



# Blood Rage



---

Правила игры

---

<b>Авторы</b>	<b>2</b>
<b>Предисловие</b>	<b>3</b>
<b>Цель игры</b> .....	<b>3</b>
<b>Компоненты игры</b>	<b>4</b>
<b>Основные понятия</b>	<b>6</b>
<b>Игровое поле</b> .....	<b>6</b>
<b>Планшет клана</b> .....	<b>7</b>
<b>Фигурки</b> .....	<b>8</b>
<b>Карты</b> .....	<b>8</b>
<b>Подготовка к игре</b>	<b>9</b>
<b>Подготовьте свой клан</b> .....	<b>9</b>
<b>Подготовка игрового поля</b> .....	<b>10</b>
<b>Подготовка карт</b> .....	<b>10</b>
<b>Последние приготовления</b> .....	<b>11</b>
<b>Фаза Игры</b>	<b>12</b>
<b>Дары Богов</b> .....	<b>12</b>
<b>Фаза действий</b> .....	<b>13</b>
<b>ВТОРЖЕНИЕ</b>	
<b>МАРШ</b>	15
<b>УЛУЧШЕНИЕ</b>	16
<b>ЗАДАНИЕ</b>	17
<b>ГРАБЕЖ</b>	17
<b>Фаза сброса</b> .....	<b>20</b>
<b>Фаза зааний</b> .....	<b>20</b>
<b>Фаза Рагнарока</b> .....	<b>22</b>
<b>Открытие врат Вальгаллы</b> .....	<b>22</b>
<b>Конец Раунда</b> .....	<b>22</b>
<b>Окончание игры</b>	<b>23</b>
<b>Сводка правил</b>	<b>24</b>



## Авторы

Game Design and Development: Eric M. Lang

Art: Adrian Smith

Producers: Thiago Aranha, Percy de Montblanc

Graphic Design: Mathieu Harlaut

Sculpting: Grégory Clavier, 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.

Made in China.

**THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13**

**YEARS OF AGE OR YOUNGER.**



Перевод: LittleBigPlanet

Верстка: Jordano

На основе оригинальных правил.

*To be continued...*

**ОДИН - ВЕЛИКИЙ ОТЕЦ И МУДРЕЦ ВСЕГДА ЗНАЛ, ЧТО ПРИДЕТ РАГНАРОК. ОН НИКОГДА НЕ СМОЖЕТ ПЕРДОТВРАТИТЬ УНИЧТОЖЕНИЕ МИДГАРДА. МЛАДШИМ ЖЕ СУЩЕСТВАМ ОСТАНЕТСЯ ТОЛЬКО СПРЯТАТЬСЯ И ЖДАТЬ НЕМИНУЕМОГО КОНЦА.**

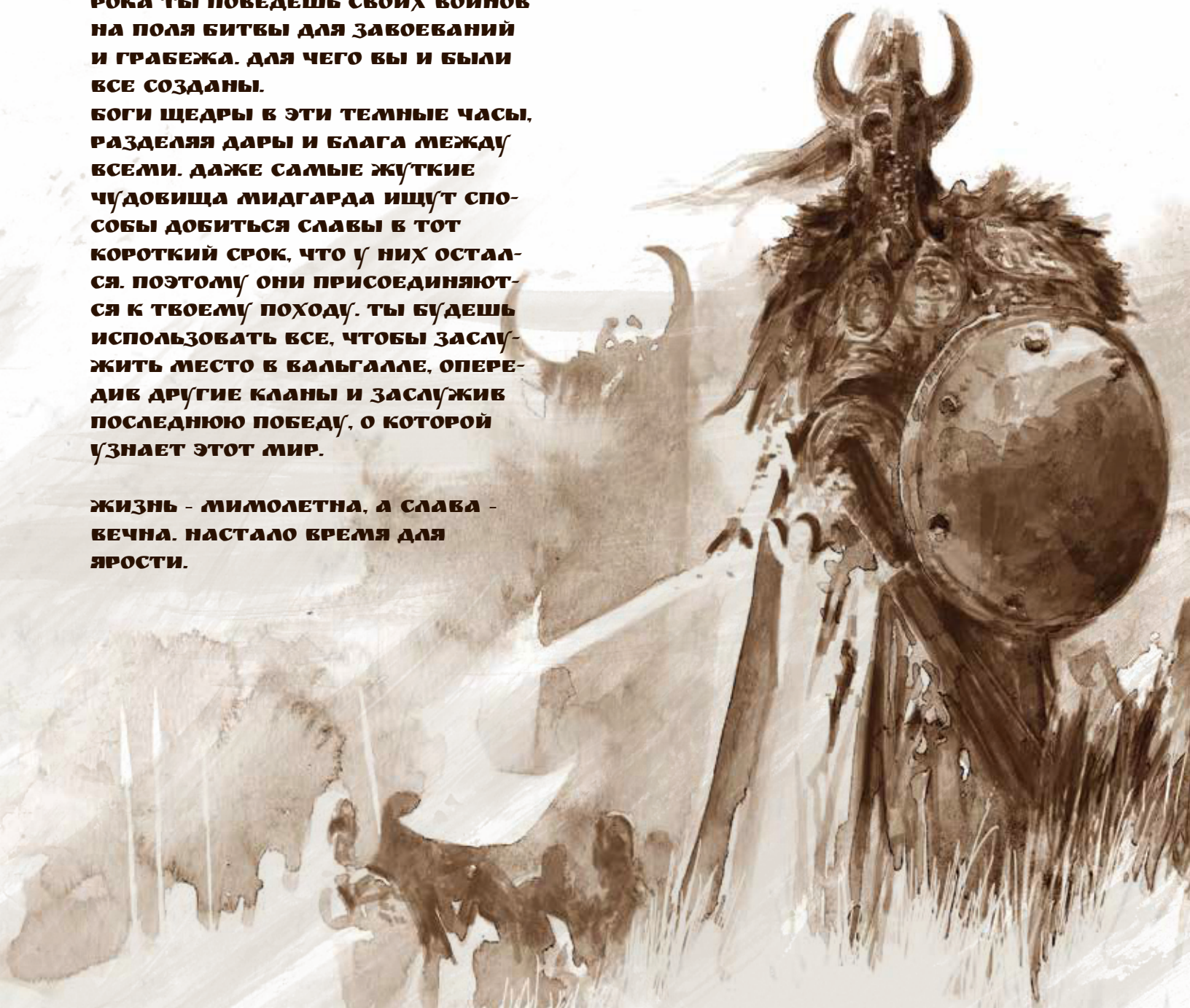
**НО НЕ ТЕБЕ. ТЫ БИКИНГ! ЛИДЕР ДРЕВНЕГО И ГОРДОГО КЛАНА. ДАЖЕ ПЕРЕД ЛИЦОМ НАДВИГАЮЩЕГОСЯ РОКА ТЫ ПОВЕДЕШЬ СВОИХ ВОИНОВ НА ПОЛЯ БИТВЫ ДЛЯ ЗАВОЕВАНИЙ И ГРАБЕЖА. ДЛЯ ЧЕГО ВЫ И БЫЛИ ВСЕ СОЗДАНЫ.**

