrásaik, tulajdonságaik és fejlesztéseik.

A klántábla közepén húzódik keresztbe a játékos **harci-düh-sáv**ja. A harci düh fizetőeszköz. Ha a játékos használ egy akciót, akkor általában a saját harci dühével kell fizetnie érte. A játékos a klánjelzőjét ezen sáv mentén fogja mozgatni, ami megmutatja, hogy egy adott pillanatban mennyi dühe van még a játékosnak.

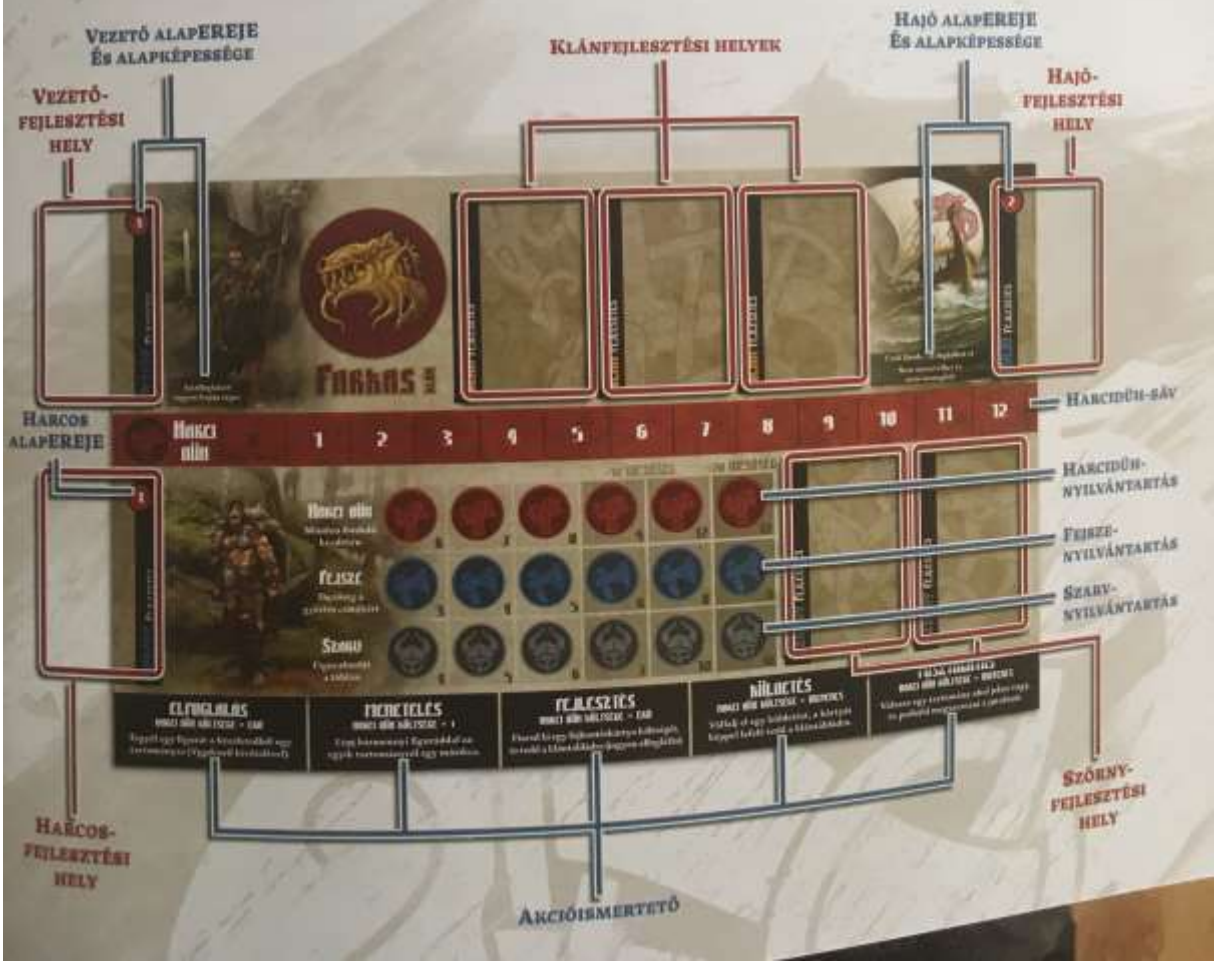
A harcidüh-sáv alatt a **klánjellemzők** nyilvántartása található. Ezek a **harcidüh-**, a **fejsze-** és a **szarvnyilvántartások.**

A **harcidüh-nyilvántartás** azt mondja meg, hogy a játékosnak mennyi düh fog a rendelkezésére állni a forduló kezdetén. Több dühvel a játékos több akciót hajthat végre.

A **fejszenyilvántartás** azt mondja meg, hogy a játékos mennyi dicsőséget szerez egy győztes csatában. Ha több fejszéje van a játékosnak, akkor a csatában a győzelmei nagyobb dicsőséggel járnak, ezzel tovább sarkalva a klánját a győzelemhez vezető úton.

A **szarvnyilvántartás** azt mondja meg, hogy mennyi figurája lehet a játékosnak a táblán egy időben. Nagyobb szám esetén a játékos több csatában harcolhat, több vidéket foszthat ki, és több vért onthat ki.

A játék során a játékosnak több lehetősége lesz növelni a klánja egyes jellemzőit. Amikor a klánjának valamelyik jellemzője eggyel nő, akkor a játékosnak a megfelelő klánjelzőjével egy lépést jobbra kell lépnie. Ha a játékosnak az egyes klánjellemzőit sikerül a játék végére legendás szintre emelnie, akkor értékes dicsőségbónuszokat szerez.



