

PRÁVIDLA HRŮ

Blood rage



Obsah	2
Úvod	3
Cíl hry -----	3
Prvky hry	4
Základní principy	6
Herní plán -----	6
Klanová deska -----	7
Figurky -----	8
Karty -----	8
Příprava hry	9
Příprava klanu -----	9
Příprava plánu -----	10
Příprava karet -----	10
Dokončení přípravy -----	11
Průběh hry	12
Fáze obrátí bonů -----	12
Fáze akcí -----	13
NÁJEZD	14
POCHOD	15
POSÍLENÍ	16
ÚKOL	17
PLENĚNÍ	17
Fáze ohození karet -----	20
Fáze splnění úkolů -----	20
Fáze Ragnaröku -----	22
Fáze návratu z Valhally -----	22
Konec věku -----	22
Konec hry	23
Soubor pravidel	24



AUTOŘI

Autor hry: **Eric M. Lang**

Ilustrace: **Adrian Smith**

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

Grafická úprava: **Mathieu Harlaut**

Vedení výroby miniatur: **Mike McVey**

Autoři miniatur: **Grégory Clavilier, Jacques-Alexandre Gillois, Jason Hendricks, Steve Saunders, Stephane Simon, Remy Tremblay, Jose Roig**

Herní plán: **Henning Ludvigsen**

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

Pravidla hry: **Thiago Aranha, Ed Bolme, Jonathan Moriarity**

Testování hry: **Thiago Aranha, Viola Bafle, Ed Bolme, Nathon Braymore, Laurie Cheung, Les Cheung, Christopher Chung, Glenn Crawford, Susan „Vella“ Davis, Robert Flick, Jason Henke, Tim Huesken, Guilherme Goulart, Vitor Grigoletto, Sean Jacquemain, Rob Kien-Peng Lim, June King, C. Scott Kippen, Sonja Lang, Al Leduc, Adam Marostica, Jonathan Moriarity, P. Orbis Proszynski, Leif Paulson, Sean Perley, Fred Perret, Jonathan Phillips-Bradford, Spencer Reeve, Corey Reid, Stephanie Rogers, Sergio Roma, Daniel Rocchi, David Schokking, Devin Stinchcomb, Michael Shinall, Steve Tassie, Matthew Tee, Lynette Terrill, Stephen Voland, Peter Westergaard, Mark Whiting, James Wilkinson, Kevin Wilson**

Vydavatel: **David Preti**

Překlad: **Michal „Eyron“ Požárek, Martin „Aneken“ Hrabálek**

Grafická úprava: **Jiří „Morthé“ Tomášek**

Jazyková úprava: **Eliška „Elissa“ Pospíšilová, Jan „Břiza“ Březina, Kamil „Strejda“ Smola, David „Daf“ Müller**

© 2016 REXhry.cz, Údolní 42, 602 00 Brno. www.rexhry.cz, obchod@rexhry.cz

© 2015 Guillotine Games a Studio McVey, všechna práva vyhrazena. Žádná součást tohoto produktu nesmí být reprodukována bez výslovného souhlasu. Loga Blood Rage a Guillotine Games jsou majetkem společnosti Guillotine Games Ltd., logo Studio McVey je majetkem Studio McVey Ltd.

CoolMiniOrNot a logo CoolMiniOrNot jsou majetkem CMON Productions Limited.

Skutečné součásti hry se mohou lišit od uvedených obrázků. Vyrobeno v Číně.

TENTO PRODUKT NENÍ HRAČKA. JE URČEN OSOBÁM STARŠÍM 14 LET.

CÍL HRY

Otec veškerenstva Ódin ve své nekonečné moudrosti vždy tušil, že Ragnarök je nevyhnutelný. Zničení Midgardu nelze nijak zabránit. Malomyslné bytosti se mohou v očekávání konce jen choulit strachy a usedavě lkát a bédovat.

Ne však ty! Jsi viking, vůdce starobylého klanu chrabrých válečníků. Navzdory neodvratitelné zkáze celého světa povedeš své muže do očištného ohně bitvy, plnit a dobývat, neb k tomu jsi byl zrozen. Bohové jsou na sklonku své vlády nadobýčeji štědrí, zahrnou tě dary i svou přízní. Dokonce i ty nejstrašlivější stvořry a bytosti celého Midgardu touží v krátkých se okamžicích své existence po slávě a mohou stanout ve válečné vřavě po tvém boku. Musíš využít všeho, co máš a umíš, abys na tomto světě vybojoval poslední velké vítězství, usedl na své právoplatné místo ve Valhalle a pozvedl číši se samotným Ódinem.

Život je pomíjivý, avšak sláva je věčná! Nadchází Ragnarök, soumrak bohů. Nadchází věk krve a zuřivosti!

Cílem hry je získat co nejvíce slávy dříve, než svět dospěje ke svému konci. Sláva se získává vítězstvím v bitvách, plněním krajů překypujících hojností, plněním úkolů daných bohy a udatnou smrtí v boji. Hra se odehrává během tří věků, kdy Ragnarök pomalu požírá svět. Hráč s nejvíce body slávy na konci hry se stává vítězem.





