

Правила гри



Blood Rage



ЛЮТЬ КРОВІ

ТВОРЦІ ГРИ	2
Вступ	3
Мета гри -----	3
Вміст гри	4
Основні поняття	6
Ігрове поле -----	6
Пляншет клану -----	7
Фігурки -----	8
Карти -----	8
Приготування до гри	9
Приготування вашого клану -----	9
Приготування ігрового поля -----	10
Приготування карт -----	11
Останні кроки -----	11
Фази гри	12
Фаза дарів богів -----	12
Фаза вій -----	13
Набіг	14
Похід	15
Поліпшення	16
Накази богів	17
Грабіж	17
Фаза свідання -----	20
Фаза наказів богів -----	20
Фаза Рагнароку -----	22
Фаза Валгалли -----	22
Кінець епохи -----	22
Кінець гри	23
Короткі правила	24



ТВОРЦІ ГРИ

Розроблення гри: Ерік М. Ленг

Художник: Адріан Сміт

Продюсери: Тьяго Аранья, Персі де Монблан

Графічний дизайн: Мат'є Арло

Створення фігурок: Майк Мак-Вей

Дизайн фігурок: Грегорі Клавільє, Жак-Олександр Жилуа, Джейсон Гендрікс, Стів Сондерз, Стефан Сімон, Ремі Трамбле, Хосе Ройг

Ілюстрації ігрового поля: Геннінг Людвігсен

Автори логотипа: Джордж Кларенко, Едріан Сміт

Автори правил: Тьяго Аранья, Ед Болм, Джонатан Моріарті

Видавець: Дейвід Преті

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Виpusкова редакторка: Алла Костовська

Перекладач: Святослав Михаць

Редактор: Сергій Лисенко

Верстка й дизайн: Артур Патрихалко

Неоціненна допомога: Володимир Іванов, Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання © 2023 Geekach Games спільно з Top Scratch
www.geekach.com.ua • www.top-scratch.com.

© 2023 CMON Global Limited. Жодну частину цього товару не можна відтворювати без спеціального дозволу. Логотип Guillotine Games – торгова марка компанії Guillotine Press Ltd. Логотип Studio McVey – торгова марка Studio McVey Limited.

Blood Rage, CMON, логотип CMON – торгові марки CMON Global Limited.

Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.
Виготовлено в Китаї.

Всебатько Один у своїй неосяжній мудрості завжди знав, що Рагнарок неодмінно настане. Утім, він так і не зміг запобігти руйнуванню Мідґарду. Людям лишається тільки новатися від страху й чекати на неминучий кінець.

Але це не стосується вас. Ви — вікінг, ватажок древнього й гордого клану! Навіть перед остаточною загибеллю всього світу ви поведете своїх воїнів у бій. Не перестанете воювати й грабувати, бо для цього ви й народилися! В останні години світу боги особливо щедрі на дари й милости. Навіть найжорливіші монстри Мідґарду прагнуть домогтися слави за той короткий час, що залишився. Вони теж можуть долучитися до ваших лав. Скористайтеся всім, що маєте, щоб в останній битві цього світу здолати інші клани й заслужити собі місце у Вальгаллі.

Життя швидкоплинне, але слава вічна.
Настав час для вашої люті!

МЕТА ГРИ

Мета гри — здобути якнайбільше слави до того часу, коли світ перестане існувати. Ви здобуваєте славу за перемоги в битвах і за грабежі, за виконання наказів богів і доблесну смерть на полі бою. Гра триває три епохи, у кожній з яких Рагнарок повільно поглинає світ. Перемагає гравець, що наприкінці гри має найбільше очок слави.





1 ігрове поле



1 планшет епох

1 планшет Вальгалли



4 планшети кланів



102 карти
(3 колоди по 34 карти)



1 жетон
недолі



1 жетон
саги



1 жетон
першого гравця



9 жетонів
грабежу



8 жетонів Рагнароку



16 жетонів кланів
(по 4 кожного клану)



4 маркери очок слави
(по 1 кожного клану)



10 фігурок клану Вовка
(8 воїнів, 1 ярл, 1 дракар)



10 фігурок клану Ведмедя
(8 воїнів, 1 ярл, 1 дракар)



10 фігурок клану Змія
(8 воїнів, 1 ярл, 1 дракар)



10 фігурок клану Крука
(8 воїнів, 1 ярл, 1 дракар)



**44 маленькі
пластикові
підставки**
(по 11 на клан)



**8 великих
пластикових
підставок**
(по 2 на клан)



9 фігурок монстрів

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

ІГРОВЕ ПОЛЕ

На ігровому полі зображено мапу таємничого краю навколо Іггдрасіля – великого дерева Одіна, що зв'язує воедино дев'ять світів. Увесь цей край поділений на 9 **провінцій**. У самому серці краю розташована провінція Іггдрасіль, а навколо неї – 8 зовнішніх провінцій, які утворюють 3 регіони: Мангейм, Альвгейм та Йотунгейм. Провінції, що мають спільну межу, вважають **сусідніми**. Іггдрасіль сусідній з усіма іншими провінціями.

У кожній провінції від 3 до 5 **селищ**. У кожному селищі може розміщуватися лише 1 фігурка. Це означає, що в кожній провінції не може бути більше фігурок, ніж селищ. В Іггдрасілі немає селищ, тому тут може перебувати скільки завгодно фігурок.

Між деякими провінціями є **фіорди**. Усього на мапі 4 фіорди. Вважають, що кожен фіорд **підтримує** ті дві провінції, між якими він лежить. Будь-який ефект, що впливає на провінцію, також впливає на сусідній з нею фіорд. У кожному фіорді може розміщуватися скільки завгодно дракарів.

Уздовж краю ігрового поля проходить **трек слави**, за допомогою якого гравці відстежують свої результати. Здобувши очки слави, гравець відразу пересуває свій маркер очок слави на відповідну кількість поділок цим треком.



ПЛАНШЕТ КЛАНУ

Кожен гравець вибирає, за який клан гратиме, й отримує планшет цього клану. За допомогою цього планшета він керуватиме ресурсами, характеристиками й поліпшеннями свого клану.

Посередині вашого планшета розташований **трек люті**. Лють — це грошова одиниця у грі. Виконуючи дії, ви зазвичай витрачаєте частину своєї люті. Для цього ви переміщуєте свій жетон клану треком люті на відповідну кількість поділок.