FIGURÁK

A játékos minden figurájának – vezetőnek, hajónak, harcosoknak és végül a szörnyeknek – van egy **erő** értéke **(ERŐ)**. A játék kezdetén ezek az értékek mind a játékos klántábláján láthatóak: a vezető EREJE 3, a hajók EREJE 2 és a harcosok EREJE 1. A táblán a nagyobb erő segít a játékosnak megnyerni a csatákat és teljesíteni a küldetéseket.

A vezetők és a hajók a klántáblán részletezett speciális képességgel kezdik a játékot.

A játék folyamán a játékos fejlesztheti a figuráit, ha fejlesztéskártyákat tesz a klántáblája megfelelő helyeire. Ezek a kártyák megmondják, hogy a játékos figurájának mi az új ereje és képessége. **Figyelem, a vezetők és a hajók klántáblán részletezett képességei akkor is megmaradnak, ha fejlesztve lettek a figurák.**

Ha egy figura megsemmisül, akár csatában, akár speciális képesség áldozataként, akár a Ragnarök elkerülhetetlen végzete miatt, akkor a játéktábla melletti Valhalla-táblára kerül. Itt várja meg a következő korszakot, amikor újra csatlakozhat a harchoz.

KÁRTYÁK

A három pakli kártya lapjai a skandináv istenek ajándékainak felelnek meg. A játék minden fordulójában új pakli kerül játékba. Ezek az ajándékok a legkülönbözőbb módon segítenek.

A **csatakártyák** (piros) a játékos seregének az erejét növelik a csatában.

A **küldetéskártyák** (zöld) a játékos klánjának adott isteni küldetéseknek felelnek meg. Ha sikeresen végrehajtja, nagy dicsőséghez jut a játékos.

A **fejlesztéskártyák** (fekete) a játékos klánját több képp fejleszthetik:

- A **csapatfejlesztések** a játékos harcosainak, vezetőjének, hajójának az erejét és/vagy képességét fejlesztik.
- A **szörnyfejlesztések** olyan egyedi mitológiai szörnyek, akiket a játékos arra toborozhat, hogy a csatában mellette harcoljanak.
- A **klánfejlesztések** a játékos egész klánját fejlesztik, különböző hatások sokféleségét kínálva.

ELŐKÉSZÜLETEK

A KLÁN ELŐKÉSZÍTÉSE

Először is minden játékos válasszon egy klánt a rendelkezésre állókból, és tegye maga elé a **klántábláját**. A játék kezdetén minden klán egyforma, de hamarosan a játékosaik által választott fejlesztéseknek köszönhetően egyedivé válnak.

A játékos vegye el a klánja **vezető-** és **8 harcosfiguráját,** és a klánja színének megfelelő kis műanyag talpakat illessze rá. Ez segít a játékosnak a táblán megkülönböztetni az egységeit a többiekétől. A játékos vegye el a klánja színével megegyező színű vitorlával rendelkező **hajófigurát** is. Az összes figuráját tegye a klántáblája mellé. Ez lesz a játékos saját **készlete.**

A játékos a klánja plusz 2 kis talpát és a 2 nagy talpat is tegye ide. Ezeket a szörnyek toborzásakor lehet majd használni.

Vegye el a klánja **dicsőségjelzőjét** is, és tegye a tábla szélén körbefutó **dicsőségsáv** „0"-s mezőjére.

Vegye el az összes **klánjelzőjét,** majd tegye őket a három **klánjellemző-nyilvántartás,** a harci düh, a fejsze és a szarv első helyére. Ez azt jelenti, hogy minden játékos ugyanazokkal a jellemzőkkel kezd: **6 harci dühvel, 3 fejszével** és **4 szarvval.** Végül az utolsó klánjelzőjét tegye a játékos a klántáblája **harcidüh-sávjára.** Mivel a nyilvántartás szerint a kezdő harci düh 6-os, ezért a jelzőt a harcidüh-sáv 6-os mezőjére kell tenni.

A KLÁNJELZŐK KEZDŐ POZÍCIÓJA

A JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

Tegyétek a **játéktábla** mellé a **Valhalla-táblát** és a **Korszaksávtáblát**.

A zöld keretes/hátterű **fosztogatásjelzőt** a jutalom oldalával felfelé tegyétek a játéktábla közepén található Yggdrasil tartományra. A többi 8 fosztogatásjelzőt keverjétek össze, és véletlenszerűen elosztva, képpel felfelé tegyétek egyesével őket a Yggdrasil körüli 8 tartományra. A fosztogatásjelzők azt a jutalmat ábrázolják, amit a játékos kap, ha az adott tartományt kifosztja (részletesen lásd a 18. oldalon).

Fogjátok a 8 **Ragnarök-jelzőt** és keverjétek meg. Tegyetek 1-1 darabot a korszaksáv Ragnarök mezőire. A jelzőket a szöveges oldalukkal felfelé tegyétek le, hogy lássátok, melyik tartományok pusztulnak el a játék során.

Tegyétek a **végzetjelzőt** az Első korszaksávon látható Ragnarök-jelző által megadott tartományra, hogy állandóan emlékeztessen arra, hogy következőnek melyik tartomány ítéltetett a Ragnarök általi megsemmisítésre.