**БОГИ ЩЕДРЫ В ЭТИ ТЕМНЫЕ ЧАСЫ, РАЗДЕЛЯЯ ДАРЫ И БЛАГА МЕЖДУ ВСЕМИ. ДАЖЕ САМЫЕ ЖУТКИЕ ЧУДОВИЩА МИДГАРДА ИЩУТ СПОСОБЫ ДОБИТЬСЯ СЛАВЫ В ТОТ КОРОТКИЙ СРОК, ЧТО У НИХ ОСТАЛСЯ. ПОЭТОМУ ОНИ ПРИСОЕДИНЯЮТСЯ К ТВОЕМУ ПОХОДУ. ТЫ БУДЕШЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВСЕ, ЧТОБЫ ЗАСЛУЖИТЬ МЕСТО В ВАЛЬГАЛЛЕ, ОПЕРЕДИВ ДРУГИЕ КЛАНЫ И ЗАСЛУЖИВ ПОСЛЕДНЮЮ ПОБЕДУ, О КОТОРОЙ УЗНАЕТ ЭТОТ МИР.**

**ЖИЗНЬ - МИМОЛЕТНА, А СЛАВА - ВЕЧНА. НАСТАЛО ВРЕМЯ ДЛЯ ЯРОСТИ.**

## Цель игры

Цель игры – заслужить как можно больше Славы перед тем, как мир будет уничтожен. Ты получишь Славу за победу в сражениях, за грабежи, за выполнение заданий Богов и славную смерть на поле боя. Игра длится 3 раунда, в течении которых Рагнаррок поглотит мир. Победителем в конце игры станет тот, кто набрал больше всех Славы.





**1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ**



**1 ТРЕК РАУНДОВ**

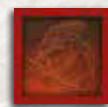
**1 ПЛАНШЕТ ВАЛЬГАЛЛЫ**



**4 ПЛАНШЕТА КЛАНОВ**



**99 КАРТ**  
(3 колоды по 33)



**1 ЖЕТОН РОКА**



**1 ЖЕТОН САГИ**



**1 ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА**



**9 ЖЕТОНЫ ГРАБЕЖА**



**8 ЖЕТОНЫ РАГНАРОКА**



**16 ЖЕТОНОВ КЛАНОВ**  
(4 для каждого клана)



**4 МАРКЕРЫ СЛАВЫ**  
(4 для каждого клана)



**10 фигурок клана Волков**  
(8 Воинов, 1 Лидер, 1 Корабль)



**10 фигурок клана Медведей**  
(8 Воинов, 1 Лидер, 1 Корабль)



**44 МАЛЕНЬКИЕ ПЛАСТИКОВЫЕ ПОДСТАВКИ**  
(11 для каждого клана)



**10 фигурок клана Змей**  
(8 Воинов, 1 Лидер, 1 Корабль)



**10 фигурок клана Воронов**  
(8 Воинов, 1 Лидер, 1 Корабль)



**8 БОЛЬШИХ ПЛАСТИКОВЫХ ПОДСТАВОК**  
(2 для каждого клана)



**6 фигурок Чудовищ**



# Основные понятия

## Игровое поле

Игровое поле отображает мифические территории вокруг дерева Игдрассиль, которое связывает 9 миров воедино. Карта поделена на 9 **областей**, центральная область – Игдрассиль. Оставшиеся 8 областей расположены вокруг Игдрассиля и поделены на 3 **региона**: Манхейм, Альхейм, Йотенхейм. Области, которые имеют границу друг с другом, считаются **соседними**. Все области соседствуют с центральной областью.

В каждой области находятся от 3 до 5 **деревень**. Каждая деревня может быть занята только 1 фигуркой. Соответственно лимит на количество фигурок в области = количеству деревень. В центральной области нет деревень и в ней нет лимита на количество фигурок.

Так же есть **Фьорды** разделяющие каждые 2 области. Фьорд считается **поддерживающим** (прикрепленным) к локациям, между которыми он находится. Любой игровой эффект, затрагивающий локацию, затрагивает и фьорд с которым она соединена. Количество кораблей во фьорде не ограничено.

И наконец, по периметру игрового поля расположен **трек Славы**, на котором игроки отмечают свои победные очки. Каждый раз, когда игрок получает Славу, он передвигает свой маркер по треку на соответствующее количество делений.



## Планшет клана

У каждого клана в игре есть свой планшет, на котором отражена информация о ресурсах, статистике и улучшениях клана.