1 HERNÍ PLÁN*



1 DESKA VĚKŮ

1 DESKA VALHALLY



4 KLANOVÉ DESKY

102 KARET
(3 BALÍČKY PO 34 KARTÁCH)1 ŽETON
ZKÁZY1 ŽETON
SÁGY1 ŽETON
PRVNÍHO HRÁČE9 ŽETONŮ
PLENĚNÍ

8 ŽETONŮ RAGNARÖKU

16 ŽETONŮ KLANŮ
(4 PRO KAŽDÝ KLAN)4 UKAZATELE SLÁVY
(1 PRO KAŽDÝ KLAN)



10 FIGUREK VLČÍHO KLANU
(8 VÁLEČNÍKŮ, 1 VŮDCE, 1 LOŤ)



10 FIGUREK MEDVĚDÍHO KLANU
(8 VÁLEČNÍKŮ, 1 VŮDCE, 1 LOŤ)



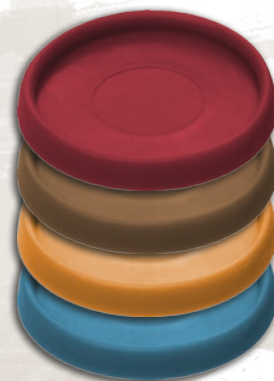
10 FIGUREK HADÍHO KLANU
(8 VÁLEČNÍKŮ, 1 VŮDCE, 1 LOŤ)



10 FIGUREK HAVRANÍHO KLANU
(8 VÁLEČNÍKŮ, 1 VŮDCE, 1 LOŤ)



**44 MALÝCH
PODSTAVCŮ**
(11 PRO KAŽDÝ KLAN)



**8 VELKÝCH
PODSTAVCŮ**
(2 PRO KAŽDÝ KLAN)



9 FIGUREK BYTOSTÍ

ZÁKLADNÍ PRINCIPY

HERNÍ PLÁN

Herní plán **Blood Rage** znázorňuje mapu bájného území okolo Yggdrasilu, mýtického obřího stromu, který prorůstá devíti světy a drží je pohromadě. Území je rozděleno do devíti **krajů**. Ve středu je kraj rozprostírající se kolem Yggdrasilu. Okolo tohoto kraje je osm vnějších krajů rozdělených do tří **oblastí**: Manheim, Álfheim a Jötunheim. Kraje, které mají společnou hranici, jsou považovány za **sousední** (takže kraj kolem Yggdrasilu sousedí se všemi ostatními kraji).

V každém kraji je tři až pět **vesnic**. V každé vesnici může být umístěna jedna figurka. Proto může být v jednom kraji nejvíce tolik figurek, kolik je v něm vesnic. U Yggdrasilu žádné vesnice nejsou, a tento kraj tak není počtem figurek, které zde mohou být, nijak omezen.

Navíc jsou na mapě čtyři **fjordy**, umístěné vždy mezi dvojicí vnějších krajů. Každý fjord **podporuje** oba sousedící kraje. Pokud nějaký herní efekt ovlivňuje kraj, ovlivňuje také podpůrný fjord. V každém fjordu může být neomezené množství figurek lodí.

Dále herní plán lemuje **počítadlo slávy**, na kterém se zaznamenává skóre. Vždy když hráč získá body slávy, posune na počítadle svůj ukazatel slávy.



KLANOVÁ DESKA

Každý klan, který si hráči ve hře mohou vybrat, má vlastní klanovou desku, na níž se zaznamenávají jeho zdroje, vlastnosti a posílení.

Ve střední části klanové desky se nachází **stupnice zuřivosti**. Zuřivost je základní surovinou a platidlem. Za většinu akcí musí hráči platit odpovídajícím množstvím zuřivosti. Žeton klanu na této stupnici se posunuje tak, aby ukazoval, kolik zuřivosti ještě klanu zbývá.

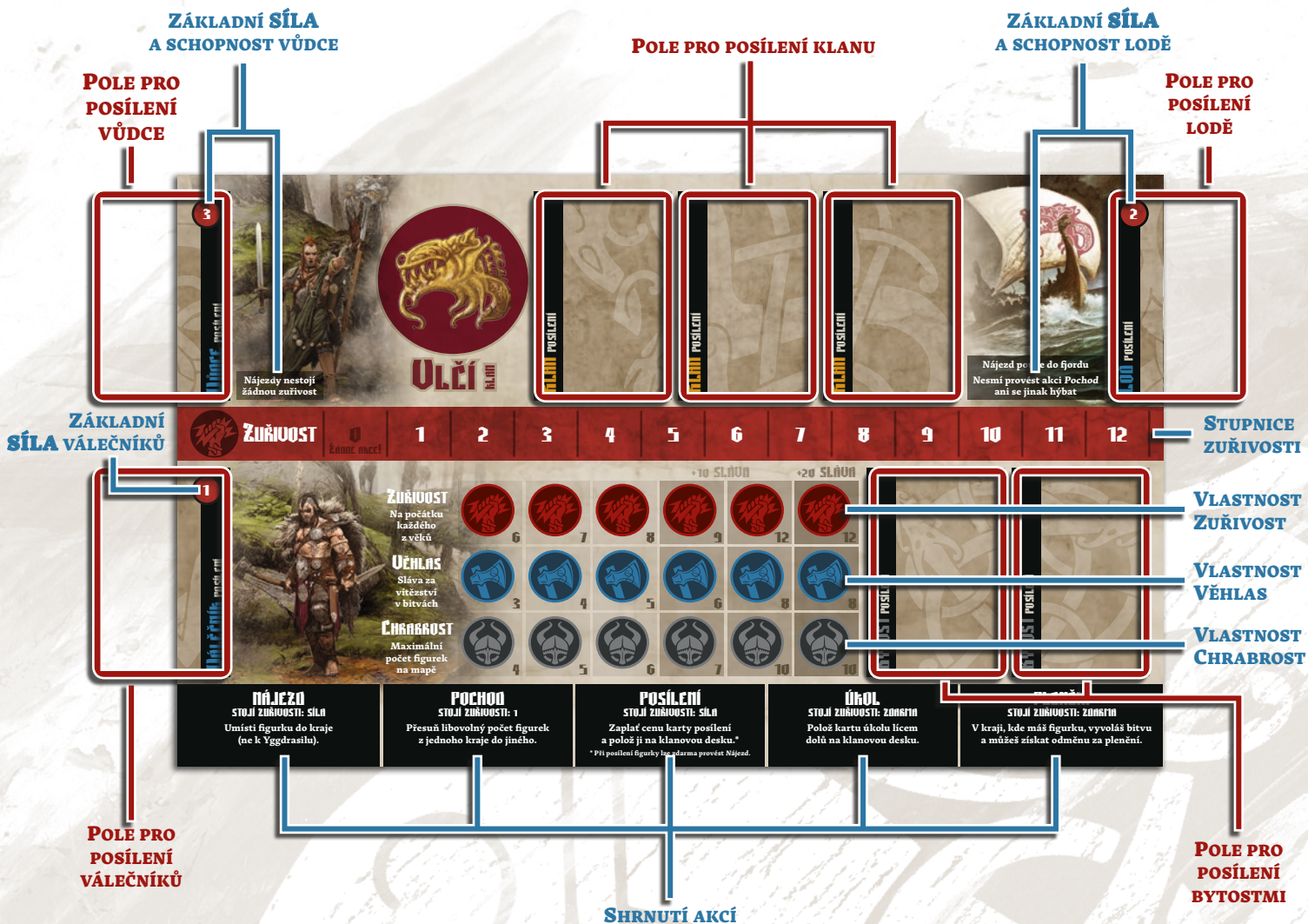
Pod touto stupnicí jsou vlastnosti klanu: **Zuřivost, Věhlas** a **Chrabrost**.

