

# JÁTEKSZABÁLY

# Blood rage



<b>STÁBLISTA</b>	<b>2</b>
<b>BEVEZETÉS</b>	<b>3</b>
<b>A JÁTÉK CÉLJA</b> -----	<b>3</b>
<b>JÁTÉKELEMEK</b>	<b>4</b>
<b>ALAPFOGALMAK</b>	<b>6</b>
<b>JÁTÉKTÁBLA</b> -----	<b>6</b>
<b>KLÁNTÁBLA</b> -----	<b>7</b>
<b>FIGURÁK</b> -----	<b>8</b>
<b>KÁRTVÁK</b> -----	<b>8</b>
<b>ELŐKÉSZÜLETEK</b>	<b>9</b>
<b>A KLÁN ELŐKÉSZÍTÉSE</b> -----	<b>9</b>
<b>A JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE</b> -----	<b>10</b>
<b>A KÁRTVÁK ELŐKÉSZÍTÉSE</b> -----	<b>10</b>
<b>AZ UTOLSÓ LÉPÉSEK</b> -----	<b>11</b>
<b>A JÁTÉK FÁZISAI</b>	<b>12</b>
<b>AZ ISTENEK AJÁNDÉKAI FÁZIS</b> -----	<b>12</b>
<b>AKCIÓFÁZIS</b> -----	<b>13</b>
ELFOGLALÁS	14
MENETELÉS	15
FEJLESZTÉS	16
KÜLDETÉS	17
FOSZTOGATÁS	17
<b>DORÁSFÁZIS</b> -----	<b>20</b>
<b>KIÜLDETÉSFÁZIS</b> -----	<b>20</b>
<b>RAGNARÖK-FÁZIS</b> -----	<b>22</b>
<b>KISZABADULÁS A VALHALLÁRÓL FÁZIS</b> --	<b>22</b>
<b>EGY HORSZÁK VÉGE</b> -----	<b>22</b>
<b>A JÁTÉK VÉGE</b>	<b>23</b>
<b>SZABÁLYÖSSZEĞZŐ</b>	<b>24</b>



## STÁBLISTA

Játéktervező és fejlesztő: **Eric M. Lang**

Art: **Adrian Smith**

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

Grafikai tervezés: **Mathieu Harlaut**

Figuratervező: **Mike McVey**

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

Játéktábla: **Henning Ludvigsen**

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

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

Kiadó: **David Preti**



DELTA VISION

Magyarországon kiadja és kizárólagosan forgalmazza: **Delta Vision Kft.**

Felelős kiadó: **Terenyei Róbert**

Készítette: **Giczi Gyula, Cherubion Kft.**

Fordította: **Dudás Károly**

© 2017 CMON Productions Limited. No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games logo is trademark of Guillotine Games Limited. Studio McVey logo is trademark of Studio McVey Limited. Blood Rage, CMON and CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. All rights reserved. Actual components may vary from those shown. Made in China.

**EZ A TERMÉK NEM GYEREKJÁTÉK. 13 ÉVESNÉL FIATALABBAK SZÁMÁRA NEM AJÁNLOTT.**

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 harcoid 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.





1 JÁTÉKTÁBLA



1 KORSZAKSÁV-TÁBLA

1 VALHALLA-TÁBLA



4 KLÁNTÁBLA

102 KÁRTYA  
(3 DB 34 LAPOS PAKLI)

1 VÉGZET-JELZŐ



1 SAGA-JELZŐ



1 KEZDŐJÁTÉKOS-JELZŐ



9 FOSZTOGATÁS-JELZŐ



8 RAGNARÖK-JELZŐ

16 KLÁNJEJZŐ  
(KLÁNONKÉNT 4 DB)4 DICŐSÉJELZŐ  
(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 itt.

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 **harcidüh-sávja**. 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.