Посередине планшета находится трек ярости. В игре Blood Rage **Ярость** – ваша валюта. Действия, которые вы выполняете, стоят определенное количество Ярости.

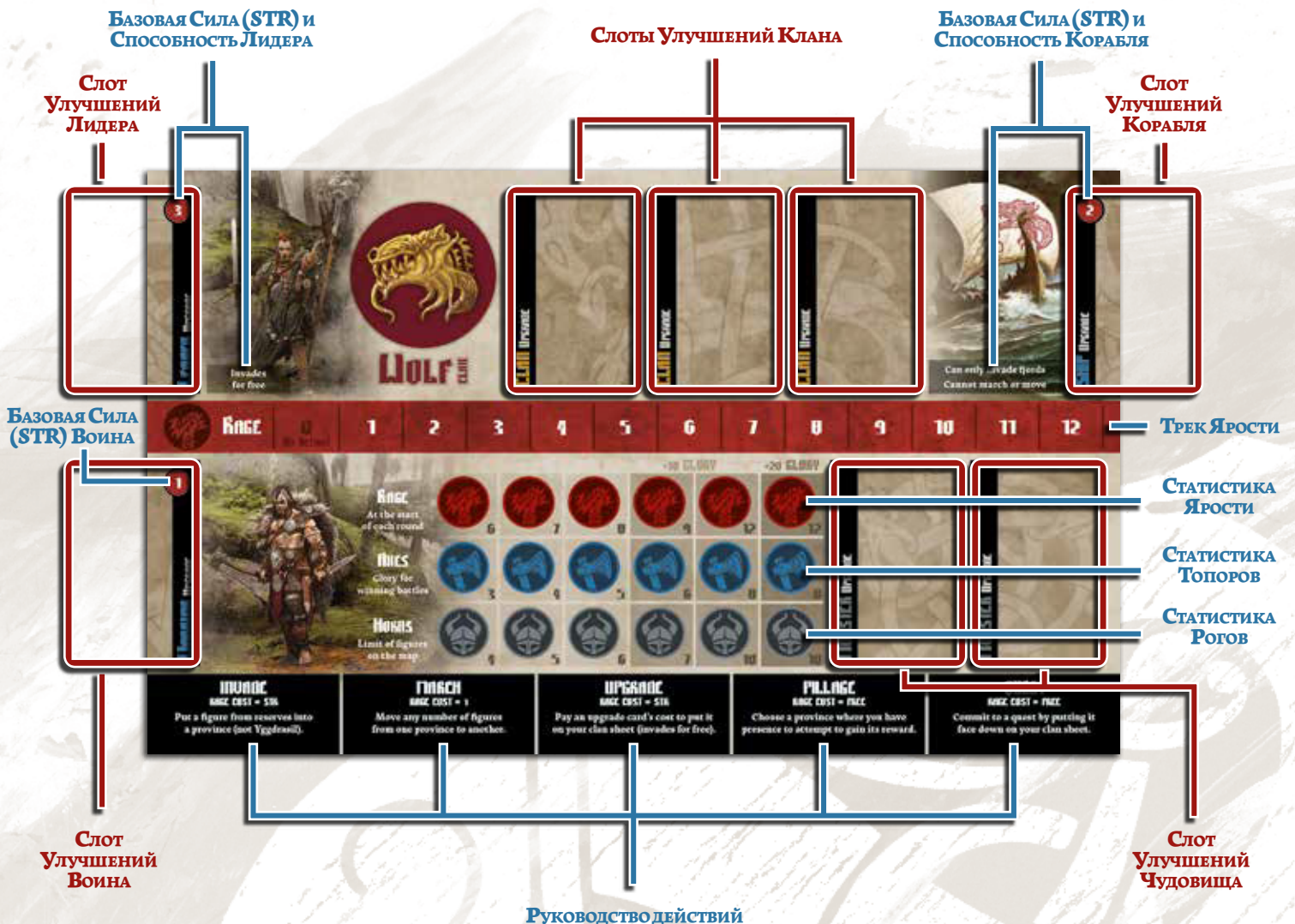
Под треком Ярости находится **статистика** клана. Она отражена 3 параметрами: **Ярость**, **Топоры** и **Рога**.

**Ярость**. Показывает сколько Ярости вы получаете в начале каждого раунда. Больше Ярости – больше действий.

**Топоры**. Показывает сколько Славы вы получаете побеждая в битвах. Больше Топоров – больше Славы. Так вы приведете свой клан к победе.

**Рога**. Показывает сколько фигурок у вас может быть на игровом поле одновременно. Больше Рогов – больше боев, ограбленных земель и пролитой крови.

Во время игры у вас будет несколько возможностей и вариантов улучшить каждый из параметров. Если к концу игры параметр будет улучшен до максимума – вы получите большой бонус к Славе!



# Основные понятия

## Фигурки

Каждая фигурка в игре, будь то воин, лидер, корабль или чудовище, имеет параметр **Силы (STR)**. В начале игры этот параметр указан на планшете клана:

Лидеры – 3 Силы.

Корабли – 2 Силы.

Воины – 1 Сила.

Также у лидеров и у кораблей есть специальные способности указанные на планшете клана.

Во время игры вы можете улучшить свои войска, положив карту Улучшения на соответствующие слоты на планшете клана. **Важно: лидер и корабль не теряют свои способности, указанные на планшете игрока.**

Когда фигурка уничтожена любым эффектом игры или в битве, она помещается на планшет Вальгаллы, расположенный рядом с игровым полем, и ждет своего часа (следующей эры игры), чтобы снова присоединиться к битве.

## Карты

Три колоды карт представляют собой дары северных богов. В каждом новом раунде игры участвует новая колода карт. Эти карты даров помогут вам достичь победы разными способами.