Vlastnost **Zuřivost** určuje, kolik bodů zuřivosti dostane hráč na začátku každého věku. Čím více zuřivosti, tím více akcí hráč může provést.

Vlastnost **Věhlas** určuje, kolik bodů slávy hráč získá za každou vyhranou bitvu. S vyšším věhlasem přináší každé vítězství v bitvě více slávy a žene klan dopředu na cestě za vítězstvím.

Vlastnost **Chrabrost** říká, kolik figurek nejvíce může mít hráč v jednom okamžiku na herním plánu. Čím chrabřejší klan, tím více mužů se žene do bitev a je možné vyplnit větší území a prolít více krve.

V průběhu hry mají hráči několik možností, jak získat body jednotlivých vlastností. Kdykoli hráč získá bod vlastnosti, posune si žeton na ukazateli o jeden sloupec doprava. Pokud hráč dokáže posunout svůj žeton na legendární úroveň (poslední tři sloupce), přináší mu to na konci hry další body slávy.



FIGURKY

Každá figurka – vůdce, loď, válečníci a případně bytosti – má hodnotu **SÍLY**. Na začátku hry je hodnota síly zobrazena na klanové desce: vůdce má SÍLU 3, loď má SÍLU 2 a válečník SÍLU 1. Síla je užitečná pro vítězství v bitvách a při plnění úkolů.

Navíc vůdce a loď začínají se zvláštními schopnostmi popsanými na klanové desce.

V průběhu hry získávají hráči nejrůznější posílení. Karty posílení se umísťují na příslušná místa na klanové desce. Tyto karty zobrazují novou **SÍLU** figurky i její schopnosti. **Všimněte si, že základní schopnosti vůdce i lodě zůstávají v platnosti i po jejich posílení.**

Pokud je figurka zničena, ať už v boji, pomocí zvláštní schopnosti nebo při Ragnaröku, je umístěna na desku Valhally. Zde čeká až do příštího věku, v němž se bude moci opět vrátit do boje.

KARTY

Tři balíčky karet představují dary a přízeň severských bohů. V každém věku hry je používán odpovídající balíček karet. Karty hráčům pomáhají mnoha způsoby.

Bojové karty (červené) přidávají v bitvě sílu armádě.



Karty úkolů (zelené) představují úkoly, které dostal klan od bohů. Za jejich splnění je klan štědrě odměněn slávou.



Karty posílení (černé) vylepšují různé vlastnosti klanu:

- **Posílení jednotek** zlepšuje sílu a/nebo schopnosti válečníků, vůdce a lodě.
- **Posílení bytostmi** umožňuje rozšířit armádu o jedinečná stvoření, která budou bojovat po boku klanu.
- **Posílení klanu** mění schopnosti klanu a přináší řadu nejrůznějších zvláštních efektů.





PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA KLANU

Nejdříve si každý hráč vybere jeden z klanů a položí před sebe odpovídající **klanovou desku**. Na začátku hry jsou vlastnosti všech klanů stejné, ale v průběhu hry se brzy začnou měnit díky kartám posílení.

Hráč si vezme figurku **vůdce** a 8 figurek **válečníků** a umístí je do malých podstavců barvy svého klanu. To pomůže rozoznat figurky jednotlivých klanů na herním plánu. Hráč si vezme i jednu **loď** odpovídající barvy. Figurky se umístí poblíž klanové desky. Figurkám u klanové desky se říká **rezervy**.

Hráč si rovněž nechá i 2 malé a 2 velké podstavce. Ty se použijí v případě, kdy hráč získá do své armády nějakou bytost.

Ukazatel slávy v barvě klanu se umístí na pozici „0“ na **počítadlo slávy** na herním plánu.

Žetony klanu se umístí na první pozice ve všech třech vlastnostech klanu na desce klanu: na **Zuřivost**, **Věhlas** a **Chrabrost**. Každý klan tak začíná s těmito vlastnostmi: **6 Zuřivost**, **3 Věhlas** a **4 Chrabrost**. Poslední žeton klanu se umístí na **stupnici zuřivosti**, a to na pozici 6 (protože počáteční hodnota vlastnosti Zuřivost je 6).



**POČÁTEČNÍ
POZICE ŽETONŮ
KLANU**





PŘÍPRAVA PLÁNU

Vedle **herního plánu** se položí **deska Valhally** a **deska věků**.

Žetony plenění se rozmístí následovně: ten se zeleným okrajem se umístí k Yggdrasilu (stranou s odměnou vzhůru). Ostatních 8 žetonů plenění se zamíchá a náhodně rozdá do 8 vnějších krajů (opět stranou s odměnou vzhůru). Žetony plenění určují odměnu, kterou hráč získá za úspěšné vyplenění kraje, jak je popsáno na straně 18.