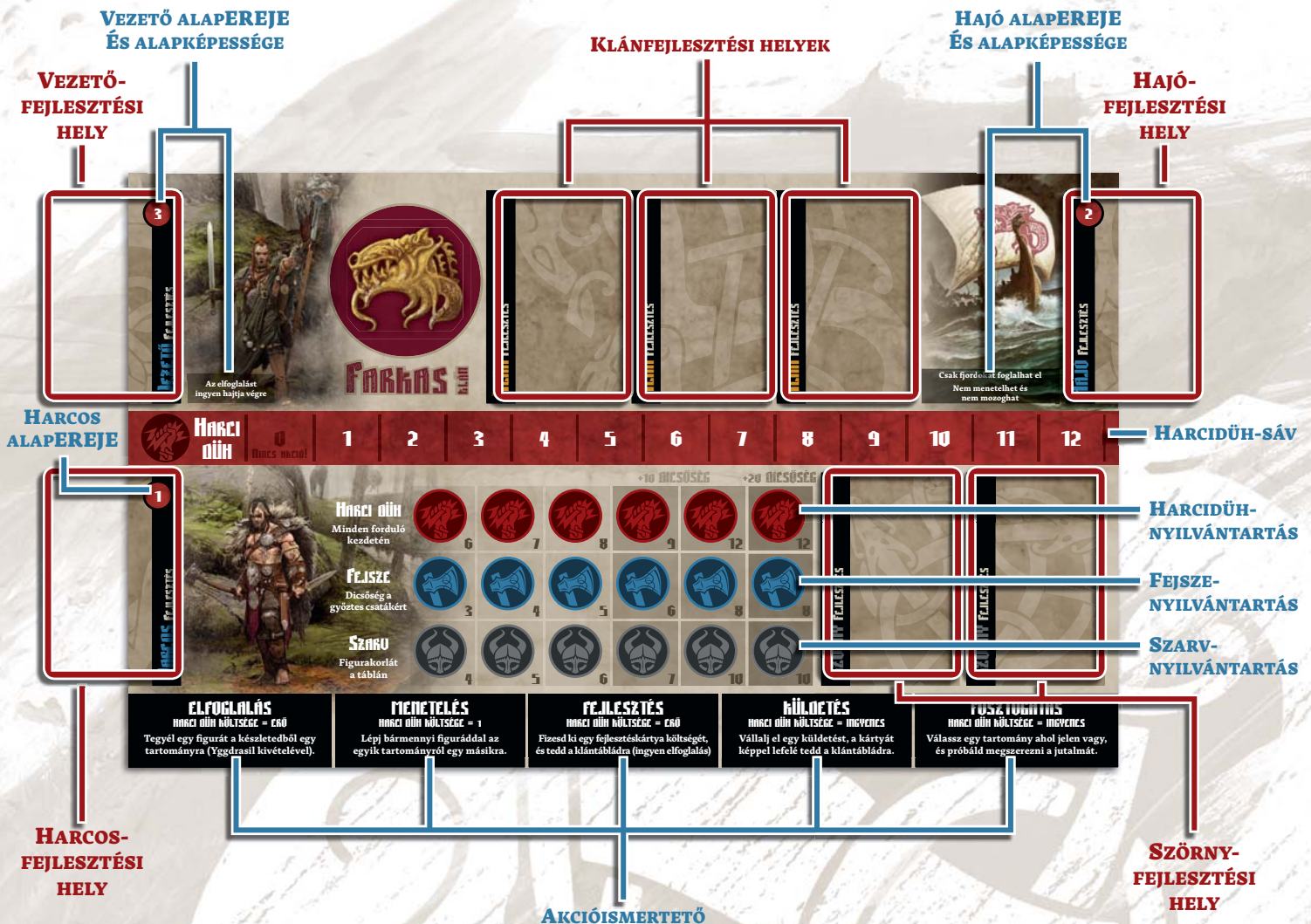
A harcidüh-sáv alatt a **klánjellemezők** nyilvántartása található. Ezek a **harcidüh-**, a **fejse-** és a **szarvnyilvántartások**.

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 **fejse nyilvántartás** azt mondja meg, hogy a játékos mennyi dicsőséget szerez egy győztes csatában. Ha több fejseje 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 vídékot 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 klánjellemezőit 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 **küldeteskártyák** (zöld) a játékos klánjának adott isteni küldetéseknek felelnek meg. Ha sikeresen végrehajtja, nagy dicsőséghez jut a játékos.



A **fejlesztéskártyák** (fekete) a játékos klánját többféleképp fejleszthetik:

- A **csapatfejlesztések** a játékos harcosainak, vezetőjének, hajójának az erejét és/vagy képességét fejlesztik.
- A **szörnyfejlesztések** olyan egyedi mitológiai lények, 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 illesztesse 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 szélen 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 harci düh-sáv 6-os mezőjére kell tenni.