**Карты битвы (красные)** – добавляют силу вашим армиям в бою.



**Карты заданий (зеленые)** – дают вашему клану возможность получить много Славы за выполнение этого задания.



**Карты улучшений (черные)** – улучшают следующие аспекты вашего клана:

- **Улучшения воинов** добавляют силу или специальные способности вашим лидерам, воинам и кораблям.
- **Улучшение монстров** дают возможность нанять в свое войско уникальных и сильных чудовищ.
- **Улучшение клана** дают способности или бонусы, влияющие на весь клан целиком.







# Подготовка к игре

## Подготовьте свой клан

Каждый игрок выбирает себе клан, берет **планшет клана** и кладет перед собой. В начале игры все кланы одинаковы, однако в течение игры улучшения сделают каждый клан неповторимым.

Возьмите фигурку вашего **лидера**, **8 фигурок** воинов и убедитесь, что к ним присоединены правильные цветные подставки. Возьмите фигурку **корабля**. Убедитесь, что цвет его паруса совпадает с цветом вашего клана. Держите все ваши фигурки рядом с планшетом клана.

Оставшиеся подставки (2 большие и 2 маленькие) положите перед собой. Они пригодятся при найме чудовищ.

Все это формирует ваш **резерв**.

Положите **маркер Славы** на значение «0» на **треке Славы**.

Возьмите **жетоны клана** и расположите их на крайних левых делениях **статистики клана** (Ярость, Топоры и Рога) на вашем планшете. Такое размещение дает вам на начало игры **6 ярости, 3 топора и 4 рога**.

Наконец, возьмите ваш последний жетон клана и поместите его на **Трек Ярости** на вашем планшете клана на отметку «6».



**СТАРТОВАЯ  
РАССТАНОВКА  
ЖЕТОНОВ  
КЛАНА**





## Подготовка игрового поля

Положите рядом с игровым полем планшет **Вальгаллы** и **Трек раундов** (Age Track).

Возьмите все **жетоны Грабежа**. Положите жетон с зеленой каймой в центральную область лицом вверх (сторона с наградой). Остальные жетоны перемешайте и положите по одному на каждую область (Age Track) лицом вниз.

Возьмите 8 жетонов **Рагнарока**, перемешайте их и положите по одному жетону на место для жетона на Треке раундов (Age Track) лицом вверх. Каждый жетон содержит название области, которая в течении игры будет уничтожена Рагнароком.

Как напоминание о разрушении области положите жетон **Рока** на область, которая указана на жетоне Рагнарока в первой эпохе.

Перед тем как игра начнется некоторые области уже будут уничтожены Рагнароком (они становятся недоступны во время игры). В зависимости от количества игроков вытащите из оставшихся жетонов Рагнарока необходимое количество жетонов и положите на области стороной разрушения.



- 4 игрока – 1 область разрушена.
- 3 игрока – 2 области разрушены.
- 2 игрока – 3 области разрушены.

Оставшиеся жетоны Рагнарока уберите в коробку. Область, где находится такой жетон, недоступна из-за разрушений и на нее нельзя выставлять фигурки до конца игры.

## Подготовка карт

Разделите карты по колодам (по рубашке) на 1, 2 и 3.

В зависимости от количества игроков, некоторые карты необходимо будет убрать из колод. При игре втроем – все карты со значком 4+, при игре вдвоем – все карты со значками «3+» и «4+». Значок расположен слева на карте.

- Для 4-х игроков карты не будут удалены.
- Для 3-х игроков все карты «4+» удаляются.
- Для 2-х игроков все «3+» и «4+» карты удаляются.

Каждая колода содержит восемь карт «4+» и шесть карт «3+». Все удаленные карты убираются в коробку.

Затем перемешайте каждую из трех колод отдельно и поместите их лицом вниз на соответствующие слоты **Дары Богов** на Треке раундов (Age Track).

МИНИМАЛЬНОЕ  
КОЛИЧЕСТВО  
ИГРОКОВ



## Последние приготовления

Положите все фигурки чудовищ рядом с игровым полем в пределах досягаемости всех игроков.

Положите жетон **Саги** на первое деление на треке раундов. Жетон Саги будет перемещаться из раунда в раунд, эпоха за эпохой для того, чтобы игроки отслеживали прохождение игры.

Дайте жетон **первого игрока** тому, кто родился севернее всех. В конце каждого раунда жетон первого игрока передается далее по часовой стрелке.





# Фазы игры

*Blood Rage* длится три раунда, представленных в игре как три эпохи. Каждая эпоха делится на шесть фаз:

1. Дары Богов
2. Фаза Действий
3. Фаза Смерси
4. Фаза Заданий
5. Рагнарок
6. Открытие врат Вальгаллы

Фазы должны быть разыграны с строгом порядке. Переходить к следующей фазе можно только в том случае, если предыдущая фаза полностью завершена. Чтобы не забыть порядок фаз, передвигайте маркер саги на треке ранудов. После того как разыгрывается последняя фаза, маркер Саги перемещается в первую фазу следующей эпохи, и так до тех пор, пока не наступит конец третьей эпохи и вместе с этим завершение игры.

## 1. Дары Богов

В этой фазе происходит драфт карт. Это возможность получить улучшения, нанять чудовищ и отправиться на выполнение заданий.

Если у игрока в начале следующего раунда на руке остались карты, он обязан их положить на планшет клана на значок клана.

Возьмите колоду текущего раунда и раздайте по 8 карт каждому игроку. В колоде после раздачи останется 2 карты – уберите их из игры в закрытую.

### Первая игра?

Рекомендуем вам в первую эпоху (раунд) не драфтить карты. Просто играйте теми 8-ю картами, что вам достались на раздаче. Во вторую эпоху (раунд) у вас уже будет представление о картах и тогда можете разыгрывать карты путем драфта.

Теперь выберете 1 карту из тех 8, что вам достались. Положите её лицом вниз на планшет клана, на значок клана. Передайте оставшиеся карты игроку слева от вас.