Poté se zamíchají všechny **žetony Ragnaröku** a tři z nich se otočí lícem nahoru a položí na příslušná místa desky věků. Tyto žetony určují, které kraje budou v průběhu hry zničeny. Jako připomenutí kraje, jenž bude zničen v aktuálním věku, se používá žeton zkázy. Ten se nyní umístí do kraje, který bude zničen v Prvním věku.

Před začátkem hry jsou již některé kraje Ragnarökem zničeny a jsou zcela mimo hru. Počet zničených krajů je dán počtem hráčů. Vylosujte další žetony Ragnaröku a položte je do odpovídajících krajů, stranou s názvem kraje dolů.



- Ve hře **4 hráčů** bude zničen **1 kraj**.
- Ve hře **3 hráčů** budou zničeny **2 kraje**.
- Ve hře **2 hráčů** budou zničeny **3 kraje**.

Zbylé žetony Ragnaröku se vrátí do krabice, nebudou již ve hře třeba. Kraje, kde je umístěn žeton Ragnaröku, jsou považovány za zcela zničené a mimo hru. Za žádných okolností nelze do zničeného kraje umístit figurku.

PŘÍPRAVA KARET

Karty se rozdělí do tří samostatných balíčků podle rubu, a tedy věků 1, 2 a 3.

Pokud se nehraje ve čtyřech hráčích, je třeba balíčky přizpůsobit počtu hráčů a některé z karet odstranit, aby byla hra vyvážená. Karty mají vlevo na lícové straně malá čísla jako 3+ a 4+, podle nich jednotlivé balíčky upravte.

- Při hře **4 hráčů** se neodstraňují žádné karty.
- Při hře **3 hráčů** se odstraňují karty označené 4+.
- Při hře **2 hráčů** se odstraňují karty označené 3+ a 4+.

V každém ze tří balíčků je osm karet označených jako 4+ a šest jako 3+. Odstraněné karty se umístí do krabice, nejsou pro hru třeba. Každý balíček se pak zamíchá a umístí na odpovídající místo označené jako **dary bohů** na desce věků.

MINIMÁLNÍ
POČET HRÁČŮ



DOKONČENÍ PŘÍPRAVY

Všechny figurky bytostí se umístí poblíž herního plánu.

Žeton ságy se umístí na první pozici věku 1 na desce věků (jde o pole dary bohů v Prvním věku). Žeton ságy se v průběhu hry posunuje po jednotlivých fázích a označuje aktuální věk a fázi hry.

Žeton prvního hráče dostane ten hráč, který se narodil nejvíce na severu, a hra samotná začíná Prvním věkem. Žeton prvního hráče se na konci každého věku předává hráči po levici.





PRŮBĚH HRY

Blood Rage se hraje na tři kola, kterým říkáme věky. Každý věk je rozdělen na šest fází:

1. DARY BOHŮ
2. AKCE
3. ODHOZENÍ KARET
4. SPLNĚNÍ ÚKOLŮ
5. RAGNARÖK
6. NÁVRAT Z VALHALLY

Fáze se odehrávají v daném pořadí a celá fáze musí být dokončena před začátkem fáze následující. S ukončením každé fáze se posunuje žeton ságy na desce věků tak, aby označoval aktuální fázi. Po odehrání poslední fáze věku se žeton ságy přesunuje na první fázi věku následujícího. Po poslední fázi Třetího věku hra končí.

FÁZE DARŮ BOHŮ

V této fázi si hráči vybírají karty pro daný věk. Karty hráčům umožňují získat posílení jednotek, přidat bytosti, získat úkoly a sílu pro vítězství v bitvách.

Pokud ve Druhém a Třetím věku zůstala hráči karta z věku předchozího, musí ji nejdříve položit lícem dolů na klanovou desku na symbol klanu.

Poté se každému hráči rozdá 8 karet z balíčku aktuálního věku. Přebytné karty můžete odstranit ze hry.

HRAJETE POPRVÉ?

Pokud hrajete svoji první hru, doporučujeme pro První věk karty nevybírat, jak je popsáno níže, ale hrát tak, že každý hráč použije všechny karty, které mu byly rozdány. V Druhém věku už můžete karty vybírat podle běžných pravidel níže.

Výběr karet probíhá následovně: Každý hráč si prohlédne karty, které dostal, jednu z nich si ponechá a položí ji na symbol klanu na své klanové desce. Poté, co mají všichni vybráno, pošlou naráz zbývající karty hráči po levici.

Opět si každý hráč jednu kartu vybere, odloží ji na klanovou desku a zbylé karty pošle doleva.



Takto se pokračuje až do okamžiku, kdy si každý hráč vybral a odložil 6 karet. Zbylé dvě karty se již neposílají, ale odhodí, a to lícem dolů. Ostatní hráči si nesmí prohlížet karty, které protihráči odhodili.

Na konci této fáze má tak každý hráč 6 karet a případně nějaké další z předchozího věku. Karty si hráči drží skryté a budou je používat ve *Fázi akcí*.

KADY PRO VÝBĚR KARET

Většina karet je pojmenována po jednom z bohů, přičemž každý z nich nabízí jiné druhy darů. Pokud se zaměříte na karty jednoho až dvou bohů, mělo by se vám dařit.

Od jednotlivých bohů můžete čekat tyto odměny:

Ódin: Rozsudky a tresty v boji i mimo něj.

Thór: Sláva a kořist za vítězství v bitvě.

Loki: Msta a kořist za prohry v bitvě.

Frigg: Zdroje a podpora.

Heimdall: Předvídavost a překvapení.

Týr: Síla do bitev.

Obecně se dá doporučit vyváženost v jednotlivých typech karet. Pokud bude hráč zcela ignorovat jeden typ karet (úkoly, posílení nebo bojové karty), znamená to sice automaticky prohru, ale bude to mít obtížné.

VÝBĚR KARET PŘI HŘE DVOU HRÁČŮ

Výběr karet se při hře dvou hráčů liší. V každém výběru si hráč vybírá dvě karty (namísto jedné). Obě karty si jako obvykle položí na desku svého klanu a zbylé karty pošle soupeři. Takto se vybírá, dokud oba hráči nemají vybráno šest karet, zbylé dvě karty se odhodí.