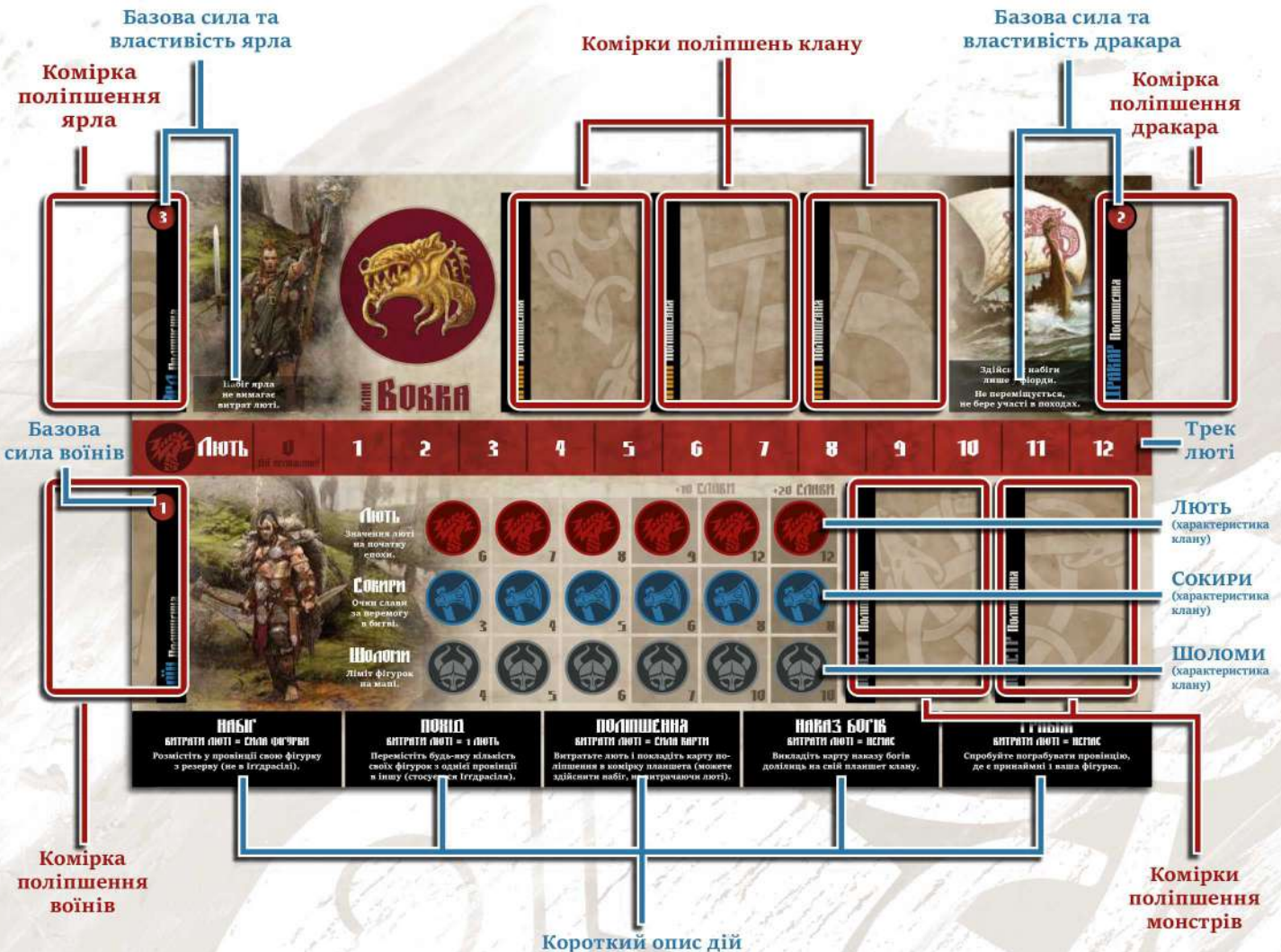
Під треком люті є решта **характеристик** вашого клану, а саме: **лють**, **сокири** та **шоломи**.

Лють визначає, скільки одиниць люті ви отримуєте на початку кожного раунду. Що більше значення люті, то більше дій ви зможете виконати.

Сокири визначають, скільки слави ви здобуваєте за перемоги в битвах. Що більше значення сокир, то славетнішими будуть ваші перемоги, отже, ваш клан зможе швидше досягти успіху.

Шоломи визначають, скільки ваших фігурок може одночасно перебувати на полі. Що більше фігурок на полі, то більше битв, грабежів і пролитої крові.

Протягом гри ви матимете чимало можливостей поліпшити характеристики свого клану. Збільшуючи одну з характеристик на 1, ви переміщуєте відповідний жетон клану на 1 поділку праворуч. Якщо вам вдасться збільшити ту чи іншу характеристику до легендарного рівня, то наприкінці гри ви здобудете додаткову славу.



Фігурки

Кожна ваша фігурка — ярл, дракар, воїн й іноді монстр — має своє значення **сили**. На початку гри всі ці значення дорівнюють значенням, указаним на вашому планшеті клану: сила ярла — 3, сила дракара — 2, сила воїнів — 1. Що більша сила ваших фігурок на ігровому полі, то вищі ваші шанси на перемогу в битвах та успішне виконання наказів богів.

Крім того, ярли та дракари починають гру з особливими властивостями, вказаними на планшеті клану.

Протягом гри ви зможете поліпшити свої фігурки, виклавши карти поліпшень у відповідні комірки планшета клану. Ці карти дають додаткові властивості й силу. **Зауважте, що після поліпшень ярли та дракари зберігають свої властивості, указані на планшеті клану.**

Якщо вашу фігурку знищили внаслідок поразки в битві, особливої властивості чи Рагнарку, ви розміщуєте її на планшеті Вальгалли. Там вона чекає наступної епохи, щоб повернутися у гру.

Карти

Три колоди карт символізують дари скандинавських богів. У кожному раунді гри використовують відповідну колоду. Ці дари богів допомагають гравцям різними способами.

Карти битви (червоні) збільшують силу вашого війська в битві.



Карти наказів богів (зелені) — це завдання, які боги доручають вам виконати. Виконавши вимогу богів, ви здобуваєте очки слави й указану на карті нагороду.