A játék kezdete előtt néhány tartományt már megsemmisített a Ragnarök, így kevesebb használható hely marad a játéktáblán. Véletlenszerűen válasszatok ki a játékosok számától függő számú (lásd alább) Ragnarök-jelzőt, és tegyétek a megfelelő tartományra a „megsemmisült" oldalával felfelé.

- 4-fős játékban 1 tartomány semmisült meg.
- 3-fős játékban 2 tartomány semmisült meg.
- 2-fős játékban 3 tartomány semmisült meg.

A megmaradt Ragnarök-jelzőket tegyétek vissza a dobozba. A Ragnarök-jelzővel megjelölt tartomány kikerül a játékból, soha nem kerülhetnek fgurák rá.

A KÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

A hátlapjuk alapján válogassátok szét a kártyákat, ezzel három különböző paklit létrehozva: 1, 2 és 3.

A játékosszámtól függően néhány lapot ki kell venni az egyes paklikból, hogy a játék megfelelően ki legyen egyensúlyozva. Az esetlegesen eltávolításra ítélt kártyák bal oldalán látható egy kis szám, vagy 3+, vagy 4+. Ez azt mutatja meg, hogy az adott kártya csak akkor kerülhet be a pakliba, ha legalább a megadott számú játékos játszik.

- 4-fős játékban nem kell kártyát kivenni a paklikból.
- 3-fős játékban minden 4+ kártyát ki kell venni.
- 2-fős játékban az összes 3+ és 4+ kártyát kell kivenni.

Minden pakliban nyolc darab 4+ kártya, és hat darab 3+ kártya van. A kivett kártyákat tegyétek vissza a játék dobozába. Majd külön-külön keverjétek meg mindhárom paklit, és tegyétek őket képpel lefelé a korszaksáv megfelelő **istenek ajándékai** mezőire.

AZ UTOLSÓ LÉPÉSEK

Tegyétek az összes szörnyfigurát a játéktábla mellé úgy, hogy minden játékos elérje őket.

Tegyétek a **Sagajelzőt** az Első korszak első mezőjére, a történetsávra. Ez az „Istenek ajándéka - 1. korszak" mező. A Sagajelző minden korszakban fázisról fázisra fog haladni, egyik korszakról a másikra, ezzel segítve a játékosokat a játék folyamatának követésében.

Végül adjátok a **kezdőjátékos-jelzőt** annak a játékosnak, aki északtól legtávolabbra született. Ez a játékos fogja kezdeni a játékot az Első korszakban. Minden korszak végén a kezdőjátékos-jelzőt balra tovább kell adni.

A JÁTÉK FÁZISAI

A *Blood Rage* játék 3 fordulón keresztül tart, amiket korszakoknak hívunk. Minden korszak 6 fázisra van osztva:

1. AZ ISTENEK AJÁNDÉKAI
2. AKCIÓ
3. DOBÁS
4. KÜLDETÉS
5. RAGNARÖK
6. KISZABADULÁS A VALHALLÁBÓL

A fázisokat sorban kell végigjátszani, és egy fázist teljesen be kell fejezni, mielőtt a következőre sor kerülne. A Sagajelzőt léptessétek a korszaksávon a következő fázisra, amint az előzőt befejeztétek, ez segít követni a játékmenetet. Amint egy korszak utolsó fázisának is vége, tegyétek a Sagajelzőt a következő korszak első fázisára, és amikor ily módon eléritek a Harmadik korszak végét, a játék véget ér.

AZ ISTENEK AJÁNDÉKAI FÁZIS

Ezen fázis során a játékosok kártyaválasztás (draftolás) módszerével szereznek lapokat a kezükbe. Ezek a kártyák csapat- és klánfejlesztéseket, dicsőséget nyújtó küldetéseket adnak, szörnyeket csatlakoztatnak a harchoz, és a csaták megnyeréséhez szükséges nyers erővel szolgálnak.

Ha a játékosnak a Második és a Harmadik korszakban az előző korszakból maradt kártya a kezében, akkor azt először képpel lefelé le kell tennie a klántáblája klánszimbólumára.

Fogjátok az aktuális korszak pakliját, és minden játékosnak osszatok 8 kártyát. A megmaradt kártyák ebben a játékban nem lesznek felhasználva.

ELSŐ JÁTÉK?

Az Első korszakban azt javasoljuk, hogy egyszerűen csak az osztott 8 kártyával játsszatok, és ne draftoljatok. Az Első korszak során a játékosok eléggé megismerik a játékot, a Második korszakban már használhatjátok a kártyaválasztást.

A kártyaválasztás így működik: Minden játékos megnézi a neki osztott 8 kártyát, 1-et kiválaszt, amit megtart és képpel lefelé a klántáblára teszi, a klánja állatszimbóluma tetejére. Amint mindenki letett egy lapot a klánja jelére, a megmaradt kártyáit átadja a tőle balra ülőnek.

Minden játékos megnézi a most kapott lapokat, egyet közülük kiválaszt, és képpel lefelé a klántáblájára teszi. Majd mindenki balra továbbadja a megmaradt lapjait.

A kártyák felvételét és továbbpasszolását addig kell csinálni, amíg minden játékosnak 6 új kártyája lesz a klántábláján. Ekkor mindenkinek 2 kártyája lesz, amit balra tovább kellene adnia. De passzolás helyett, anélkül, hogy megmutatnátok őket, ezeket a kártyákat dobni kell.

Ennek a fázisnak a végén minden játékosnak 6 lapnak kell lennie a kezében, plusz esetleg az a kártya, amit az előző korszakból megtartott. Minden játékos tartsa a kártyáit a többi játékos elől titokban. Ezeket a kártyákat az akciófázis során tudják majd a játékosok használni.