## A KLÁNJELZŐK KEZDŐ POZÍCIÓJA

<b>Harcos</b> 0		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>Harcos</b> 1		<b>Harcos</b> 2		<b>Harcos</b> 3		<b>Harcos</b> 4		<b>Harcos</b> 5		<b>Harcos</b> 6		<b>Harcos</b> 7	
<b>ELFOGLALÁS</b> Harci cím birtoklás - 600		<b>PIENETELÉS</b> Harci cím birtoklás - 1		<b>FEJLESZTÉS</b> Harci cím birtoklás - 600		<b>HÍLLACÉK</b> Harci cím birtoklás - 1000		<b>POSSZTOGATÁS</b> Harci cím birtoklás - 1000		<b>ELFOGLALÁS</b> Harci cím birtoklás - 600		<b>PIENETELÉS</b> Harci cím birtoklás - 1	
Tegye egy figurát a készletéből egy tartományra (Yggdrasil kivételével).		Lépi bármennyi figuráddal az egyik tartományról egy másikra.		Fused ki egy fejlesztéskártya költségét, és tedd a klántáblára (nyíven elfoglalás).		Válassz el egy hűdést, a kártyát képpel lefedd a klántáblára.		Válassz egy tartományt ahol jelen vagy, és próbáld megszerezni a jutalmát.		Tegye egy figurát a készletéből egy tartományra (Yggdrasil kivételével).		Lépi bármennyi figuráddal az egyik tartományról egy másikra.	



## A JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

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

A zöld keretes/háttérű **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. Tegyétek 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 itéltetett 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 figurák rá.

## A KÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

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

A játékoszámtól 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.

### A JÁTEKOSOK MINIMÁLIS SZÁMA



- 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 történetávrá. 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 északról 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 következő 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 klán-szimbólumára.

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 állatszimbólumának a tetejére. Amint mindenki letett egy lapot a klánjelére, a megmaradt kártyáit átadja a tőle balra ülőnek.



## 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 megnézi a most kapott lapokat, egyet titokban 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!



*Példa:* A Holló játékos 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 körök végrehajtását.

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.** Ő már csak más játékosok akcióira reagálhat, például részt vehet a mások által kezdeményezett csatákban.

A játékosnak 5 lehetőségből kell választania az akcióvégre-hajtáskor (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 figuráival 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 küldeteskártyát 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).

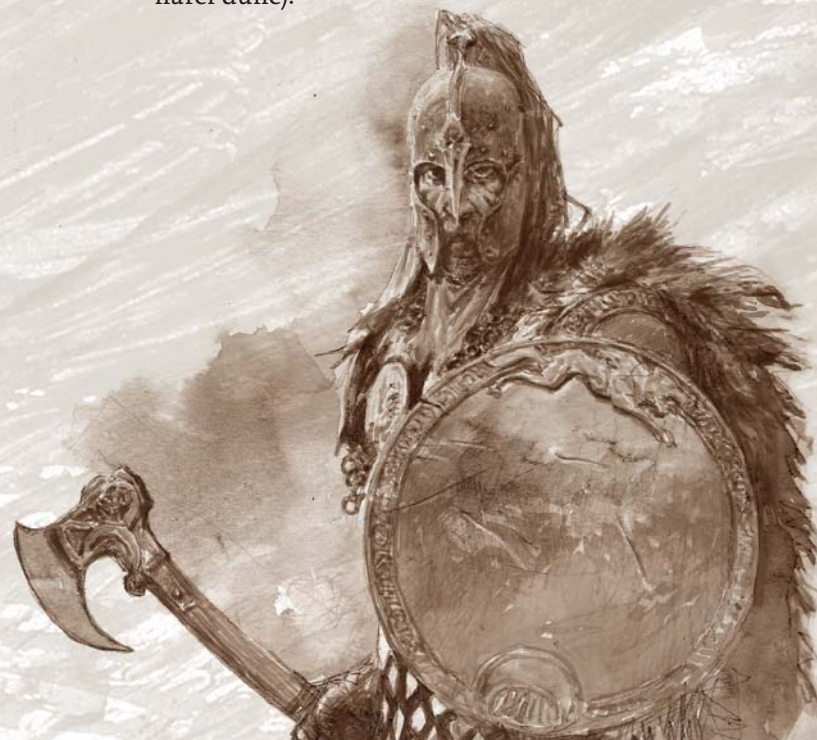
## ELFOGLALÁS

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 figyeljetelek a szarvnyilvántartásokra. Ha a játékos játéktáblán található figuráinak a száma egyenlő az aktuális szarvnyilvántartásával, 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 dühöt 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 másikra menethet.