FÁZE AKCÍ

Fáze akcí je hlavní část hry, ve které se provádí nájezdy, plenění, dochází k bitvám a prolévání krve.

Každý hráč začíná s tolika body zuřivosti, kolik udává jeho vlastnost Zuřivost. V Prvním věku tak všichni začínají s 6 body zuřivosti. Pokud se hráči podaří vlastnost Zuřivost vylepšit, bude *Fázi akcí* v příštím věku začínat s více body zuřivosti.



Příklad: Hráč hrající za Havrany zlepšil vlastnost Zuřivost o dva body, v příštím věku bude mít tedy na *Fázi akcí* 8 bodů zuřivosti.

Začíná hráč s žetonem prvního hráče a pak se hraje po směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu si hráč vybere a provede 1 akci. Pokud akce stojí nějakou zuřivost (což je obvyklé), hráč musí zaplatit příslušný počet bodů zuřivosti. Hráč ihned posune klanový žeton na stupnici zuřivosti. Pokud už hráč nemá dostatek bodů zuřivosti na zaplacení akce, nemůže ji provést.

Po provedení akce tah hráče končí a je na řadě další hráč po levici. Ten opět vybere jednu akci, zaplatí zuřivost a akci provede. Takto se hráči jeden po druhém střídají.

Hráč, který už nemá žádné body zuřivosti, nemůže ve svém tahu provádět žádnou akci, dokonce ani takovou, která nestojí žádnou zuřivost. Takovýto hráč může pouze reagovat na akce soupeřů tím, že se účastní bitev, které tito soupeři vyvolají.

Hráč má ve svém tahu na výběr z pěti akcí, které jsou popsány i dole na klanové desce. Hráč si může stejnou akci vybrat během *Fáze akce* i několikrát, ale ve svém tahu může provést vždy pouze jednu akci a pak počkat, až na něj opět přijde řada.

- **NÁJEZD:** Umístění figurky z rezerv do jedné z prázdných vesnic na plánu.
- **POCHOD:** Pohyb figurky z jednoho kraje do prázdných vesnic jiného kraje.
- **POSÍLENÍ:** Umístění karty z ruky na klanovou desku. Karta posiluje schopnosti klanu a/nebo jeho figurek.
- **ÚKOL:** Umístění karty úkolu z ruky na klanovou desku.
- **PLENĚNÍ:** Útok na kraj a pokus o získání odměny pro svůj klan.

Pokud hráč nemůže zahrát akci (protože už má ukazatel zuřivosti na stupnici na nule) nebo hráč už další akci provést nechce, musí **pasovat**. Pokud hráč pasuje, ztratí všechnu zbývající zuřivost a možnost v této fázi provádět další akce.

Konec Fáze akcí: Tato fáze skončí buď tehdy, kdy všichni hráči pasovali, nebo byly úspěšně vyplněny všechny kraje, které ještě nebyly zničeny Ragnarökem (i když některým hráčům ještě zbývají body zuřivosti).

NÁJEZD

Hráč si vybere jednu figurku v rezervě a zaplatí tolik bodů zuřivosti, kolik činí její **SÍLA**. Pak ji umístí do jakékoli prázdné vesnice v jakémkoli vnějším kraji. Pokud hráč vybral loď, může ji umístit do jakéhokoli fjordu. Není možné umístit figurky přímo k Yggdrasilu. Aby je tam hráč dostal, musí provést akci *Pochod* a přesunout je sem z jiného kraje. **Pozor:** *Nájezd s vůdcem nestojí žádné body zuřivosti (je to zvláštní schopnost vůdce).*



Příklad: Hráč hrající za Havraní klan již má posílené válečníky. Protože je nyní jejich **SÍLA** 2, musí za *Nájezd* s válečníkem zaplatit 2 body zuřivosti a figurku přesune z rezerv do prázdné vesnice v *Útgardu*.

Poznámka: Stále je třeba sledovat vlastnost *Chrabrost*. Pokud už má hráč na plánu tolik figurek, kolik odpovídá hodnotě *Chrabrosti*, nemůže provádět *Nájezd* s dalšími figurkami. Deska Valhally se pochopitelně jako součást herního plánu nepočítá.



POCHOD

Za *Pochod* se platí 1 bod zuřivosti. Hráč vybere jeden kraj (nikoli fjord) a přesune libovolné množství svých figurek z tohoto kraje do prázdných vesnic jednoho jiného kraje. Cílový kraj nemusí být sousední s tím, ze kterého jsou figurky přesunovány.

Jednou akcí *Pochod* není možné přesunout figurky z více různých krajů, ani není možné figurky přesunout do více různých krajů.

Pozor: Umístění figurek k Yggdrasilu vyžaduje akci *Pochod* (protože akcí *Nájezd* je možné umístit figurky jen do vnějších krajů). U Yggdrasilu nejsou žádné vesnice a může zde být v jednom okamžiku libovolné množství figurek.

Příklad: V následujícím příkladu jsou ukázány povolené a nepovolené možnosti *Pochodu*:

1. Modrý hráč takto může přesunout figurky, kraje nemusí sousedit. Nemůže ale z Gimlé přesunout všechny tři, protože v Elvagaru jsou pouze dvě volné vesnice.
2. Žlutý hráč může přesunout všechny figurky, které chce, z Angerboda k Yggdrasilu, protože počet figurek u Yggdrasilu není omezen.
3. Hnědý hráč nesmí přesunout jedinou akcí figurky do více než jednoho cílového kraje.
4. Červená hráčka nesmí přesunout jedinou akcí figurky z více než jednoho kraje.
5. Lodě se nesmějí hýbat.



POSÍLENÍ

Každá klanová deska má místa až pro osm posílení: po jednom pro válečníky, vůdce a loď, dvě pro posílení klanu bytostmi a tři pro posílení samotného klanu.