Tippek a kártyaválasztáshoz

A legtöbb kártyát istenek után neveztük el, az egyes istenek különböző ajándékokat adnak. Ha főképp 1 vagy 2 isten kártyáit gyűjtöd, az akár jó is lehet. Itt láthatod, hogy mit várhatsz az egyes istenektől:

Odin: Csatában és azon kívül is ítéletet és büntetést.

Thor: Dicsőséget és zsákmányt a győztes csatában.

Loki: Bosszút vagy zsákmányt a vesztes csatákban.

Frigga: Erőforrást és támogatást.

Heimdall: Előrelátást és meglepetést.

Tyr: Nagy számokat a győztes csatákért.

Törekedj arra, hogy viszonylagos egyensúlyban legyenek a kártyatípusok. Ha egy típust figyelmen kívül hagysz (küldetést, fejlesztést vagy csatakártyát), az nem jelent automatikus vereséget, de sokba kerülhet!

Kártyaválasztás 2-fős játékban

A kártyaválasztás 2-fős játékban picit más. A játékosok 2 kártyát választanak ki megtartásra (az 1 helyett), és teszik képpel lefelé a klántáblájukra, majd átadják a maradékot az ellenfélnek. Ezt még 2x hajtják végre, amíg mindkét játékosnak 6 lapja lesz a klántábláján. A megmaradt 2 kártya dobásra kerül.

Akciófázis

Ez a játék fő része, ahol a területek elfoglalása és kifosztása zajlik, csatákat vívnak, és ömlik a vér.

Minden játékos a klántáblája harcidüh-nyilvántartásában megadott mennyiségű harci dühvel kezdi az akciófázist. Az Első korszakban már az előkészületek során gondoskodtál ennek jelöléséről, a klánjelződet a harcidüh-sáv 6-os mezőjére tetted. Ha növeled e jellemződ, akkor a későbbi korszakokban több harci dühvel kezded a fázist.

Példa: *A Holló játékosa az előző korszakban 2 lépéssel megnövelte a harci düh jellemzőjét, így a következő akciófázist 8 harci dühvel kezdi.*

A kezdőjátékos-jelző tulajdonosa jön először, majd az óramutató járása szerint halad a játék.

A körében a játékosnak választania kell 1 akciót, amit végrehajt. Ha az akciónak harci düh költsége van (általában van), akkor előbb ki kell fizetnie ezt, és után hajthatja végre az akciót. Az elköltött harci dühnek megfelelően mozgatja a jelzőjét a játékos a klánja harcidüh-sávján. Ha a játékos nem tudja egy adott akció teljes költségét kifizetni, akkor nem hajthatja végre azt.

Amint befejezte az akcióját, a köre véget ér. A tőle balra ülő játékos köre következik, végrehajt egy akciót, miután kifizette a harci düh költségét. A játékosok sorban folytatják a körük végrehajtását.

A JÁTÉK FÁZISAI

Az a játékos, akinek a harci dühe nullára csökkent, nem hajthat végre **semmilyen** akciót a körében, **akkor sem, ha az akció költsége nulla harci düh.** Minden játékos reagálhat másik játékos akciójára, például részt vehet a másik játékos által kezdett csatában.

A játékosnak 5 lehetőségből kell választania az akcióvégrehajtáskor (ezeket a klántábla alján is feltüntettük). A játékos ugyanazt az akciót többször is végrehajthatja egy akciófázisban, persze körönként csak egy akciót végrehajtva.

- **ELFOGLALÁS**: A játékos a készletéből az egyik figuráját a térkép egyik üres falujába teszi.
- **MENETELÉS**: A játékos a figurával az egyik tartományból egy másik tartomány üres falujába lép.
- **FEJLESZTÉS**: A játékos a kezéből 1 kártyát a klántáblájára tesz, hogy növelje a képességeit.
- **KÜLDETÉS**: A játékos elvállal egy küldetést: 1 küldetéskártyát a kezéből képpel lefelé a klántáblájára tesz.
- **FOSZTOGATÁS**: A játékos megtámad egy tartományt, és megszerzi a zsákmányt a klánjának.

Ha a játékos nem tud, vagy nem akar akciót végrehajtani, akkor **passzolhat** is. Azonban ha passzol, akkor elveszti a maradék harci dühét, és nem hajthat végre újabb akciót.

Az akciófázis vége: Az akciófázis azonnal véget ér, ha **vagy** minden játékos harci dühe nulla lesz, **vagy** a még meg nem semmisült tartományok mindegyikét sikeresen kifosztották (akkor is, ha maradt még a játékosoknak harci dühe).

ELFOGLALÁS

A játékos választ egy figurát a készletéből, és a figurája EREJÉVEL egyenlő harci dühöt fizet. Fogja az adott figuráját, és leteszi a külső tartományok egyik üres falujára. Ha a választott figura hajó, akkor azt valamelyik fjordra teheti le. Ezzel az akcióval nem tehet a játékos figurát Yggdrasilra; ahhoz, hogy a csapata Yggdrasilba jusson, oda kell menetelnie. Ha a játékos a vezetőjével hajt végre elfoglalást, annak nincs harci düh költsége.

Példa: *A Holló játékos fejlesztette a harcosait. Mivel az erejük most már 2, 2 harci dühöt kell fizetnie, hogy elfoglalja az üres Utgard falut a készletéből vett egyik harcosával.*

Megjegyzés: Mindig figyeljetek a szarvnyílvántartásotokra. Ha a játékos játéktáblán található figuráinak a száma egyenlő az aktuális szarvnyílvántartásával, akkor nem hajthat végre több elfoglalást a figuráival (a Valhalla nem része a játéktáblának).