Карти поліпшень (чорні) різними способами поліпшують ваш клан.

- **Поліпшення війська** збільшує силу й/або додає властивостей вашим воїнам, ярлу чи дракару.
- **Поліпшення монстра** дає змогу залучити до вашого війська неповторних мітичних створінь.
- **Поліпшення клану** впливає на весь ваш клан завдяки різним ефектам.





ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

ПРИГОТУВАННЯ ВАШОГО КЛАНУ

Насамперед кожен гравець вибирає один з доступних кланів і кладе перед собою відповідний **планшет клану**. На початку гри характеристики всіх кланів однакові, але завдяки поліпшенням протягом гри вони почнуть відрізнятися.

Візьміть фігурку **ярла** та **8 воїнів** вашого клану. Переконайтеся, що вони вставлені в маленькі підставки кольору вашого клану. Підставки дають змогу легко розрізнити фігурки на полі. Візьміть фігурку **дракара** й переконайтеся, що до неї прикріплено вітрило кольору вашого клану. Тримайте всі свої фігурки біля планшета клану. Це буде ваш **резерв**.

Також тримайте біля себе 2 маленькі та 2 великі підставки кольору вашого клану. Вони знадобляться, якщо ви залучите до своїх лав монстрів.

Візьміть **маркер очок слави** вашого клану й покладіть його на поділку «0» **треку слави**, що проходить уздовж краю ігрового поля.

Візьміть усі ваші **жетони клану**. Покладіть по одному жетону на перші поділки кожної з трьох **характеристик клану** (лють, сокири й шоломи) на вашому планшеті клану. Усі гравці починають гру з такими характеристиками своїх кланів: **6 люті**, **3 сокири** та **4 шоломи**. Свій останній жетон клану покладіть на **трек люті** вашого планшета клану. Початкова характеристика люті вашого клану дорівнює 6, тому цей жетон ви кладете на поділку «6» треку люті.



Початкові позиції жетонів клану





Приготування ігрового поля

Покладіть біля ігрового поля **планшет Вальгалли** та **планшет епох**.

Візьміть усі **жетони грабежу**. Покладіть жетон із зеленою рамкою в провінцію Ігдрасіль (у центрі поля) стороною з нагородою догори. Перемішайте решту 8 жетонів грабежу й викладіть по 1 випадковому жетону в кожен провінцію навколо Ігдрасіля, стороною з нагородою догори. Ці нагороди ви здобуваєте, коли грабуєте ту чи іншу провінцію (див. с. 18).

Візьміть 8 **жетонів Рагнароку** й перемішайте їх. Викладіть по 1 жетону стороною з текстом догори на кожну з 3 клітинок Рагнароку на треку епох. Жетони Рагнароку визначають, які провінції будуть знищені протягом гри.

Щоб пам'ятати, яку провінцію Рагнарок поглине наступною, покладіть **жетон недолі** на провінцію, позначену на жетоні Рагнароку першої епохи.

Перед початком гри деякі провінції вже будуть знищені Рагнароком, тому ви матимете менше вільного місця на ігровому полі. Залежно від кількості гравців візьміть навмання відповідну кількість позосталих жетонів Рагнароку й покладіть їх у вказані на них провінції «знищеною» стороною догори.



- 4 гравці — знищте 1 провінцію.
- 3 гравці — знищте 2 провінції.
- 2 гравці — знищте 3 провінції.

Решту жетонів Рагнароку поверніть у коробку. Провінції з викладеними на них жетонами Рагнароку не використовують у грі — в них не можна розміщувати фігурки.

Приготування карт

Посортуйте карти за числами на їхніх зворотах, створивши три різні колоди: 1, 2 та 3.

Щоб зберегти ігровий баланс для різної кількості гравців, вам, можливо, доведеться вилучити деякі карти з колод. У лівій частині таких карт ви побачите невелику позначку «3+» або «4+». Це означає, що карту додають у колоду лише тоді, коли в грі бере участь указана або більша кількість гравців.

Мінімальна кількість гравців



- 4 гравці — не вилучайте карт.
- 3 гравці — вилучіть із колод усі карти з позначкою «4+».
- 2 гравці — вилучіть із колод усі карти з позначками «3+» та «4+».

У кожній колоді є 8 карт із позначкою «4+» і 6 карт із позначкою «3+». Усі вилучені карти поверніть у коробку. Потім перетасуйте окремо кожну з трьох колод і покладіть їх долілиць у відповідні комірки **дарів богів** на планшеті епох.

Останні кроки

Розмістіть усі фігурки монстрів біля ігрового поля в межах досяжності всіх гравців.

Покладіть **жетон саги** на першу поділку першої епохи треку епох. Це — «Дари богів. Епоха 1». Завдяки жетону саги ви зможете відстежувати перебіг гри: переміщуйте жетон з однієї фази в іншу до кінця поточної епохи, а потім переходьте до наступної епохи.

Насамкінець дайте **жетон першого гравця** тому, хто народився найпівнічніше з усіх. Цей гравець починає першу епоху гри. Наприкінці кожної епохи жетон першого гравця передають наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.





ФАЗИ ГРИ

Гра триває 3 раунди, які називають епохами.
Кожна епоха складається із 6 фаз:

1. ДАРИ БОГІВ
2. ДІЇ
3. СКИДАННЯ
4. НАКАЗИ БОГІВ
5. РАГ'НАРОК
6. ВАЛЬГАЛЛА

Фази розігрують у наведеному вище порядку. Перш ніж перейти до наступної фази, ви повинні повністю завершити поточну. Завершивши фазу, перемістіть жетон саги на наступну поділку планшета епох. Так ви зможете відстежувати перебіг гри. Після завершення останньої фази епохи покладіть жетон саги на першу поділку наступної епохи. Коли жетон досягає останньої поділки третьої епохи, гра закінчується.

ФАЗА ДАРІВ БОГІВ

Протягом цієї фази гравці відбирають собі на руку карти. Завдяки цим картам вони поліпшуватимуть свої клани й війська, отримуватимуть накази богів, схилитимуть на свій бік монстрів, а також посилюватимуть бійців, щоб здобувати славу за перемоги в битвах.

Якщо на початку другої чи третьої епохи на руці гравця залишилася карта з попередньої епохи, він повинен спершу покласти її долілиць на планшет свого клану (поверх символу свого клану).