Když hráč provádí tuto akci, vybere z ruky kartu posílení a zaplatí body zuřivosti podle její SÍLY. Pak se karta umístí na patřičné místo klanové desky. Pokud je míst více, hráč si může vybrat, které použije. Jestliže už na tomto místě nějaké posílení je, hráč ho jednoduše zahodí a nahradí novým. Toto nové posílení hráči okamžitě přináší výhody, které jsou na kartě popsány: vyšší sílu figurek nebo různé zvláštní schopnosti.

Hráč smí mít na klanové desce více posílení se stejným efektem, počítá se každé z nich.



Příklad: Aby hráč hrající za Hady zahrál kartu Lokiho věhlas, musí zaplatit dva body zuřivosti, protože SÍLA karty je 2. Protože už má na klanové desce tři klanová posílení, vybere si, že zahodí kartu Friggina pomoc. Nyní má jeho klan posílení Lokiho věhlas i Lokiho panství, a tak hráč dostane celkem 3 body slávy za každou figurku, která opustí Valhallu!

POSÍLENÍ JEDNOTEK

Pokud hráč zahraje posílení **vůdce**, **válečníků** nebo **lodě** a má odpovídající figurku v rezervách, může okamžitě (před tahem dalšího hráče) provést s touto figurkou akci **Nájezd**, za kterou neutráčí žádné další body zuřivosti.

POSÍLENÍ BYTOSTMI

Bytosti jsou unikátní figurky, jež mohou dramaticky změnit průběh hry. Každá z nich má totiž silnou zvláštní schopnost.

Když hráč zahraje posílení bytostí, vezme odpovídající figurku, dá ji do podstavce své barvy a přidá ji do svých rezerv. Po zbytek hry se tato bytost bere jako figurka tohoto hráče. Stejně jako u jednotek s ní může hráč okamžitě provést **Nájezd** bez placení dalších bodů zuřivosti.

Pokud bytost zemře, platí pro ni pravidla jako pro ostatní figurky: umísťuje se do Valhally a vrací se do zásoby hráče v další fázi **Návrat z Valhally**. Hráč za bytost získává body běžným způsobem, pokud je zničena ve **Fázi Ragnaröku**.

V jeden okamžik může mít hráč na klanové desce nejvýše dvě bytosti. Pokud hráč nahradí původní bytost jinou, z takto nahrazené bytosti se okamžitě odstraní podstavec hráče a odloží se pryč ze hry do krabice.



2. HRANÍ KARET

Každý hráč, jenž se účastní bitvy, musí vybrat jednu ze svých karet a položit ji před sebe lícem dolů. Pouze v případě, že už v ruce nemá žádnou kartu, nemusí kartu hrát. Karty se pak naráz odhalí.

Pokud hráč odhalil bojovou kartu, přidá si SÍLU z bojové karty k SÍLE svých figurek. Také se vyhodnotí zvláštní efekty bojových karet. Pokud hráč odhalil kartu posílení nebo úkolu, nepřidává si žádnou sílu navíc.

Každý klan si pak sečte SÍLU svých figurek a případný bonus do síly z bojové karty. Takto se určí celková SÍLA jednotlivých hráčů v bitvě.

Pozor: Pokud nějaký zvláštní efekt způsobí, že jsou před bojem zničeny některé figurky a některému hráči nezbudou v boji žádné, neznamená to, že se bitvy neúčastní. Stále může bitvu vyhrát, pokud má dostatečně silnou bojovou kartu.

Některé zvláštní bojové karty umožňují zvýšit sílu ještě poté, co všichni odhalí své karty. Tyto karty poznáte na první pohled tak, že mají bonus k síle v bílém kruhu a text na kartě říká, že se dá karta hrát až po odhalení karet, ale ještě před samotným vyhodnocením bitvy. Hráč takovouto kartu může ale také zahrát s ostatními jako běžnou bojovou kartu.



Jako první má možnost přidat takovouto kartu hráč, který zahrál *Plenění*, poté každý hráč po směru hodinových ručiček až do okamžiku, kdy už nikdo další nechce zahrát další takovou kartu.

3. VYHODNOCENÍ BITVY

Hráč s nejvyšším součtem síly vítězí v bitvě. V případě remízy prohrávají všichni zúčastnění hráči.

Vítěz bitvy (pokud nějaký je) musí zahodit všechny karty, jež zahrál. Ti, kteří prohráli, si svoje karty berou zpět do ruky.

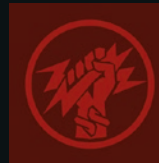
Všichni prohravší musí dále zničit všechny figurky, jež se bitvy účastnily (tedy i lodě ze sousedních fjordů) a přesunou je na desku Valhally.

Pokud vyhrál bitvu hráč, jenž vyvolal bitvu zahráním akce *Plenění*, získává odměnu uvedenou na žetonu plenění (viz níže), žeton se otočí na stranu „vyplněno“ a v kraji nelze zahrát další akci *Plenění* až do dalšího věku.

Vyhrál-li bitvu jiný hráč, kraj není vyplněn a nikdo odměnu z žetonu nezískává. V tomto kraji se může v této fázi nadále kdokoli pokusit o další plenění.

Na závěr ještě dostane vítěz za odměnu body slávy za vítězství v bitvě: získá tolik bodů slávy, kolik je aktuální hodnota jeho vlastnosti *Věhlas*.

ODMĚNY ZA PLENĚNÍ



Za vyplnění této provincie si hráč zvedne o 1 vlastnost *Zuřivost*. Nyní nedostane žádné body zuřivosti navíc, ale bude začínat s více body zuřivosti v dalším věku.



Za vyplnění této provincie si hráč zvedne o 1 vlastnost *Věhlas*. Zvýšený počet bodů za vyhranou bitvu platí okamžitě a platí i pro tuto vyhranou bitvu.



Za vyplnění této provincie si hráč zvedne o 1 vlastnost *Chrabrost*.



Za vyplnění této provincie hráč dostane 5 bodů slávy.