Продолжайте так делать пока каждый игрок не положит 6 карт на свой планшет. После этого, у каждого игрока на руках останется по 2 карты. Сбросьте их не показывая никому.

В конце фазы у игрока должно быть в руке 6 карт текущего раунда + все карты, которые остались с предыдущего раунда. Держите свои карты в тайне от других игроков. Вы сможете использовать свои карты во время Фазы действий.

## Стратегии для драфта

Большинство карт имеют в названии имена Скандинавских Богов, каждый из которых дает уникальные бонусы и возможности. Довольно неплохое решение постоянно использовать карты одного или двух Богов. И так, что же дают вам Боги:

Один: Правосудие и наказание во время и вне битвы.

Тор: Слава и добыча за победы в битве.

Локи: Мечь и добыча за проигранные битвы.

Фригга: Ресурсы и поддержка.

Хеймдаль: Предвидение и неожиданные сюрпризы.

Тюр: Самые большие бонусы Силы для битв.

Вам следует придерживаться баланса в использовании карт. Постоянное игнорирование карт какого-нибудь типа не приведет вас к поражению, но может вам дорого обойтись.

## Драфт при игре на двоих

При игре вдвоем драфт немного отличается от обычного. Игрок выбирает и оставляет у себя 2, а не 1 карту. Кладут их лицом вниз на свои планшеты клана и передают карты дальше. Повторите предыдущий шаг 2 раза. Сбросьте оставшиеся 2 карты.

## 2. Фаза Действий

Эта самая важная фаза в игре, где бушуют битвы и льется кровь рекой.

Каждый игрок начинает фазу с определенным количеством Ярости, зависящим от параметра на вашем планшете. Во второй и третий раунды установите значение Ярости согласно параметру.



*Пример: Клан ворона улушил свой параметр Ярость в первом раунде на 2. Это значит, что он начнет следующую фазу действий с 8-ю единицами ярости.*

Первый игрок начинает игру, затем ходят все по очереди по часовой стрелке.

В свой ход вы должны выбрать и выполнить только одно действие. Если оно требует затрат Ярости, вы обязаны заплатить полную стоимость. В противном случае, вы не можете выполнить это действие. Отметьте маркером на треке Ярости на планшете клана, как много вы потратили Ярости за выполненное вами действие.

Как только вы выполните действие, ваш ход завершается и передается игроку слева. И так продолжается поочередно.

Игрок, у которого в свой ход ноль Ярости, не может выполнять какие-либо действия, даже те, **которые стоят ноль Ярости**. Он может только реагировать на действия других игроков (сражаться и т.д.).

У игроков есть 5 возможных действий, из которых он выбирает одно в свой ход. Действия указаны в нижней части планшета клана. Игроки могут выбирать одно и тоже действие несколько раз в течение фазы действий, но только одно действие в свой ход.

- **Вторжение:** Разместить фигурку из запаса в пустую деревню на поле.
- **Марш:** Переместить фигурку из одной деревни в области в другую пустую деревню в другой области.
- **Улучшение:** Положить карту с руки на свой планшет.
- **Принять вызов:** Положить карту задания с руки на планшет лицом вниз.
- **Грабеж:** Атаковать область и получить за неё награду для своего клана.

Игрок может **спасовать**. Если он это делает, то он теряет всю свою ярость и больше не может выполнять действия.

### Конец фазы действий.

Фаза заканчивается немедленно в 2-х случаях:

1. У всех игроков Ярость опустилась до нуля.
2. Разграблены все доступные области (даже если у игроков еще осталась Ярость).

## Вторжение

Выберите фигурку из своего запаса и заплатите за неё Яростью. Цена равна силе фигурки, кроме фигурки Лидера. Лидеры выставляются бесплатно. Поместите фигурку в любую пустую деревню в одной из 8 внешних областей. В центральную область Вторжением нельзя размещать фигурки. Для этого надо будет позднее воспользоваться действием Марш. Если это корабль, то он помещается в любой Фьорд. Так же запомните: вторжение вашим Лидером не стоит Ярости.



**Пример:** Клан ворона улушил своих воинов. Их сила теперь 2. Клан платит 2 ярости и использует действие Вторжение чтобы переместить воина из запаса в пустую деревню в Утгарде.

**Важно:** Всегда следите за параметром Рога своего клана. Если количество фигурок на игровом поле равно текущему параметру Рогов, то вы не можете использовать действие Вторжение. (Вальгалла не является частью игрового поля).



## Марш

Когда вы выбираете действие Марш – заплатите 1 Ярость. Выберите одну область (Фьорды выбирать нельзя). Переместите любое количество своих фигурок из выбранной области в любую другую область на поле (но только в одну). Область, в которую вы перемещаете свои фигурки не должна быть обязательно соседней.

Вы не можете перемещать фигурки из двух областей или в две области. Вы можете Маршем перемещать фигурки только из одной области в другую.

**Важно:** Использование действия Марш – единственная возможность захватить область Иггдрасиля. Там нет деревень, соответственно там нет ограничений на количество фигурок в области.

*Пример* показывает 5 возможных и невозможных перемещений во время Марша:

1. Синий игрок может подвинуть 2 свои фигурки в область, которая не является соседней. Он не может переместить все 3 свои фигурки из Гимле в Эльвагар поскольку там только 2 незанятые деревни.
2. Желтый игрок может подвинуть все свои фигурки из Ангербоды в область Иггдрасиля поскольку нет ограничений на количество фигурок в этой области.
3. Коричневый игрок не может переместить воинов в 2 разные области одним действием Марш.
4. Красный игрок не может перемещать воинов из 2 разных областей в одну.
5. Корабли не могут перемещаться.



## Улучшение

На каждом планшете клана есть 8 ячеек под карты улучшений: по **одной** для Лидера, корабля и воинов; **две** для чудовищ и **три** для улучшений всего клана.