Візьміть із планшета епох колоду поточної епохи й роздайте по 8 карт кожному гравцеві. Решта карт цієї епохи більше не знадобиться у грі.

ПЕРША ПАРТІЯ

Радимо в першій епісі просто роздати кожному гравцеві по 8 випадкових карт і грати цими картами. Під час першої епохи гравці більш-менш ознайомляться з картами, тому зможуть відбирати карти під час другої епохи.

Відбір карт відбувається доволі просто. Кожен гравець дивиться 8 отриманих карт і залишає собі 1 з них. Цю карту він кладе долілиць на планшет клану (на символ клану). Відібравши собі по 1 карті, гравці одночасно передають 7 позostalих карт гравцям ліворуч від себе.



ВІДБИР Ч ГРИ ВДВОХ

У грі вдвох ви відбираєте карти трохи інакше. Кожен гравець відбирає по 2 карти (замість 1), кладе їх долілиць на свій планшет клану, а решту віддає супернику. Цю процедуру гравці повторюють ще двічі, доки кожен не відкладе по 6 карт. Після цього гравці скидають по 2 позostalі карти.

ФАЗА ДІЙ

Це основна фаза гри, у якій вікінги атакують і грабують, проливають кров і здобувають перемоги.

Тепер кожен гравець дивиться отримані карти й залишає собі 1 з них. Цю карту він теж кладе долілиць на свій планшет клану. Потім гравці знову передають позostalі карти гравцям ліворуч.

Продовжуйте відбирати й передавати карти, поки кожен гравець не відкладе 6 нових карт на свій планшет клану. На цю мить у кожного гравця залишиться по 2 карти, які треба передати. Однак ці карти вже не передають, а скидають, не показуючи їх один одному.

Наприкінці цієї фази в кожного гравця повинно бути 6 карт. Також у гравця могла залишитися карта з попередньої епохи. Нікому не показуйте свої карти. Ви зможете використовувати ці карти протягом фази дій.



СТРАТЕГІЧНІ ПОРАДИ ЩОДО ВІДБОРУ КАРТ

Більшість карт пов'язані з певним богом. Кожен бог дає гравцеві свій особливий дар. Кілька карт одного-двох богів можуть чудово комбінуватися. Ось короткий опис того, чим вам можуть допомогти боги:

- Одін — вплив на хід битви й не тільки.
- Тор — слава й трофеї за перемогу в битві.
- Локі — помста або трофеї за поразку в битві.
- Фрігга — ресурси й підтримка.
- Геймдалль — передбачення і несподіванки.
- Тір — посилення війська для перемог у битвах.

Варто відбирати типи карт так, щоб між ними був певний баланс. Якщо ви повністю нехтуватимете одним типом карт (поліпшень, наказів богів або битви), це не призведе до неминучої поразки у грі, але може дорого вам коштувати!

Приклад. Гравець за клан Крука збільшив характеристику люті на 2, тому він починає фазу дії поточної епохи з 8 люті.

Фазу дій розпочинає гравець із жетоном першого гравця, а далі гравці ходять за годинниковою стрілкою.

У свій хід ви повинні вибрати й виконати 1 дію. Якщо для її виконання потрібна лють (а зазвичай так і є), ви повинні спершу витратити вказану кількість люті, а потім уже виконувати дію. Ви переміщуєте жетон на треку люті свого клану, щоб показати кількість витраченої люті. Якщо вам бракує люті, щоб повністю оплатити певну дію, то ви не можете її виконати.

Після виконання дії ваш хід завершується. Тепер ходить гравець ліворуч від вас. Він також виконує 1 дію, витрачаючи на неї лють, якщо треба. Гравці по чергово роблять свої ходи.

Гравець, чия лють дорівнює 0, не може виконати жодної дії у свій хід, **навіть якщо для її виконання не треба витрачати лють**. З цієї миті гравець може тільки реагувати на дії суперників (наприклад, брати участь у битві, розпочатій іншим гравцем). Зауважте, що якщо гравець здобуде лють пізніше, то знову зможе виконувати дії у свій хід.

У свій хід кожен гравець може виконати 1 з 5 дій (див. опис дій унизу планшета клану). Протягом однієї фази гравець може кілька разів виконувати ту саму дію. Однак за хід він завжди виконує лише 1 дію.

- **НАБІГ.** Розмістіть фігурку з вашого резерву в незайняте селище на мапі.
- **ПОХІД.** Перемістіть фігурки з однієї провінції в незайняті селища іншої провінції.
- **ПОЛІПШЕННЯ.** Викладіть карту з руки у відповідну комірку на своєму планшеті клану, щоб поліпшити його.
- **НАКАЗИ БОГІВ.** Візьміться за виконання наказу богів, виклавши цю карту долілиць на свій планшет клану.
- **ГРАБІЖ.** Нападіть на провінцію і здобудьте трофеї для свого клану.

Якщо ви не можете чи не хочете виконувати дію, то ви **пасуєте**. Спасувавши, ви втрачаєте не лише решту своєї люті, а й можливість виконувати дії в поточній епісі.

Кінець фази дій. Фаза дій негайно завершується, коли лють усіх гравців дорівнює нулю **або** коли всі незнищені провінції успішно пограбовані (навіть якщо у гравців досі залишається лють).



НАБІГ

Виберіть 1 фігурку зі свого резерву й витратьте кількість люті, рівну силі цієї фігурки. Розмістіть цю фігурку в незайнятому селищі будь-якої зовнішньої провінції. Якщо ви вибрали дракар, розмістіть його в будь-якому фіорді. Дією набігу не можна розмістити фігурку безпосередньо в Іггдрасіль (щоб перемістити свої фігурки в Іггдрасіль, вам треба виконати дію походу). Зауважте, що під час набігу ярла ви не витрачаєте лють.



Приклад. Гравець за клан Крука поліпшив своїх воїнів. Тепер їхня сила дорівнює 2. Отже, він витрачає 2 люті, щоб здійснити набіг 1 воїном зі свого резерву в незайняте селище Утгарду.

Примітка. Не забувайте про характеристику шоломів свого клану! Якщо кількість ваших фігурок на полі дорівнює значенню шоломів, ви не можете більше виконувати дію набігу (Вальгаллу не вважають частиною ігрового поля).