Za vyplnění kraje kolem Yggdrasilu si hráč zvedne o 1 všechny tři vlastnosti klanu.

Příklad:

1. Hráčka hrající za Vlky (červená) chce vyplnit Andlang. Může to udělat, přestože v Andlangu nemá figurky, neboť se její loď nachází v sousedícím fjordu. Hráč hrající za Havraní klan (modrý), jenž sedí po její levici, přesune svého válečníka z Gimlé do prázdné vesnice Andlangu. Hráč hrající za klan Hadů (žlutý) by se rád přidal do bitvy se svým vůdcem, který je nyní v Hörgru. Nevadí, že byl Hörgr už vyplněn, ale není možné to provést, protože Hörgr s Andlangem nesousedí. Poté je na řadě opět červená hráčka a přesune do prázdné vesnice Andlangu válečníka od Yggdrasilu, poté do další prázdné vesnice přesune od Yggdrasilu válečníka modrý. Červená by ráda přidala ještě jednoho válečníka, ale nemůže – v Andlangu už nejsou žádné prázdné vesnice.

Boje se tak účastní jen červená a modrý, protože ti jediní zde mají figurky. SÍLA červené je 3 (2 za loď a 1 za válečníka), modrý má SÍLU 2 (1 za každého z válečníků). Oba vyberou jednu kartu, položí ji na stůl a naráz odhalí.



2. Červená zahrála kartu Týrův úder se SÍLOU +4. Modrý hráč nemá v úmyslu bitvu vyhrát, a tak zahrál kartu posílení, která žádný bonus do síly nedává. Vítězí tak červená s celkovou SÍLOU 7 (3 + 4) nad modrým se SÍLOU 2 (2 + 0).

3. Oba válečníci modrého jsou zničeni a odcházejí do Valhally. Kartu posílení si modrý bere zpět do ruky. Červená úspěšně vyplnila Andlang, otočí žeton plenění a zvýší si o 1 vlastnost Věhlas (z hodnoty 3 na 4). Poté dostane za vítězství v bitvě 4 body slávy a zahodí zahraniční bojovou kartu.



FÁZE ODHOZENÍ KARET

Hráč si po této fázi smí ponechat do dalšího věku pouze jednu kartu (pokud mu nějaká zbyla). Všechny případné další karty musí odhodit.

V posledním Třetím věku hráči zahazují všechny karty.

FÁZE SPLNĚNÍ ÚKOLŮ

Nyní hráči odhalí všechny karty úkolů, které ve *Fázi akcí* umístili na klanovou desku. Za každý splněný úkol hráč dostane odměnu v podobě bodů slávy uvedených na kartě a také si hráč může zvýšit jednu libovolnou vlastnost klanu. Za nesplněný úkol hráč nic nezíská, ale také nic neztrácí. Všechny karty úkolů (splněných i nesplněných) se poté odhodí.



Cílem většiny úkolů je mít největší součet síly v některém z krajů vybrané oblasti. Sečtete sílu figurek v kraji (včetně lodí v sousedních fjordech) a porovnáte se silou ostatních hráčů. Je-li v některém z krajů síla hráče plnicího úkol vyšší, byl úspěšný. V případě remízy či nižší síly byl úkol neúspěšný.

Příklad: Hráč hrající za Hady (žlutý) otočil kartu s úkolem Manheim. Úkol splní, pokud bude mít v některém z krajů v Manheimu vyšší součet síly než protihráči. V Elvagaru má červená SÍLU 3 za tři válečníky se SÍLOU 1. Žlutý zde má také sílu 3 za válečníka se SÍLOU 1 a loď v sousedním fjordu se SÍLOU 2. Protože jde o remízu, zde žlutý svůj úkol nesplnil.

Jeho loď však dává svou SÍLU 2 i do kraje Angerboda, kde má modrý SÍLU pouze 1 za svého válečníka. Zde tedy žlutý se svým úkolem uspěl, získává 5 bodů slávy a rozhodne se si o 1 vylepšit vlastnost Chrabrost.





FÁZE RAGNARÖKU

Žeton na aktuálním políčku Ragnaröku na desce věků se položí na odpovídající kraj stranou „zničeno“ vzhůru. Tento kraj je zcela zničen a mimo hru.

Provikingy ale není slavnější smrti než zemřít v Ragnaröku! Všechny figurky ze zničeného kraje a sousedních fjordů se přesunou do Valhally. Za každou zničenou figurku získá její majitel body slávy. Počet bodů slávy je uveden na desce věků: 2 body za každou figurku v Prvním věku, 3 body ve Druhém a 4 body ve Třetím.

Poté se přesune žeton zkázy do kraje, kde nastane příští Ragnarök.

Příklad: Žeton Ragnaröku určuje kraj Gimlé. Přesune se tedy na mapu do tohoto kraje a přetočí se na stranu „zničeno“. Všechny figurky z tohoto kraje a sousedního fjordu jsou zničeny a odcházejí do Valhally. Červená i modrý přišli o dvě figurky. Jak je uvedeno na desce věků, za každou z nich dostanou 3 body slávy, celkem tedy 6. Pak se žeton zkázy přesune do kraje, kde bude Ragnarök v příštím věku, a tím je Andlang.

FÁZE NÁVRATU Z VALHALLY

Na konci každého věku se všechny figurky z Valhally vrací do rezerv jejich majitelů. Figurky na herním plánu zůstávají tam, kde jsou.

KONEC VĚKU

Než začne další věk, provede se ještě následující: žetony plnění se otočí na stranu s odměnou. Žetony se znovu nemíchají, zůstanou ve stejných krajích.

Žeton prvního hráče se přesune k hráči po levici. Žeton ságy se posune na první fázi dalšího věku.

Poté začne další věk *Fází darů bohů*. S každým dalším věkem jsou karty představující dary bohů silnější a mocnější, dávají více bodů slávy a více síly do bojů. Zároveň je ale na herním plánu méně území, jak Ragnarök ničí další a další kraje.