MENETELÉS

Ha a játékos menetelésre utasítja a csapatát, akkor 1 harci akcióba kell fizetnie. Választ egy tartományt (fjordot nem választhat), és tetszőleges számú figurájával az adott tartományból egy másik tartomány üres falujaiba megy. A céltartománynak nem kell szomszédosnak lennie, bárhol lehet a játéktáblán.

A játékos nem mehet el két különböző tartományról ugyanazzal az akcióval, és nem léphet két különböző tartományra sem. A játékos csak egy tartományról egy tartományra menetelhet.

Megjegyzés: Általában a menetelésakció az egyetlen módja annak, hogy a játékos figurái Yggdrasilba kerüljenek. Yggdrasilban nincs falu, így nincs korlátozva az oda belépő figurák száma.

Példa: *Az alábbi példa öt különböző szabályos és szabálytalan menetelésakciót mutat be:*

1: A kék játékos mozoghat a 2 figurájával, még úgy is, hogy nem szomszédos a tartomány. Nem mehet el Gimléről az összes figurájával, mert Elvagarban csak 2 üres falu van.

2: A sárga játékos ha akar, az összes figurájával elmehet Angerbodaról Yggdrasilba. Nincs korlátozva, hogy mennyi figurával mehet Yggdrasilba.

3: A barna játékos nem mehet a figuráival két különböző tartományba egy menetelésakcióval.

4: A piros játékos nem jöhet el a figuráival két különböző tartományból egy menetelésakcióval.

5: A hajókkal soha nem lehet lépni.

FEJLESZTÉS

Minden klántáblán legfeljebb nyolc fejlesztésnek van helye: 1-1 a játékos harcosainak, vezetőjének és hajójának, 2 a szörnyeknek és 3 a klánjának.

Amikor a játékos fejleszt, akkor választania kell egy fejlesztéskártyát a kezéből, és ki kell fizetnie a kártya EREJÉVEL egyenlő harci dühöt. Majd a kártyát a megfelelő kártyahelyre teszi a klántábláján. Ha egynél több lehetséges hely van, akkor eldöntheti, melyiket használja. Ha már van egy kártya az adott helyen, akkor a már ott lévőt dobni kell, és a helyére teszi az újat. Most már ennek az új fejlesztéskártyának hatása érvényesül, a rajta felsorolt előnyöket biztosítja; a nagyobb erőtől a játékos csapatának speciális képességéig.

Ha a játékos klánjának két ugyanolyan típusú előnyt adó fejlesztéskártyája van különböző helyen, akkor mindkét kártya egymástól függetlenül hat. Nem oltják ki egymást.

Példa: Ahhoz, hogy a Kígyó játékos kijátssza a Loki nagyvonalúsága fejlesztést, a kártya 2-es EREJÉVEL egyenlő harci dühöt kell befizetnie. Mivel van már 3 klánfejlesztése a klántábláján, úgy dönt, hogy Frigga segítségét dobja, így csinál helyet az új fejlesztésnek. A klánjától Loki területe és Loki nagyvonalúsága, ami összesen 3 dicsőséget ad mindegyik, a Valhallából kiszabaduló figurájáért!

CSAPATFEJLESZTÉS

Amikor a játékos egy **vezető-, harcos-** vagy **hajófejlesztést** játszik ki, és a megfelelő figurája a készletében van, akkor azonnal (a következő játékos köre előtt) végrehajthat vele egy elfoglalást, további harci düh kifizetése nélkül.

SZÖRNYFEJLESZTÉS

A szörnyek egyedi figurák, amik drámai módon megváltoztatják a játék menetét. Mindegyiknek van egy erős speciális képessége.

Ha a játékos egy szörnyfejlesztést játszik ki, akkor vegyen el megfelelő szörnyfigurát, tegye rá a klánja talpát, és tegye a készletébe. Innentől a játékosé, a játék hátralévő részében az egyik figurájának számít. Azonnal végrehajthat vele egy elfoglalást, további harci düh elköltése nélkül.

A játékos szörnye meghalhat és a Valhallába kerülhet, mint bármelyik másik figura, és visszakerül a játékos készletébe a következő Kiszabadulás a Valhallából fázisban. Ugyanúgy hozhat dicsőséget a Ragnarök során, mint a többi figura.

Egyszerre csak 2 szörny lehet a játékos klánjának része. Ha a játékos eldobja egy szörnykártyáját, hogy új szörnyet tegyen le erre a fejlesztéshelyre, akkor a régi szörny azonnal visszakerül a játék dobozába.

KÜLDETÉS

A játékos kiválaszt egy küldetéskártyát a kezéből, és képpel lefelé a klántáblája klánállat-jelére teszi, ezzel elvállalva a küldetést. Egy küldetés elvállalásának nincs harci düh költsége. Nincs korlátozva, hogy a játékos mennyi küldetést vállal el az egyes korszakokban, és 2 ugyanolyan típusú küldetést is vállalhat (ezek egymástól függetlenül adnak jutalmat). A játékos a küldetéseit bármikor megnézheti.

Ezen akciófázis alatt a játékos megpróbálhatja teljesíteni a küldetés követelményeit, a rajtuk megadott jutalmakat pedig a következő küldetésfázisban gyűjti majd be (lásd az előbb). Egy küldetés elbukása nem jár büntetéssel.