ПОХІД

Щоб відправити свої війська в похід, ви повинні витратити 1 лють. Виберіть одну провінцію (фіорд не можна вибирати) й перемістіть із неї будь-яку кількість своїх фігурок у незайняті селища однієї іншої провінції. Інша провінція не обов'язково повинна бути сусідньою. Це може бути будь-яка провінція на ігровому полі.

За одну дію походу не можна переміщувати фігурки з 2 різних провінцій. Також не можна переміщувати фігурки у 2 різні провінції. Дією походу ви завжди переміщуєте фігурки з однієї провінції в будь-яку іншу.

Примітка. Похід — це майже єдиний спосіб перемістити ваші фігурки в Іггдрасіль. У цій провінції немає селищ, тому в ній може розміщуватися будь-яка кількість фігурок.

Приклад. На малюнку нижче показано 5 варіантів дії походу (можливих і ні).

1. Синій гравець може перемістити 2 свої фігурки з Гімле в Ельваґар, хоч ці провінції не сусідні. Він не може перемістити відразу 3 свої фігурки, бо в Ельваґарі лише 2 незайняті селища.
2. Жовтий гравець може перемістити будь-яку кількість своїх фігурок із Анґербоди в Іггдрасіль. Кількість фігурок в Іггдрасілі — необмежена.
3. Коричневий гравець не може за одну дію походу перемістити свої фігурки відразу у 2 різні провінції.
4. Червоний гравець не може за одну дію походу перемістити свої фігурки відразу з 2 різних провінцій.
5. Дракари не можна переміщувати.



ПОЛІПШЕННЯ

На кожному планшеті клану є 8 комірок для поліпшень: по 1 для воїнів, ярла й дракара, 2 для монстрів і 3 для клану.

Виконуючи дію поліпшення, ви вибираєте 1 карту поліпшення з руки й витрачаєте кількість люті, рівну силі цієї карти. Потім ви кладете карту у відповідну комірку на планшеті клану. Якщо карта відповідає кільком коміркам, виберіть одну з них. Якщо в потрібній комірці вже є карта, скиньте її та викладіть нову карту на її місце. Нове поліпшення відразу стає активним – ви здобуваєте всі його постійні переваги (від збільшення сили військ до особливих властивостей).

Якщо клан має кілька однотипних поліпшень у різних комірках, їхні ефекти діють незалежно один від одного. Одне не скасовує іншого.



Приклад. Щоб зіграти поліпшення «Велич Локи», гравець за клан Змії повинен витратити 2 люті (сила карти). На його планшеті вже є 3 поліпшення клану, тому він вирішує скинути «Підтримку Фрігги», щоб звільнити місце для нової карти. Тепер клан має 2 поліпшення: «Володіння Локи» та «Велич Локи». З цієї миті за кожну свої фігурку, що повернеться з Вальгалли, гравець здобуватиме 3 очки слави!

ПОЛІПШЕННЯ ВІЙСЬК

Якщо ви викладаєте карту поліпшення **ярла, воїнів** чи **дракара**, а у вашому резерві є відповідна фігурка, ви можете відразу (перед ходом наступного гравця) здійснити нею набіг, не витрачаючи додаткової люті.

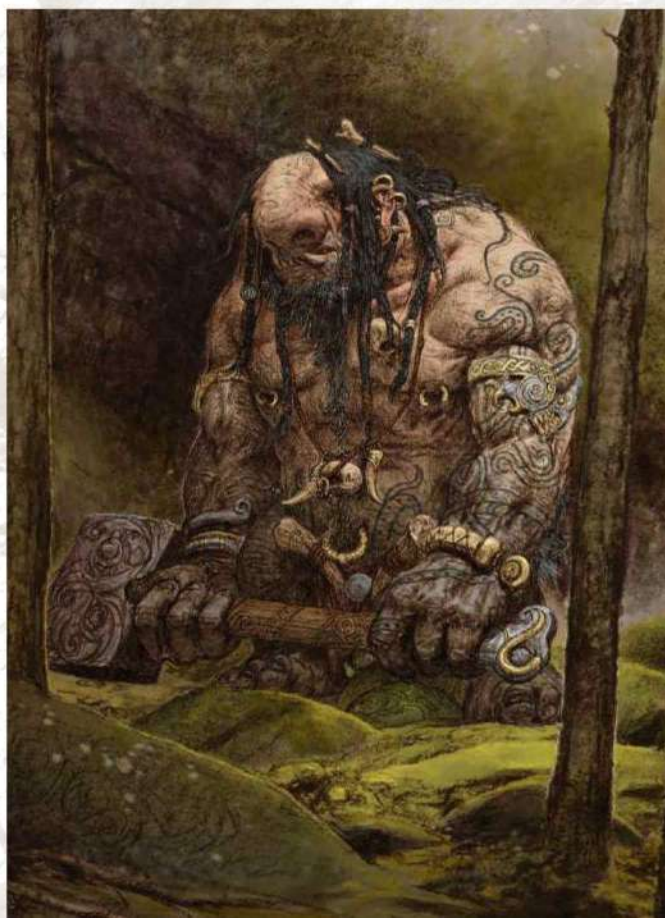
ПОЛІПШЕННЯ МОНСТРИВ

Монстри – це унікальні фігурки, здатні істотно змінювати ситуацію на ігровому полі. Кожен монстр має свою унікальну властивість.

Виклавши карту поліпшення монстра, візьміть відповідну фігурку, прикріпіть до неї підставку свого клану й помістіть її у свій резерв. Тепер цього монстра вважають вашою фігуркою. Ви можете відразу здійснити набіг монстром, не витрачаючи додаткової люті.

Як і будь-яка інша фігурка, ваш монстр може загинути, потрапити у Вальгаллу й повернутися у ваш резерв у наступній фазі Вальгалли. Під час фази Рагнароку монстр може принести вам славу, як і будь-яка інша фігурка.

У вашому клані одночасно може бути щонайбільше 2 монстри. Якщо ви скидаєте карту монстра з планшета клану, щоб замінити її новою картою, поверніть фігурку попереднього монстра в коробку.



НАКАЗИ БОГІВ

Виконуючи наказ богів, викладіть долілиць 1 карту наказу богів з руки на символ свого клану на планшеті клану. Ви не витрачаєте лють за це. У грі немає обмежень щодо кількості карт наказів богів, які ви можете викласти на планшет клану за одну епоху. Ви можете викласти 2 карти наказів богів одного типу (кожна з них дає нагороду окремо). Ви можете будь-коли передивлятися свої карти наказів богів.