**Megjegyzés:** Általában a menetelésakció az egyetlen módja annak, hogy a játékos figurái Yggdrasilba kerüljenek. Yggdrasilban nincs falu, így nincs korlátozva az odakerülő 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 Angerbodáról 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 lévőtot 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 klánjái 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 vegye 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 visszakérül 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 visszakérül a játék dobozába.





## KÜLDETÉS

A játékos kiválaszt egy küldeteskártyát a kezéből, és lép feléle 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 20. oldal). Egy küldetés elbukása nem jár büntetéssel.

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



**Példa:** A medve játékos elvállal egy Jotunheim!-küldetést. Ha a következő küldetésfázis során neki van a legtöbb EREJE valamelyik Jotunheim tartományban, akkor 7 dicsőséget szerez, és az egyik klánjellemezőjét 1-gyel növeli.

## FOSZTOGATÁS

Ha a játékos sikeresen kifoszt egy tartományt, akkor jutalmat kap, vagy az egyik klánjellemezőjét 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 felejtsetek, hogy az nem hajthat végre akciót, akinek nulla harci dűhe van. A fosztogatási akciót 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 EREŐ 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 játékos 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 dűhvel 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.

## 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 csatakártát fedett fel, akkor a +ERŐ bónuszát adja a csatában részt vevő figuráinak összesített EREJÉHEZ. A kártyán felsorolt összes speciális képesség is ekkor fejt ki a hatását. Azonban ha a játékos egy fejlesztés- vagy küldeteskártyát 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 csatakártán van elég ERŐ.

Néhány speciális csatakártya akkor is növelheti a játékos csapatának az erejét, ha a játékosok már felfedték a kártyáikat. Ezeknek a speciális csatakártának 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.

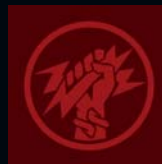
Minden vesztes játékosnak a csatában részt vevő összes figurája (beleértve a támogató fjdokokon találhatóakat is) megsemmisül, tegyék őket a Valhalla-táblára.

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 fosztagatásjelzőt, 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 fosztagatási 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 fejstenyilvántartási 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 fejstenyilvántartását. 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:**

1. A farkasklán játékosa (piros) Andlang kifosztását választja. Megteheti ezt annak ellenére, hogy nincs figurája Andlangban, mert a hajója a támogató fjordon áll. A balján ülő hollóklán játékos (kék) a harcosával Gimleből Andlang egyik üres falujára lép. A kígyóklán játékosa (sárga) szeretne ehhez a csatához csatlakozni, vezetőjét Horgból Andlangra mozgatva, mivel Horg már ki van fosztva, de Horgr nem szomszédos, így nem teheti meg. A piros játékos a harcosát Yggdrasilból Andlang egyik üres falujába viszi, majd a kék játékos viszi a harcosát Yggdrasilból Andlang utolsó üres falujába. A piros játékos szeretne volna másik harcosát is Yggdrasilból Andlangba vinni, de ott már nem maradt üres falu.

Csak a piros és kék játékos tartózkodik Andlangban, így csak ők harcolnak. Piros összesített ereje 3 (2 a hajótól, 1 a harcostól), míg kék játékos összesített ereje 2 (2 harcos, mindegyik 1 ERŐVEL). Választanak a kártyáikból, képpel lefelé maguk elé teszik az asztalra, majd egyszerre fedik fel.



2. Piros játékos Tyr rohamát fedi fel, ez egy +4 erejű csatakártya. De a kék játékos nem tervezett győzelmet, egy fejlesztéskártyát fed fel, ami semmit nem ad hozzá az erejéhez. Piros játékos összesített végleges ereje 7 (3+4), a kék játékosé 2 (2+0). Piros játékos nyeri a csatát.

3. Kék játékos mindkét harcosát meghal, és a Valhallába kerül, de a kék játékos megtartja a fejlesztéskártyát, és visszaveszi a kezébe. Piros játékos kifosztja Andlangot, a fosztogatásjelzőt képpel lefelé fordítja a táblán, és 1-gyel megnöveli a klánja fejstenyilvántartását, ezzel emelve értékét 3-ról 4-re. Ez után kapja meg a 4 dicsőséget a győztes csatáért, és eldobja a kijátszott csatakártóját.



## 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 dobiuk 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 klánjellemző 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.