Megjegyzés: Ugyan nem kerül harci düh költségbe egy küldetés elvállalása, de ne felejtsétek el, hogy ha nulla harci dühötök van, akkor **semmilyen** akciót nem hajthattok végre.

Példa: A medve játékos elvállal egy Jotunheim!-küldetést. Ha a következő küldetésfázis során neki van a legtöbb EREJE valahol a Jotunheim tartományban, akkor 7 dicsőséget szerez, és [illegible] klánjellemzőjét 1-gyel növeli.

FOSZTOGATÁS

Ha a játékos sikeresen kifoszt egy tartományt, akkor jutalmat kap, vagy az egyik klánjellemzőjét növelheti 1-gyel, vagy több dicsőséget szerez. De előbb le kell győznie a tartományon tartózkodó többi klánt.

A fosztogatáshoz a játékos válasszon egy olyan tartományt, amin (vagy egy támogató fjordon) van legalább 1 figurája és még e fázisban nem lett sikeresen kifosztva (a fosztogatásjelző „jutalom" oldala látszik). A fosztogatásnak nincs harci düh költsége, de ne felejtsétek, hogy az nem hajthat végre akciót, akinek nulla harci dühe van. A fosztogatásakciót a következő 3 lépésben kell végrehajtani:

1. **Csatába hívás:** A játékosok a szomszédos figuráikkal léphetnek, hogy csatlakozzanak a csatához.

2. **Kártyák kijátszása:** A csatában résztvevők felfedik kártyáikat, és összeadják az EREJÜKET és/vagy speciális hatásukat.

3. **Eredmény:** A legnagyobb ERŐ határozza meg a győztest. A vesztesek megsemmisülnek, a győztes jutalmat kap.

1. CSATÁBA HÍVÁS

Amint a játékos meghatározta, hogy melyik tartományt tervezi KIFOSZTANI, a többi játékosnak lehetősége nyílik csatlakozni a csatához. A játékos balján ülővel kezdve, és az óramutató járása szerint haladva, minden játékos (beleértve a fosztogató játékost is) ha akar, az egyik figurájával egy szomszédos tartományról a kifosztani tervezett tartomány egyik üres falujára léphet. A figurák mozgatása ekkor nem kerül harci dühbe, és a nulla harci dühvel rendelkező is léphet. (A hajók azonban nem léphetnek.) Amint a tartomány összes faluja foglalttá válik, vagy senki más nem akar csatlakozni, a csata megkezdődik.

Megjegyzés: Yggdrasilon nincs falu, így bármennyi figura csatlakozhat ott a csatához.

Ha ekkor nincs ellenséges figura a tartományon vagy a támogató fjordon, akkor nem alakul ki csata, és a játékos automatikusan kifosztja a tartományt, megszerezve a jutalmát (lásd következő oldal), majd az itteni fosztogatásjelzőt a kifosztott oldalával felfelé fordítja. Ebben az esetben a játékos nem kap dicsőséget győztes csatáért.

Egyéb esetben csatára kerül sor, és a fosztogatott tartomány, valamint a támogató fjord összes figurájának részt kell vennie benne.

A JÁTÉK FÁZISAI

2. KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

A csatában részt vevő minden játékosnak 1 kártyát kell választania a kezéből, és képpel lefelé maga elé tennie (kivéve, ha nincs a kezében kártya, ekkor nem kell kártyát letennie). Majd mindenki egyszerre csapja fel a kiválasztott kártyáját.

Ha a játékos egy csatakártyát fedett fel, akkor a +ERŐ bónuszát adja a csatában részt vevő figuráinak összesített EREJÉHEZ. A kártyán felsorolt összes speciális képesség is ekkor fejti ki a hatását. Azonban ha a játékos egy fejlesztés- vagy küldetéskártyát fed fel, az nem ad semmit az EREJÉHEZ a csatában, és nincs hatása sem.

Minden klánnál adjátok össze a részt vevő figurák EREJÉT, és adjátok hozzá a kijátszott csatakártya erőbónuszát (ha van). Ez az adott klán összesített EREJE a csatában.

Megjegyzés: Ha egy kártya speciális képessége miatt egy játékos a csatában lévő összes figuráját elveszti még az ERŐK összehasonlítása előtt, az nem jelenti azt, hogy a klán kiesik a csatából. A figurák megsemmisülnek a csata során, de a klán még győzhet, ha a kijátszott csatakártyán van elég ERŐ.

Néhány speciális csatakártya akkor is növelheti a játékos csapatának az erejét, ha a játékosok már felfedték a kártyáikat. Ezeknek a speciális csatakártyáknak az ERŐBÓNUSZA egy teljesen fehér körben van, és a kártya szövege is mutatja, hogy a kártyák felfedése után is kijátszható, a győztes meghatározása előtt (ezeket a szokásos módon is ki lehet játszani). A fosztogató játékosnak van először lehetősége 1 ilyen speciális kártyát kijátszani, és az erejét hozzáadni. Majd az óramutató járása szerint addig folytatódik ez, amíg már senki nem akar kijátszani ilyen lapot.

3. EREDMÉNY

A legnagyobb összesített ERŐVEL rendelkező játékos nyeri a csatát! Holtverseny esetén a csatában részt vevő összes játékos veszít.

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

Minden vesztes játékosnak a csatában részt vevő összes figurája (beleértve a támogató fjordokon találhatóakat is) megsemmisül, tegyék őket a Valhalla-táblára.