Протягом фази дій ви намагатиметеся виконати вимоги викладених карт наказів богів, щоб отримати за це нагороди в найближчій фазі наказів богів (див. с. 20). За невиконання наказів богів ви не отримуєте ніяких штрафів.

Примітка. Викладаючи карту наказу богів, ви не витрачаєте лють. Однак пам'ятайте: якщо ваша лють дорівнює 0, ви не можете виконувати **ніяких** дій, навіть тих, які не вимагають витрат люті.



Приклад. Гравець за клан Ведмедя викладає карту наказу богів «За Йотунгейм!» Якщо під час наступної фази наказів богів він матиме найбільшу серед усіх гравців силу в будь-якій із провінцій Йотунгейму, то здобуде 7 очок слави та збільшить одну з характеристик свого клану на 1.

ГРАБІЖ

Успішно пограбувавши провінцію, ви зможете поліпшити характеристики свого клану й/або здобути очки слави. Однак спершу вам треба перемогти в битві всі інші клани в тій самій провінції.

Щоб виконати дію грабежу, виберіть провінцію принаймні з 1 вашою фігуркою (або вашою фігуркою в сусідньому фіорді). Не можна вибирати провінцію, уже пограбовану в поточній фазі (її жетон грабежу лежить стороною з нагородою донизу). Ви не витрачаєте лють на дію грабежу, але пам'ятайте, що ви не можете виконувати дії, якщо ваша лють дорівнює 0. Щоб здійснити грабіж, виконайте 3 послідовні кроки:

- 1. Заклик до битви.** Гравці можуть перемістити свої фігурки з сусідніх провінцій, щоб приєднатися до битви.
- 2. Розігрування карт.** Учасники битви розігрують карти, щоб додати силу й/або застосувати особливі ефекти.
- 3. Кінець битви.** Перемагає гравець із найбільшою силою. Він здобуває нагороду, а фігурки переможених гравців знищують.

1. ЗАКЛИК ДО БИТВИ

Після оголошення вашого наміру пограбувати провінцію інші гравці можуть приєднатися до битви. Починаючи з гравця ліворуч від вас і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець (і ви теж) може перемістити 1 свою фігурку з сусідньої провінції в незайняте селище тієї провінції, яку ви грабуєте. Цей процес гравці повторюють по колу, доки всі не спасують або всі селища не будуть зайняті. Навіть якщо ви спершу спасували, то потім усе одно можете приєднатися до битви пізніше. На такі переміщення люті не витрачають. Переміщувати фігурки можуть навіть гравці, чия лють дорівнює 0. (Не забувайте, що дракари не можна переміщувати.) Якщо всі селища в провінції зайняті або більше ніхто не хоче приєднатися, починається битва.

Примітка. В Ігдрасілі немає селищ, тому в битві в цій провінції може брати участь будь-яка кількість фігурок.

Якщо на цю мить у вибраній провінції або в сусідньому фіорді немає фігурок суперників, то битва не відбувається, а ви автоматично грабуєте провінцію, здобуваючи її нагороду (див. наступну сторінку). Для цього переверніть її жетон грабежу стороною з нагородою донизу. Зауважте, що в такій ситуації ви не здобуваєте очок слави за перемогу в битві.

В іншому разі починається битва, у якій повинні взяти участь усі фігурки в грабованій провінції та/або в сусідньому фіорді.

2. РОЗІГРУВАННЯ КАРТ

Кожен гравець, що бере участь у битві, повинен вибрати 1 карту з руки й покласти її перед собою долілиць (якщо в гравця не залишилося карт на руці, то він не викладає карту). Потім усі гравці одночасно розкривають вибрані ними карти.

Якщо ви зіграли карту битви, то додасте її силу до загальної сили ваших фігурок у битві. Також ви застосовуєте всі вказані на карті особливі властивості. Якщо ви зіграли карту поліпшення чи наказу богів, ця карта ніяк не діє і не збільшує силу ваших військ.

Кожен гравець рахує силу своїх фігурок, що беруть участь у битві, і додає силу, указану на зіграній карті (якщо така є). Так кожен клан визначає свою загальну силу в битві.

Примітка. Якщо особливий ефект карти змушує гравця втратити всі свої фігурки в битві перед порівнянням сил, то це не означає, що клан вибуває з битви. Його фігурки були знищені в битві, але він усе ще може перемогти, якщо для цього вистачить додаткової сили зіграної ним карти.

Деякі карти битви дають змогу збільшувати силу військ навіть після того, як гравці розкриють свої карти. На таких картах зображено білий круг з додатковою силою. У тексті на картах указано, що їх можна розігравати після розкриття карт, але до визначення переможця (їх також можна грати як звичайні карти битви).

Гравець, що почав грабіж, може першим зіграти одну з таких карт. Далі це може зробити кожен наступний гравець за годинниковою стрілкою, поки кожен гравець по колу не відмовиться зіграти карту.



3. КІНЕЦЬ БИТВИ

Гравець із найбільшою загальною силою виграє битву. У разі нічиєї за силою всі учасники битви програють.

Переможець битви (якщо такий є) повинен скинути всі зіграні ним карти. Переможені повертають зіграні ними карти на руку.

Усі переможені гравці знищують усі свої фігурки, що брали участь у битві (а також свої фігурки у сусідньому фіорді). Знищені фігурки розміщують на планшеті Вальгалли.

Якщо гравець, який розпочав грабіж, перемагає в битві, то йому вдається пограбувати провінцію. Він здобуває нагороду, указану на жетоні грабежу (див. нижче). Потім він перевертає жетон «пограбованою» стороною догори, щоб показати, що цю провінцію не можна грабувати знову до наступної епохи.

Якщо гравець, який почав грабіж, програє битву, то він не грабує провінцію. Ніхто не здобуває нагороду за грабіж. Будь-який гравець (як і той, кому не вдався грабіж) може спробувати знову пограбувати цю провінцію в поточній фазі.

Насамкінець переможець битви (байдуже, розпочав він грабіж чи ні) здобуває очки слави. Кількість цих очок дорівнює поточному значенню характеристики сокир клану.