Когда вы выбираете действие Улучшение, вы должны выбрать карту с руки, заплатить Яростью её стоимость (выражена в Силе) обычно указанную в левом верхнем углу и положить её в подходящий слот на планшете. Если в слоте уже есть карта, сбросьте её и положите новую. Это новое улучшение полностью заменяет собой предыдущее, начиная от Силы даваемой фигурке, до специальных способностей.

Если у вас есть 2 одинаковых улучшения клана (карты лежат в разных слотах), оба улучшения работают и не противоречат друг другу.



*Пример:* Игрок решает сыграть карту улучшения "Возвышение Локи". Он должен заплатить 2 Ярости (сколько указано на карте). Поскольку у игрока уже есть 3 улучшения клана на его планшете, он решает сбросить одну из карт улучшения "Помощь Фригги", чтобы освободить место для новой карты. Теперь у игрока есть улучшения "Возвышение Локи" и "Владения Локи", что дает ему по 3 Славы за каждую фигурку возвращенную из Вальгаллы в конце эры.

## УЛУЧШЕНИЯ СОЛДАТ

Когда вы улучшаете **Лидера, воина** или **корабль** и у вас в запасе есть фигурка соотв. типа, то вы можете немедленно сделать действие Вторжение этой фигуркой без дополнительных затрат Ярости.

## УЛУЧШЕНИЯ ЧУДОВИЩ

Чудовища являются уникальными и очень сильными бойцами с необычными способностями, которые могут переломить ход игры.

Когда вы играете карту улучшения чудовища, возьмите соотв. фигурку и положите её в свой резерв. Это чудовище теперь служит вам до конца игры. Сразу же после этого можно совершить вторжение этим чудовищем без дополнительных затрат Ярости.

Чудовища, как и все остальные фигурки, при поражении попадают в Вальгаллу и дают вам очки Славы в фазу Рагнарока.

У вас может быть только 2 чудовища. Если вы скидываете с планшета карту чудовища – удалите его фигурку из игры и уберите в коробку.





## Принять вызов

Положите карту Задания из руки на планшет клана лицом вниз на символ клана. Это действие не требует затрат Ярости. Вы можете положить сколько угодно Заданий в раунд, даже Задания одного типа. Награда за каждое выполненное задание будет начислена отдельно. Вы можете осмотреть ваши карты Заданий в любое время.

В фазу действий старайтесь выполнить свои карты Задания, чтобы получить как можно больше Славы за их выполнение. За невыполненное задание нет никакого штрафа.

**Важно:** Действие «Принять вызов» не стоит Ярости. Однако помните, что вы не можете использовать **ни одно** из действий при нуле Ярости, даже "бесплатные".



*Пример:* Клан медведя решает принять вызов в Йотенхейме. Если в следующую фазу заданий у него будет в Йотенхейме больше всех Силы, то он получит за выполненное задание 7 Славы и сможет улучшить один из параметров своего клана.

## Грабеж

Если вы сможете удачно разграбить область – получите улучшение параметров для своего клана. Но для начала вам надо победить всех противников в этой области.

Чтобы разграбить область, в ней должна находиться хотя бы **одна** ваша фигурка или во фьорде при этой области, и эта область не была разграблена в этом раунде. Грабеж не требует затрат Ярости. Грабеж происходит в 3 шага:

- 1. Призыв к битве:** Игроки могут подвинуть фигурки из соседних областей, чтобы присоединиться к битве.
- 2. Розыгрыш карт:** Игроки, участвующие в битве, разыгрывают карту, дающую бонус к Силе и иные способности.
- 3. Подведение итогов битвы:** Игрок с самой большой Силой победил. Проигравшие погибают. Победитель получает награду.

### 1. ПРИЗЫВ К БИТВЕ.

Начиная с игрока, слева от того, кто начал грабеж и далее по часовой стрелке – каждый игрок может переместить в область, где происходит грабеж **одну** фигурку из соседней области. Это перемещение не стоит Ярости и корабли не могут быть перемещены. Как только все деревни будут заняты в оккупируемой области или никто больше не хочет присоединиться – битва начинается.

**Важно:** В области Иггдрасиля нет деревень, поэтому там нет лимита на количество фигурок участвующих в битвах.

Если в этой области и в поддерживающем фьорде на этом шаге окажутся только фигурки 1 игрока, то битва не начнется и он автоматически грабит область. Получает награду с жетона грабежа и переворачивает его неактивной стороной вверх. В этом случае игрок не получает Славу за победу в битве.

В другом случае, если в области и в поддерживающем фьорде находятся фигурки нескольких игроков, то все принимают участие в грабеже и начинается битва.

## 2. РОЗЫГРЫШ КАРТ

Каждый игрок участвующий в битве должен выбрать одну карту из руки и положить её перед собой в закрытую, рубашкой вверх (если у игрока нет карт – он ничего не кладет). Затем все игроки одновременно открывают выбранные карты.

Если вы открыли боевую карту, то её бонус к Силе (+STR) добавляется к общей Силе (STR) ваших фигурок в области. Так же срабатывают специальные свойства на карте. Если вы открыли карту Улучшения или Задания – она не дает никакого бонуса.

Каждый игрок складывает Силу (STR) всех своих фигурок в области и прибавляет к ней Силу (+STR) сыгранной карты (если есть). Сумма этих значений составляет итоговую Силу (STR) клана в битве.

**Важно:** Если эффект карты заставляет игрока уничтожить все его фигурки участвующие в битве, это не означает, что игрок больше не принимает участия в битве. Бонус от его боевой карты дает ему возможность победить.

Некоторые боевые карты дают возможность увеличить вашу силу в бою уже после того, как все игроки раскрыли свои боевые карты. Однако этот бонус должен быть применен до подсчета силы и подведения итогов битвы. Порядок розыгрыша таких карт начинается с игрока, который грабит область и далее по часовой стрелке.