Ha a fosztogatást kezdeményező játékos nyeri a csatát, akkor sikeresen kifosztja a tartományt, és megszerzi a fosztogatásért járó jutalmat, amit a fosztagatásjelző mutat (lásd alább). Majd megfordítja ezt a fosztogatásjelzőt, hogy a „kifosztva" oldala legyen felül, ezzel jelezve, hogy ezt a tartományt a következő korszakig nem lehet újra kifosztani.

Ha nem a fosztogató játékos nyeri a csatát, akkor a tartomány nem lesz kifosztva, és senki nem kap fosztogatási jutalmat. A fázisban később bármelyik játékos (a mostani fosztogató is) újra megpróbálhatja kifosztani a tartományt.

Végül a csata győztese megkapja a harci dicsőséget, akár a fosztogató játékos az, akár sem. A kapott dicsőség megegyezik a játékos aktuális fejszenyilvántartási értékével, amit a klántáblája mutat.

A FOSZTOGATÁS JUTALMA

Ha a játékos sikeresen kifosztja ezt a tartományt, megnövelheti 1-gyel a harcidüh-nyilvántartását. Ebben a fázisban nem kap plusz harci dühöt, de a következő korszakokat többel kezdi.

Ha a játékos sikeresen kifosztja ezt a tartományt, megnövelheti 1-gyel a fejszenyilvántartását. A megnövelt győztes csatáért járó dicsőség azonnal érvénybe lép, már ebben a csatában is.

Ha a játékos sikeresen kifosztja ezt a tartományt, megnövelheti 1-gyel a szarvnyilvántartását.

Ha a játékos sikeresen kifosztja ezt a tartományt, kap 5 dicsőséget.

Ha a játékos sikeresen kifosztja ezt a tartományt, megnövelheti 1-gyel mindhárom klánnyilvántartását.

Példa:
A [illegible]asklan játékosa (piros) Andlang kifosztását [illegible]. Megteheti ezt annak ellenére, hogy nincs fi[illegible] Andlangban, mert a hajója a támogató fjordon [illegible]. A bajján ülő hollóklán játékos (kék) a harcosával [illegible] Andlang egyik üres falujára lép. A kígyóklán [illegible] (sárga) szeretne ehhez a csatához csatlakozni, [illegible] Horgrból Andlangra mozgatva, mivel Horgr [illegible] sun fosztva, de Horgr nem szomszédos, így nem [illegible] meg. A piros játékos a harcosát Yggdrasilból [illegible] egyik üres falujába viszi, majd a kék játékos [illegible] a harcosát Yggdrasilból Andlang utolsó üres falu[illegible]. A piros játékos szerette volna másik harcosát is [illegible]ból Andlangba vinni, de ott már nem maradt [illegible].

[illegible] a piros és kék játékos tartózkodik Andlangban, [illegible] csak ők harcolnak. Piros összesített ereje 3 (2 a [illegible], 1 a harcostól), míg kék játékos összesített ere[illegible] harcos, mindegyik 1 ERŐVEL). Választanak a [illegible]ból, képpel lefelé maguk elé teszik az asztal[illegible] egyszerre fedik fel.

[illegible] játékos Tyr rohamát fedi fel, ez egy +4 [illegible]takártya. De a kék játékos nem ter[illegible] győzelmet, egy fejlesztéskártyát fed fel, [illegible] nem ad hozzá az erejéhez. Piros [illegible] összesített végleges ereje 7 (3+4), a kék [illegible] 2 (2+0). Piros játékos nyeri a csatát.

[illegible] játékos mindkét harcosa meghal, és a [illegible]llába kerül, de a kék játékos megtartja [illegible]éskártyát, és visszaveszi a kezébe. Pi[illegible] kifosztja Andlangot, a fosztogatás[illegible] képpel lefelé fordítja a táblán, és 1-gyel [illegible] a klánja fejszenyilvántartását, ezzel [illegible] 3-ról 4-re nő. Ez után kapja meg [illegible] a győztes csatáért, és eldobja a [illegible] csatakártyáját.

DOBÁSFÁZIS

A játékosok csak 1 kártyát tarthatnak meg (ha maradt egyáltalán) a következő korszakra. Minden játékosnak az összes többi kártyáját el kell dobnia.

A Harmadik korszakban az összes kártyájuk el kell dobniuk a játékosoknak, semmi nem maradhat a kezükben.

KÜLDETÉSFÁZIS

Minden játékos felfedi az összes elvállalt küldetését. Ha a játékos teljesítette a küldetés feltételeit, akkor megkapja a kártyán jelzett dicsőségmennyiséget, és az egyik klánra jellemző nyilvántartásán is léphet 1-et. Ha nem sikerült teljesítenie a küldetést, akkor nem kap, és nem is veszít semmit. Az összes felfedett küldetés dobásra kerül.

A legtöbb küldetéshez az kell, hogy egy adott régió egy tetszőleges tartományán a játékosnak legyen a legnagyobb EREJE. A játékos adja össze az adott tartományon a figuráinak az EREJÉT (beleértve a támogató fjordot is), és hasonlítsa ezt össze azon a tartományon az egyes klánok teljes EREJÉVEL. Ha a játékosé a nagyobb, teljesítette a küldetést. Ha csak egy ellenséggel szemben is holtversenyre áll, akkor elbukta a küldetést.