НАГОРОДИ ЗА ГРАБІЖ



Якщо ви успішно пограбували провінцію, збільште характеристику люті свого клану на 1. Ви не здобуваєте додаткової люті в поточній фазі, але в наступній епосі ви матимете її більше.



Якщо ви успішно пограбували провінцію, збільште характеристику сокир свого клану на 1. Ви здобуваєте нову кількість слави уже в цій, щойно завершеній битві.



Якщо ви успішно пограбували провінцію, збільште характеристику шоломів свого клану на 1.



Якщо ви успішно пограбували провінцію, здобудьте 5 очок слави.



Якщо ви успішно пограбували Ігдрасіль, збільште кожену з 3 характеристик свого клану на 1.

Приклад

1. Гравець за клан Вовка (Червоний) вирішує пограбувати Андланг. Хоч він і не має своїх фігурок у провінції, але може зробити це, бо в сусідньому фіорді є його дракар. Гравець за клан Крука (Синій), що сидить ліворуч від Червоного гравця, переміщує свого воїна з Гімле в одне з незайнятих селищ Андлангу. Гравець за клан Змії (Жовтий) хотів би приєднатися до цієї битви, перемістивши свого ярла з Горґру в Андланг, бо Андланг не сусідній з Горґром. Червоний гравець переміщує воїна з Ігґдрасіля в одне з незайнятих селищ в Андлангу, потім Синій гравець переміщує воїна з Ігґдрасіля в останнє незайняте селище Андлангу. Червоний гравець хотів би перемістити ще одного воїна з Ігґдрасіля, але в Андлангу більше немає незайнятих селищ.

В Андлангу (і сусідньому фіорді) є лише Червоний і Синій гравці, тому тільки вони беруть участь у битві. Загальна сила фігурок Червоного гравця дорівнює 3 (2 від дракара та 1 від воїна), а сила фігурок Синього гравця – 2 (по 1 від кожного з 2 воїнів). Гравці вибирають по 1 карті, кладуть їх на стіл долілиць, а потім одночасно розкривають.



2. Червоний гравець зіграв «Потугу Тіра», карту битви з силою +4. Синій гравець не збирався перемагати, тому просто зіграв карту поліпшення, що нічого не додає до його сили. Підсумкова сила Червоного гравця дорівнює 7 (3+4), а Синього гравця – 2 (2+0). Битву виграв Червоний гравець.

3. Обидва воїни Синього гравця гинуть і потрапляють у Вальгаллу. Однак зіграну карту поліпшення він повертає собі на руку. Червоний гравець грабує Андланг. Він перевертає жетон грабежу долілиць і збільшує характеристику сокир свого клану на 1 (від 3 до 4). Він здобуває 4 очки слави за перемогу в битві та скидає свою зіграну карту битви.



ФАЗА СКИДАННЯ

Ви можете залишити собі тільки 1 карту на наступну епоху (якщо ще маєте карти). Усі гравці повинні скинути всі карти з руки, крім однієї.

У третій епісі гравці повинні скинути всі карти, не залишаючи карт на руках.

ФАЗА НАКАЗІВ БОГІВ

Кожен гравець відкриває всі викладені на його планшет карти наказів богів. Якщо ви виконали вимогу вашої карти наказу богів, то здобуваєте вказану на карті кількість очок слави та збільшете будь-яку характеристику свого клану на 1. Якщо ви не виконаєте наказ богів, то нічого не здобуваєте, але й нічого не втрачаєте. Наприкінці фази скиньте всі розкриті карти наказів богів (з виконаними й невиконаними вимогами).



Більшість цих карт вимагають накопичити найбільшу силу в будь-якій провінції певного регіону. Додайте сили всіх ваших фігурок у такій провінції (і в сусідньому фіорді) та порівняйте отриману суму з сумою сил кожного іншого клану в тій же провінції. Якщо ваша сума найбільша, ви виконуєте наказ богів. Якщо ні – не виконуєте.

Приклад. Гравець за клан Змії (Жовтий) відкриває викладену карту «За Мангейм!» Він виконає наказ богів, якщо матиме найбільшу силу в будь-якій провінції регіону Мангейм. Червоний гравець має 3 сили в Ельваґарі (3 воїни силою 1). Жовтий гравець також має 3 сили (1 воїн силою 1 та 1 дракар силою 2 в сусідньому фіорді). Нічия, тому гравець за клан Змії не виконує наказ богів.

Однак його дракар силою 2 також підтримує Анґербоду, де в Синього гравця є лише воїн силою 1. Це дає змогу Жовтому гравцеві виконати наказ богів і здобути 5 очок слави, указаних на карті. Крім того, він збільшить характеристику шоломів свого клану на 1.



Фаза Раґнароку

Візьміть жетон Раґнароку поточної епохи й покладіть його «знищеною» стороною догори на вказану на ньому провінцію. Цю провінцію вважають знищеною назавжди — її більше не використовують у грі.

Для вікінга немає звитяжнішої смерті, ніж загинути під час Раґнароку. Коли Раґнарок знищує провінцію, усі фігурки в цій провінції та в сусідньому фіорді гинуть і потрапляють у Вальгаллу. Кожна така фігурка приносить своєму клану стільки слави, скільки вказано на клітинці Раґнароку, звідки ви щойно забрали жетон Раґнароку. За кожну свою фігурку (зокрема монстрів), знищену Раґнароком, ви здобуваєте 2 очки слави в першу епоху, 3 очки слави в другу епоху та 4 очки слави в третю епоху.

Потім покладіть жетон недолі в провінцію, указану на жетоні Раґнароку наступної епохи.

Приклад. Жетон Раґнароку з написом «Гімле» забирають із планшета епох, перевертають і кладуть на провінцію Гімле на ігровому полі, знищуючи її. Усі фігурки з цієї провінції та сусіднього фіорду (2 сині та 2 червоні) знищують і розміщують на планшеті Вальгалли. Згідно з планшетом епох у поточній фазі Раґнароку кожна знищена фігурка дає своєму клану 3 очки слави. Отже, обидва гравці здобувають по 6 очок слави. Потім жетон недолі кладуть на провінцію, указану на наступному жетоні Раґнароку — Андланґ.



Фаза Вальгалли

Наприкінці кожної епохи всі фігурки, розміщені на планшеті Вальгалли, повертають у резерви їхніх кланів. Усі фігури на ігровому полі залишаються на місці.