The illustration is divided into two main sections. The top section shows a player's hand of cards and a grid of dice. The cards include 'Manheim!', 'Harcos oltár', 'Festés', 'Szárny', and 'Tűzcső'. Below the cards is a grid of 12 dice, with some showing red and blue faces. The bottom section shows a map of the game world with regions like 'Manheim', 'Elvagar', 'Angerbodát', 'Yggdrasil', and 'Kryhlor'. The map is marked with various icons and numbers, such as '1 ERŐ' and '2 ERŐ', indicating the strength of different factions or units in each region. A large number '10' is visible on the map, likely representing a score or a specific game state.

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 ffordot 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 ffordon. 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 szarvnyilvántartásán lép 1-et.



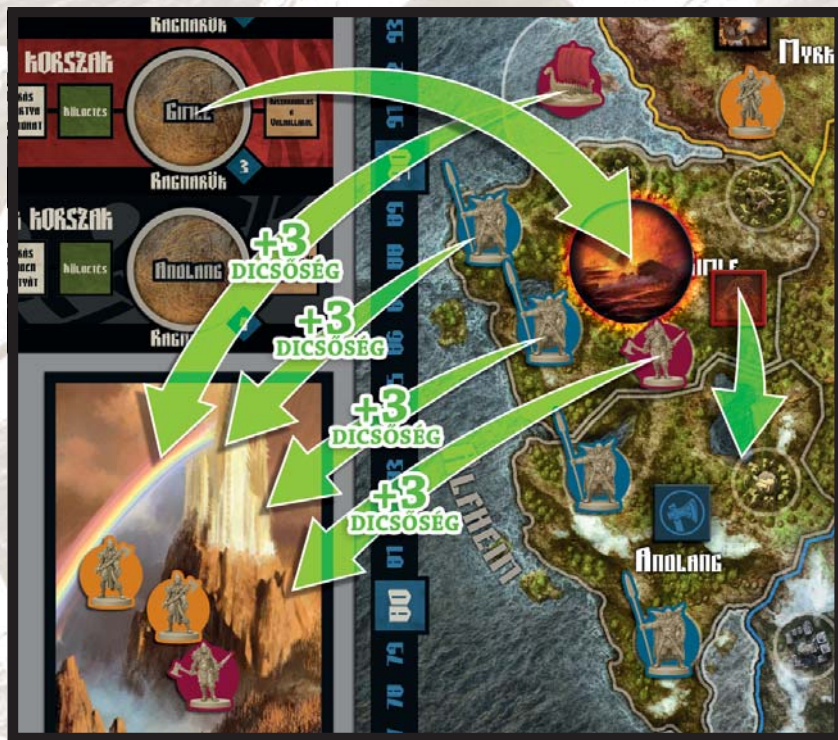
## RAGNARÖK-FÁZIS

Vegyétek el a jelzöt 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 semmiesül 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 végzetjelzöt 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 semmiesül meg. Mivel a korszaksáv 3 dicsőség jutalmat ad meg erre a Ragnarök-fázisra, mindkét játékos 6 pontot fog szerezni. Ezután a végzetjelzöt tegyétek a következő Ragnarök-fázisra megjelölt tartományra: Andlangra.



## 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 Valhallatábláról. A játéktáblán lévő minden figura marad a helyén.

## EGY KORSZAK VÉGE

Mielőtt a következő korszakba lépnének, a játéktáblán található minden fosztogatás-jelzöt fordítsátok vissza a jutalom oldalára. Ezek a jelzők nem lesznek újakeverve; a játék során végig ugyanazon a tartományon maradnak.

A kezdőjátékos-jelzöt a játékos adja tovább bal felé.

Ezután a Sagajelzővel lépjétek 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 dicsőséget, és ezzel helyet Odin trónja mellett a Valhallában!

### JÁTÉKTIPPEK

A *Blood Rage* nem csak egy egyszerű területfoglalás 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 jövő csatákban.

A küldetések rengeteg dicsőséget hozhatnak. Túlságosan erősek ahhoz, hogy figyelmen kívül hagyhassátok. De ha a játékos túl sokat gyűjt belőle, akkor túl gyenge lesz a teljesítésükhöz. Meg kell találni az egyensúlyt. Az is fontos, hogy figyelj a többi játékos hogyan foglal és fosztogat. Ha a játékos kitalálja, hogy a többi játékos melyik küldetéseket vállalta be, akkor jobb eséllyel 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.