KONEC HRY

Po *Fázi návratu z Valhally* ve Třetím věku je svět zničen a hra končí. Nyní je čas zjistit, kdo nasbíral nejvíce slávy a zasloužil si ve Valhalle místo po boku Ódinova trůnu.

Zde mohou hráči získat k bodům slávy poslední bonus, a to za dosažení legendární úrovně vlastností klanu. Nyní (a pouze nyní, na konci hry) si každý hráč připočítá 10 bodů slávy za každou vlastnost klanu, se kterou se dostal do čtvrtého nebo pátého sloupce. Pokud se dostal do sloupce posledního, získává 20 bodů slávy.

				+10 SLÁVA	+20 SLÁVA
ZUŘIVOST Na počátku každého věku	6	7	8	9	12
VĚHLAS Sláva za vítězství v bitvách	3	4	5	6	8
CHRABROST Maximální počet figurek na mače	4	5	6	7	10

Příklad: Hráč hrající za klan Havranů dostává na konci hry navíc +10 bodů slávy za vlastnost *Zuřivost* a +20 bodů za *Věhlas*. Celkem si tedy přičte 30 bodů slávy.

Hráč, jehož klan má nyní nejvíce bodů slávy, vítězí v celé hře a bude bardy opěvován po věky věků, zatímco jeho protivníci upadnou do zapomnění!

HERNÍ TIPY

Blood Rage není jen hrou o ovládnání území. Zatímco někdy mohou být cestou k úspěchu drtivá vítězství v bitvách, jindy může být výhodné v bitvách prohrávat a umírat v sebevražedných bojích, kdy se hráč snaží dostat do Valhally co nejvíce figurek. Prohra v bitvě rovněž oslabuje protihráče, protože ten přichází o zahranou kartu.

Také je vhodné věnovat se úkolům. Odměny za jejich splnění jsou totiž poměrně významné. Je ale možné, že když se hráč pokusí splnit příliš mnoho úkolů naráz, výrazně ho to oslabí. Důležité je zachování rovnováhy. A také sledování, kde provádí své *Nájezdy* a *Plnění* protihráči, a odhadování, které úkoly se snaží plnit.

SOUHRN PRAVIDEL

FÁZE PRO KAŽDÝ VĚK

1. DARY BOHŮ

Každému hráči je rozdáno 8 karet. Vybere si nich 1 a ostatní karty pošle doleva. Z nově došlých karet si opět vybere 1 a ostatní karty znovu pošle doleva. To se opakuje, dokud každý hráč nemá vybraných 6 karet. Zbylé 2 karty jsou zahozeny.

2. AKCE

Žeton zuřivosti se na stupnici zuřivosti umístí na pole, které určuje vlastnost *Zuřivost*. Každý hráč provede 1 akci a zaplatí za ni body zuřivosti. Hráč, který už nemá body zuřivosti, nesmí provádět žádné akce. Fáze končí v okamžiku, když všem dojdou body zuřivosti, nebo jsou vypleněny všechny kraje.

NÁJEZD

Za *Nájezd* se zaplatí zuřivost odpovídající síle figurky, jež se *nájezdu* účastní, a tato figurka se přesune z rezerv do prázdné vesnice. Není možné provést *Nájezd* k Yggdrasilu. Lodě mohou provádět *Nájezd* pouze do fjordů. *Nájezd* vůdcem nestojí žádnou zuřivost.

POCHOD

Stojí 1 zuřivost a pohne jakýmikoli figurkami z jednoho kraje do volných vesnic jakéhokoli jednoho jiného kraje.

Lodě se hýbat nesmí.

POSÍLENÍ

Stojí tolik bodů zuřivosti, kolik je *SÍLA* karty. Karta se vyloží na příslušné místo na klanové desce. Pokud jde o posílení figurky, je možné s ní okamžitě provést *Nájezd* bez placení další zuřivosti.

ÚKOL

Nestojí zuřivost a karta se umístí z ruky lícem dolů na klanovou desku.

PLENĚNÍ

Nestojí zuřivost, vybere se nevypleněný kraj, kde má hráč alespoň jednu figurku (nebo v sousedním fjordu).

Počínaje hráčem po levici může postupně každý hráč do prázdné vesnice plněného kraje přesunout (bez placení zuřivosti) jednu figurku z kraje sousedního.

Všichni hráči, jejichž figurky se nacházejí v tomto kraji, musí vybrat a odhalit jednu kartu z ruky. Případná *SÍLA* bojové karty se přičte k *SÍLE* figurek. Nejvyšší *SÍLA* vítězí. Při remíze prohrávají všichni.

Figurky těch, co prohráli, odcházejí do Valhally a jejich zahrané karty se vrací zpět do ruky.

Pokud je vítězem ten, kdo *Plenění* vyhlásil, získá odměnu z žetonu plenění a žeton se otočí. Vítěz bitvy pak získává body slávy podle vlastnosti *Věhlas* a zahodí zahranou kartu.

3. ODHOZENÍ KARET

Hráči musí zahodit všechny zbylé karty krom jedné. (Ve Třetím věku jsou odhozeny všechny karty.)

4. PLNĚNÍ ÚKOLŮ

Odhalí se a odhodí všechny úkoly na klanových deskách a přidělí se odměny za splněné úkoly.

5. RAGNARÖK

Jeden z krajů je zcela zničen, figurky z něj a sousedního fjordu odcházejí do Valhally.

Za každou zničenou figurku získá hráč body slávy dle desky věků.

Žeton zkázy se přesune na kraj, kde bude Ragnarök příště.

6. NÁVRAT Z VALHALLY

Figurky z Valhally se vrací do rezerv hráčů.

KONEC VĚKU

Žetony plenění ve vypleněných krajích se otočí zpět. Žeton prvního hráče se posune doleva.

KONEC HRKY

Hráči získají bonus za dosažení legendárních úrovní vlastností klanu.

Hráč s nejvíce body slávy vítězí!