## 3. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ БИТВЫ

Игрок с наибольшей силой – победитель. При ничье – все игроки проигрывают.

Победитель сбрасывает все сыгранные карты, проигравшие – забирают их назад в руку.

Проигравшие уничтожают все свои фигурки участвовавшие в сражении (включая с поддерживающих фьордов) и перемещают их на планшет Вальгаллы.

Если побеждает игрок начавший грабеж – он грабит область и получает награду указанную на жетоне грабежа в этой области (переверните жетон). Больше эту область нельзя грабить до следующего раунда.

Если побеждает игрок не начавший грабеж – никто не грабит область и не получает награду указанную на жетоне грабежа в этой области. Можно снова попытаться разграбить эту область в этом раунде.

Наконец, игрок победивший в битве, получает Славу, равную его текущему значению параметра Топоры на планшете клана.

## Награды за грабеж



Если вы успешно разграбили провинцию – увеличьте параметр Ярость своего клана. Это не дает вам Ярость в этой фазе. Однако увеличит её начальное количество в следующую эру (раунд).



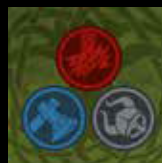
Если вы успешно разграбили провинцию – увеличьте параметр Топоры своего клана. Увеличение получаемой Славы срабатывает сразу же, включая Славу за эту битву.



Если вы успешно разграбили провинцию – увеличьте параметр Рога своего клана.



Если вы успешно разграбили провинцию – получите 5 Славы.



Если вы успешно разграбили провинцию – увеличьте все параметры своего клана на 1.

**Пример:**

**1.** Клан Волка (красный) выбирает для грабежа область Андланг, поскольку у него есть корабль во фьорде, который поддерживает Андланг. Клан Ворона (синий), игрок слева от него, перемещает воинов из области Гимле в Андланг. Клан Змеи (желтый) тоже хочет принять участие в битве своим Лидером, находящимся в уже разграбленном Хоргре. Однако, он не может этого сделать, поскольку Хоргер не соседняя область с Андлангом. Красный игрок перемещает воина из области Иггдрасил в Андланг. Снова очередь синего игрока и он перемещает воина из области Иггдрасил в Андланг, занимая там последнюю свободную деревню. Больше никто не может перемещать фигурки в Андланг, поскольку все деревни там заняты.

Красный и Синий игроки принимают участие в битве. Сила Красного игрока 3 (2 за корабль и 1 за воина). Сила Синего — 2 (по 1 за каждого воина). Игроки выбирают карты, кладут их на стол и раскрывают.



**2.** Красный игрок раскрывает карту "Сокрушающие удары Тюра" с бонусом к силе + 4. У Синего же игрока не было намерения выигрывать бой, он раскрывает карту Улушиения (она дает бонус «ноль» к силе). У Красного игрока общая сила в битве = 7 у синего так и осталось 2. Красный игрок победил.

**3.** Оба воина Синего игрока погибают и отправляются в Вальгаллу. Синий игрок не сбрасывает свою разыгранную карту Улушиения, а забирает назад в руку. Красный игрок преворачивает жетон грабежа в Андланге лицом вниз и увеличивает параметр Топоры своего клана на 1 (с 3 до 4). Игрок получает 4 Славы за победу в битве и сбрасывает сыгранную боевую карту.



## 1. Фаза Сброса

Все игроки должны сбросить карты с руки. Можно оставить только **одну** карту, чтобы использовать в следующем раунде.

В третьем раунде игры игроки обязаны сбросить все карты, полностью освободив свои руки.

## 2. Фаза Заданий

Игроки по очереди вскрывают свои задания и проверяют выполнены ли они или нет. При выполнении – игрок получает награду. При провале – игрок ничего не получает, но и ничего не теряет. После – сбросьте все задания независимо от того выполнены они или нет.



Большинство заданий основано на доминировании по силе (STR) в области, указанной на карте задания. Сложите силу ваших воинов (включая фьорды) и определите победителя с наибольшей силой.

Если ваша сила больше чем у противников – вы выполнили задание.

При ничьей по силе с противником – вы не выполнили задание.

### Пример:

Клан Змеи (желтый) раскрывает карту, о том, что он принял вызов в Манхейме. Он выполнит это задание, если у него будет больше всех силы в этих областях. В Эльвгаре, входящим в состав Манхейма, у Красного игрока есть 2 воина (итоговая сила 1 + 1), у Желтого игрока сила также равна 2 (корабль во фьорде). Это ничья. За Эльвгар желтый игрок не получит славы. В Ангербоде у синего игрока есть только 1 воин. Значит по заданию желтый игрок получает 5 славы и решает увеличить параметр Рога своего клана.



## Б. Фаза Рагнарока

Возьмите жетон Рагнарока с трека раундов и положите его в область, которая указана на нем, стороной разрушения вверх. Это область выходит из игры.

Для викинга нет более славной смерти, чем пасть в последней битве за мир. Когда область уничтожена Рагнароком – все фигурки в ней уничтожаются и отправляются на планшет Вальгаллы. За каждую уничтоженную фигурку её владелец получает Славу согласно значению на треке раундов (2 в первый раунд, 3 во второй и 4 в третий).

Положите жетон Рока на следующую область, которая падет от Рагнарока.

*Пример:* Жетон Рагнарока указывает на Гимле. Это зангит, то жетон переворачивается и кладется на область Гимле на игровом поле. Гимле теперь считается уничтоженной. Все фигурки в Гимле и в поддерживающем фьорде уничтожаются и переносятся в Вальгаллу. Это 2 красные и 2 синие фигурки. Так же на треке раундов указана Слава за гибель в огне Рагнарока (3 Славы за фигурку). Соответственно красный и синий игрок получают по 6 Славы. Жетон Рока перемещается в следующую область, название которой указано на жетоне Рагнарока следующей эры (Андланг).