	+10 DICSSÉG				+20 DICSSÉG	
<b>HARCI ŐR</b> Minden forduló Kezdetén	6	7	8	9	12	12
<b>FEJSZE</b> Dicsőség a győztes csatáért	3	4	5	6	8	8
<b>SZABU</b> Figurakorlát a táblán	4	5	6	7	10	10

**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!

# SZABÁLYÖSSZEFOGLALÓ

## A KORSZAKOK FÁZISAI

### 1. AZ ISTENEK AJÁNDÉKA

Osszatok 8 kártyát minden játékosnak. Addig válasszatok ezekből, míg mindenkinek 6 lapja lesz. A megmaradt 2 lapot dobjátok.

### 2. AKCIÓ

Minden játékos állítsa a harci dühét a klánja aktuális harci düh-nyilvántartásának megfelelően.

1 akciót hajts végre a körödben, és fizess be az akció harci düh költségét.

A 0 harci dühvel rendelkező játékos nem hajthat végre akciót.

Addig folytassátok, amíg vagy minden játékosnak 0 harci dühe nem lesz, vagy amíg minden tartomány ki nem lesz fosztva.

### ELFOGLALÁS

Egy figurád EREJÉVEL egyenlő harci dühöt fizess ki, és lépj vele a készletedből egy üres falura.

Nem foglalhatod el Yggdrasilt. A hajók csak fjordokat foglalhatnak el. Vezetők ingyen foglalhatnak.

### MENETELÉS

Fizess 1 harci dühöt, és lépj bármelyik figuráddal az egyik tartományról egy másik tartomány üres faluira.

A hajók nem tudnak menetelni.

### FEJLESZTÉS

Fizess egy, a kezekben lévő fejlesztéskártya EREJÉVEL egyenlő harci dühöt, és tedd a klántáblára a lapot.

Ha egy figurát fejlesztesz, akkor azonnal egy ingyen elfoglalást hajthatsz végre vele.

### KÜLDETÉS

Nincs harci düh költsége. A kezedből képpel lefelé tegyél egy küldetéskártyát a klántáblára, ezzel elvállalva azt.

### FOSZTOGATÁS

Nincs harci düh költsége. Válassz egy még olyan nem kifosztott tartományt, ahol legalább egy figurád van (vagy a támogató fjordon), és próbáld kifosztani.

A fosztogató balján kezdve a játékosok a szomszédos tartományokból a kifosztandó tartomány üres falujaiba léphetnek ingyen a figuráikkal.

Minden játékos, akinek van a csatában figurája, választ és felfed egy kártyát. A játékos a kártyája EREJÉBÓNUSZÁT hozzáadja a figurái összesített EREJÉHEZ. A legmagasabb összesített érték nyeri a csatát. Holtverseny esetén mindenki veszít.

Minden vesztes játékos visszaveszi a kezébe a kijátszott lapjait. Minden részt vevő figurájuk megsemmisül, és a Valhallába kerül.

Ha a fosztogató játékos nyer, megszerzi a fosztogatási jutalmat, és megfordítja a fosztogatásjelzőt.

A győztes játékos a fejszenyilvántartásával egyenlő harci dicsőséget kap, és minden kijátszott kártyáját dobja.

### 3. DOBÁS

Minden játékos annyi lapot dob el a kezéből, hogy csak 1 maradjon a kezében.

### 4. KÜLDETÉS

Minden játékos felfedi az összes kijátszott küldetéskártyáját, majd miután megkapta a teljesítettekért járó jutalmát, a kijátszott küldetéskártyák dobásra kerülnek.

### 5. RAGNARÖK

Megsemmisül a végzetjelzővel jelölt tartomány. Minden rajta, és a támogató fjordon lévő figura megsemmisül, és a Valhallába kerül.

A játékos minden most megsemmisült figurájáért a korszak-sávon megadott dicsőségösszeget kapja.

Tegyétek a végzetjelzőt a következő halálra ítélt tartományra.

### 6. KISZABAVULÁS A VALHALLÁBÓL

A játékosok vegyék vissza a Valhallából minden figurájukat a készletükbe.

## EGY KORSZAK VÉGE

Az összes fosztogatásjelzőt fordítsátok képpel felfelé. A kezdőjátékos-jelzőt balra adjátok tovább.

## A JÁTÉK VÉGE

Minden játékos a megadott dicsőségbónuszt kapja minden legendás szintű klánnyilvántartásáért.

A legtöbb dicsőséggel rendelkező játékos győz.



Az alábbi kártya módosítására már a nyomdába adást követően került sor, így az sajnálatos módon pontatlanul került legyártásra. A helyes szövegezés az alábbi képen olvasható. A kártya javításához szükséges lépéseket megtettük, időbe telik. Köszönjük a megértést és a türelmet!