Кінець епохи

Перш ніж перейти до наступної епохи, переверніть усі жетони грабежу стороною з нагородою догори. Ці жетони не перемішують і не викладають в нові провінції, вони залишаються у своїх провінціях до кінця гри.

Власник жетона першого гравця передає його гравцеві ліворуч від себе.

Потім перемістіть жетон саги на першу поділку наступної епохи на планшеті епох. Ви починаєте нову епоху з новою колодою дарів богів. З кожною новою епохою ці дари ставатимуть дедалі цінніші. Їхня сила зростатиме, ефекти будуть давати більше слави та призводити до все запекліших битв у провінціях, яких ставатиме все менше внаслідок Раґнароку.





КІНЕЦЬ ГРИ

Після фази Вальгалли третьої епохи настає кінець світу, а отже, і гри. Тепер час дізнатися, який клан здобув найбільше слави й заслужив своє місце у Вальгаллі біля трону Одіна!

ПОРАДИ

«Лють крові» — це не просто гра на контроль території. Звісно, перемоги в битвах принесуть чимало слави, однак інколи загибель ваших військ може також допомогти вам. Ви можете здобувати славу, вступаючи в самогубні битви й відправляючи своїх воїнів у Вальгаллу. Водночас ви ще й послаблюватимете переможців битв, змушуючи скидати карти з руки.

Виконуючи накази богів, ви також здобуватимете немало слави. Не нехуйте цими потужними картами, але й не набирайте їх забагато, щоб вам не забракло сил для виконання їхніх вимог. Дотримуйтеся балансу карт. Стежте за набігами та грабежами суперників. Якщо вам вдасться вгадати, які накази богів вони виконують, вам буде легше стати їм на заваді.

Наприкінці гри ви ще можете поліпшити свій результат. Гравці здобувають додаткову славу, якщо їм вдається збільшити характеристики своїх кланів до легендарного рівня. Наприкінці гри (*і тільки тоді*) за кожен характеристику свого клану, жетон якої лежить на 4-й або 5-й поділці, ви здобуваєте +10 очок слави. За кожен характеристику свого клану, жетон якої лежить на останній поділці, ви здобуваєте +20 очок слави.

	+10 Слави				+20 Слави	
Лють Значення люті на початку воєни.	6	7	8	9	12	12
Сокири Очки слави за перемогу в битві.	3	4	5	6	8	8
Шоломи Ліміт фігурок на майдані.	4	5	6	7	8	8

Приклад. Гравець за клан Крука збільшив 2 характеристики свого клану до легендарного рівня. Наприкінці гри він здобуває +10 очок слави за лють та +20 очок слави за сокири — загалом +30 очок слави.

Гравця, чий клан здобув найбільше очок слави, оголошують переможцем!

КОРОТКІ ПРАВИЛА

ФАЗИ КОЖНОЇ ЕПОХИ

1. ДАРИ БОГІВ

Роздайте кожному гравцеві по 8 карт. Відбирайте карти, поки кожен не матиме на руці 6 карт. Скиньте по 2 позostalі карти.

2. ДІЇ

Покладіть жетон клану на поділку треку люті, що відповідає значенню характеристики люті клану (у першій епосі – на поділку «6»).

По черзі виконуйте по 1 дії у свій хід, витрачаючи на це відповідну кількість люті.

Маючи 0 люті, гравець не може виконувати ніяких дій.

Фаза завершиться, коли люті кожного гравця дорівнюватиме 0. Або коли всі провінції будуть пограбовані.

НАБІГ

Витратьте кількість люті, рівну силі фігурки, і перемістіть її зі свого резерву в будь-яке незайняте селище.

Здійснювати набіги на Іггдрасіль не можна. Дракари можуть здійснювати набіги лише у фіорди. Ярли здійснюють набіги без витрат люті.

ПОХІД

Витратьте 1 люті, щоб перемістити будь-яку кількість ваших фігурок з однієї провінції в незайняті селища іншої провінції.

Дракари не виконують дію походу.

ПОЛІПШЕННЯ

Витратьте кількість люті, рівну силі карти поліпшення на вашій руці, і покладіть її на свій планшет клану.

Якщо ви поліпшили фігурку, можете відразу здійснити нею набіг, не витрачаючи люті.

НАКАЗИ БОГІВ

Не витрачаючи люті, покладіть долілиць карту наказу богів з руки на свій планшет клану (поверх символу клану).

ГРАБІЖ

Не витрачаючи люті, виберіть ще не пограбовану провінцію з принаймні 1 вашою фігуркою (або фігуркою в сусідньому фіорді), щоб спробувати пограбувати її.

Починаючи з гравця ліворуч від вас, гравці можуть переміщувати по 1 фігурці з сусідніх провінцій у незайняті селища грабованої провінції, не витрачаючи люті.

Усі учасники битви вибирають й одночасно відкривають по 1 карті з руки. Порахуйте загальну силу своїх фігурок і силу карти битви. Гравець із найбільшою силою виграє битву. У разі нічиєї всі програють.

Усі переможені гравці повертають зіграні карти на руку. Усі їхні фігурки, що брали участь у битві, гинуть і потрапляють у Вальгаллу.

Якщо перемагає той, хто почав грабіж, він здобуває нагороду й перевертає жетон грабежу.

Переможець битви здобуває кількість очок слави, рівну його характеристиці сокир, і скидає всі свої зіграні карти.

3. СКИДАННЯ КАРТ

Гравці скидають з руки всі карти, крім 1.

4. НАКАЗИ БОГІВ

Відкрийте та скиньте всі викладені карти наказів богів, здобуваючи нагороди за виконання їхніх вимог.

5. РАГНАРОК

Зниште провінцію, позначену жетоном недолі. Усі фігурки в ній і в сусідньому фіорді гинуть і потрапляють у Вальгаллу.

Здобудьте кількість слави, указану на планшеті епох, за кожну свою знищену фігурку.

Перемістіть жетон недолі в наступну приречену провінцію.

6. ВАЛЬГАЛЛА

Поверніть усі фігурки з Вальгалли в резерви їхніх кланів.

КІНЕЦЬ ЕПОХИ

Переверніть усі жетони грабежу стороною з нагородою догори. Передайте жетон першого гравця наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.

КІНЕЦЬ ГРИ

Здобудьте вказану кількість додаткових очок слави за кожну характеристику свого клану легендарного ривня.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок слави.