## Б. Открытие врат Вальгаллы

В конце каждого раунда Боги дают игрокам еще один подарок – они возвращают всех павших воинов в их резервы. Верните все фигурки с планшета Вальгаллы их хозяевам.

## Конец раунда

Прежде чем перейти в следующую эпоху (раунд), переверните все жетоны грабежа рубашкой вверх. Они не перемешиваются и остаются на своих областях до конца игры.

Передайте жетон первого игрока игроку слева.

Переместите жетон саги на первое деление следующего раунда. Новый раунд начинается с фазы Даров Богов, используя карты следующей эры (раунда). С каждой эрой (раундом) сила даров растет, позволяя получать больше Славы в столкновениях на сокращающихся от Рагнарока территориях.





# Окончание игры

Игра заканчивается после открытия врат Вальгаллы в конце третьего раунда. Самое время понять, кто достоин занять место рядом с Одином.

## Подсказки игрокам

Blood Rage это не просто игра за контроль территорий. Победа в битвах – это путь получить много Славы, однако вы можете получать не меньше Славы, умирая во славу Богов. Погибая в битвах, воины приносят Славу за то, что они отправляются в Вальгаллу, таким образом лишая оппонентов карт из руки.

Задания так же приносят много Славы. Они слишком сильны, чтобы вы их игнорировали. Однако собирая слишком много заданий, вы рискуете остаться без сил на их выполнение. Нужно соблюдать баланс. Важно наблюдать за другими игроками в то время, когда они вторгаются в области или грабят их. Попробуйте предугадать, какое задание стремится выполнить ваш оппонент, чтобы вовремя остановить его.

Последний бонус, который добавит вам Славы – насколько сильно вы улучшили параметры вашего клана. За каждый параметр, стоящий на 4-5 делении, получите по 10 Славы. За каждый параметр, стоящий на последнем делении, получите по 20 Славы.

	+10 GLORY					+20 GLORY	
<b>BINGS</b> At the start of each round	6	7	8	9	12	12	
<b>BINGS</b> Glory for winning battles	3	4	5	6	8	10	
<b>HORNIS</b> Limit of figures on the map	4	5	6	7	10		

*Пример:* Клан Ворона решил развить пару параметров до легендарного уровня. В конце игры он получит 10 Славы за Ярость, 20 Славы за Топоры. Всего – 30 Славы.

Игрок набравший больше всех Славы – побеждает.

# Сводка правил

## Конец раунда

### 1. Дары Богов

Раздайте по 8 карт каждому игроку. Драфтите карты пока у каждого игрока не будет 6 карт на планшете клана. Оставшиеся 2 карты сбросьте.

### 2. Фаза Действий

Установите Ярость клана соответствующую значению параметра Ярости на планшете клана.

Разыгрывайте ходы поочередно выполняя **одно** действие в свой ход, оплачивая стоимость действий Яростью.

Игроки с «ноль» Ярости не могут выполнять какие-либо действия.

Продолжайте разыгрывать ходы, пока у всех игроков не будет «ноль» Ярости.

#### Вторжение

Заплатите Яростью стоимость фигурки равную её силе (STR) и переместите её из своего запаса в любую пустую деревню на поле.

Нельзя вторгаться в область Иггдрасила. Корабли могут вторгаться только во фьорды. Вторжение Лидером не стоит Ярости.

#### Марш.

Заплатите одну Ярость, чтобы переместить любое кол-во своих фигурок из 1 области в любую другую область на поле.

Корабли не могут быть перемещены таким образом.

#### Улучшение.

Заплатите Яростью стоимость карты улучшения, указанную на ней и положите её на соответствующее ей место на планшете клана.

Если вы улучшаете фигурку, то можете бесплатно совершить ей вторжение.

#### Принять вызов.

За «ноль» Ярости положите карту задания из своей руки на планшет клана, тем самым принимая его к выполнению.

#### Грабеж.

За «ноль» Ярости выберете еще не разграбленную область на поле, в которой есть хотя бы 1 ваша фигурка (или в поддерживающем фьорде) для грабежа.

Начиная с игрока слева от вас, и по очереди, каждый игрок может переместить 1 свою фигурку в область, где начался грабеж из соседней области. Продолжайте до тех пор, пока не останется свободных деревень в этой области или все игроки не спасуют.

Все игроки, участвующие в битве, выбирают карту с руки (необязательно боевую), затем одновременно вскрывают выбранные карты. Добавьте Силу разыгранной карты к Силе ваших фигурок в этой области. Игрок с самой большой Силой – победитель. При ничьей – никто не победил. Все проиграли.

Все проигравшие игроки возвращают разыгранные карты назад себе в руку, победитель скидывает карту. Все фигурки проигравших игроков погибают и отправляются в Вальгаллу.

Если побеждает игрок, объявивший грабеж, то он получает награду с жетона грабежа и переворачивает его неактивной стороной вверх.

Победивший в битве так же получает Славу, равную его значению параметра Топоры.

### 3. Сброс

Игроки сбрасывают все карты с руки кроме одной.

### 4. Задания

Вскройте выбранные карты заданий и проверьте условия их выполнения. При выполнении игроки получают Славу и улучшают параметры клана.

### 5. Рагнарок

Уничтожьте область с жетоном Рока. Так же уничтожьте в этой области и в опорном фьорде, что поддерживает эту область, все фигурки.

Получите Славу согласно значению на треке раундов за каждую уничтоженную вашу фигурку.

Переместите жетон Рока в следующую роковую область.

### 6. Открытие врат Вальгаллы

Верните все свои фигурки из Вальгаллы в свой запас.

## Конец Раунда

Переверните все жетоны грабежа рубашкой вверх. Передайте жетон первого игрока налево.

## Окончание игры

Проверьте и получите бонусные очки Славы за улучшенные параметры вашего клана.

Игрок набравший больше всех Славы – побеждает.