Példa: *A Kígyó játékos (sárga) felfedi az elvállalt Manheim! küldetést. A sikeres teljesítéshez az szükséges, hogy Manheim régió valamelyik tartományán neki legyen a legtöbb EREJE. Elvagarban a piros játékosnak három 1-es EREJŰ harcosa van, így az összesített EREJE 3, a sárga játékos összesített EREJE is 3, hisz egy 1-es EREJŰ harcosa van és egy 2-es EREJŰ hajója a támogató fjordon. A holtverseny miatt a Kígyó játékosnak nem sikerül Elvagar tartományon teljesíteni a küldetést.*

Azonban a 2-es EREJŰ hajója Angerbodát is támogatja, ahol a kék játékosnak csak egy 1-es EREJŰ harcosa van. Ezzel sikeresen teljesíti a küldetést, megkapja a kártyán megadott 5 dicsőséget, és úgy dönt, hogy a szarvnyilvántartáson lép 1-et.

RAGNARÖK-FÁZIS

Vegyétek el a jelzőt az aktuális Ragnarök mezőről, és tegyétek a „megsemmisült" oldalával felfelé a megfelelő tartományra. Ez a tartomány örökre megsemmisült, és kikerül a játékból.

Nincs dicsőségesebb halál egy viking számára, mint a Ragnarökben meghalni. Amikor egy tartomány ily módon semmisül meg, az adott tartomány és a támogató fjord összes figurája meghal, és a Valhallába kerül. Minden ilyen figura dicsőséget szerez a klánjának. Az ezért járó dicsőség mennyiségét a korszaksáv egyes Ragnarök mezőin láthatjátok. A játékos minden, a Ragnarökben megsemmisült figurájáért (szörnyeket is beleszámolva) 2 dicsőséget kap az Első korszakban, 3-at a Második korszakban, és 4-et a Harmadik korszakban.

Tegyétek a végzetjelzőt a következő korszak Ragnarök-jelzőjén megadott tartományra.

Példa: *A Ragnarök-jelző Gimle-t mutatja, vegyétek el a korszaksávról, fordítsátok meg, és tegyétek a játéktábla Gimle tartományára, megsemmisítve azt. Az adott tartomány és a támogató fjord minden figurája megsemmisül, és a Valhallába kerül. 2 piros és 2 kék figura semmisül meg. Mivel a korszaksáv 3 dicsőség jutalmat ad meg erre a Ragnarök-fázisra, mindkét játékos 6 pontot fog szerezni. Ezután a végzetjelzőt tegyétek a következő Ragnarök-fázisra megjelölt tartományra: Andlang-ra.*

KISZABADULÁS A VALHALLÁBÓL

Minden korszak végén a Valhallából minden figura visszakerül a tulajdonosához. Minden játékos vegye vissza a készletébe a klánjához tartozó összes figurát a Valhalla-tábláról. A játéktáblán lévő minden figura marad a helyén.

EGY KORSZAK VÉGE

Mielőtt a következő korszakba lépnétek, a játéktáblán található minden fosztogatásjelzőt fordítsatok vissza a jutalom oldalára. Ezek a jelzők nem lesznek újrakeverve; a játék során végig ugyanazon a tartományon maradnak.

A kezdőjátékos-jelzőt a játékosa adja tovább bal felé.

Ezután a Sagajelzővel lépjetek a korszaksávon a következő korszak első fázisára. Az új korszak új istenek ajándékai paklival kezdődik. Ezek az ajándékok minden korszakkal nagyobb erejűek, hatékonyabbak lesznek. Nagyobb dicsőséget ajánlanak, és nagyobb összecsapásokba vezetnek a játéktáblán, ahol egyre kevesebb, és kevesebb a terület, hisz a Ragnarök folyamatosan pusztítja a földet.

A JÁTÉK VÉGE

Amint a Harmadik korszak Kiszabadulás a Valhallából fázisa befejeződik, a világ véget ér, és így a játék is. Itt az ideje megnézni, melyik klán szerezte a legtöbb dicsőségre, és ezzel helyet Odin trónja mellett a Valhallában!

JÁTÉKTIPPEK

A *Blood Rage* nem csak egy egyszerű területfoglalós játék. Míg a győztes csaták a biztos győzelemhez vezethetnek, néha jó üzlet lehet a halál is. Egy öngyilkos csatában a játékos dicsőséget szerezhet, mivel a csapatát a Valhallába küldte. Ugyanakkor a győztes kezéből fogyasztja a kártyákat, ezzel gyengítve őt a következő csatákban.

A küldetések rengeteg dicsőséget hozhatnak. Túlságosan erősek ahhoz, hogy figyelmen kívül hagyhassuk. De ha a játékos túl sokat gyűjt belőle, akkor túl gyenge lesz a teljesítésükhöz. Meg kell találni az egyensúlyt. Az is fontos, hogy figyeld a többi játékos hogyan foglal és fosztogat. Ha a játékos kitalálja, hogy a többi játékos melyik küldetéseket vállalta be, akkor okosan ezzel tudja megakadályozni az elvállalt küldetések teljesítését.

Van még egy utolsó elszámolandó bónusz. A játékosok dicsőségbónuszt kapnak az egyes legendás szintre növelt klánjellemző-nyilvántartásukért. A játékos csak a játék végén kap minden olyan klánnyilvántartásáért, amit 4. vagy 5. mezőre növelt +10 dicsőséget. Minden olyan klánnyilvántartásáért, amit az utolsó mezőig növelt, +20 dicsőséget kap.

Példa: *A Holló játékos két klánnyilvántartását is legendás szintre emelte. A játék végén +10 dicsőséget kap a harci dühért, és +20 dicsőséget a fejszéért, így összesen +30 dicsőséghez jutott.*

Amelyik játékosnak a legtöbb dicsősége van, az nyeri a játékot!