

ПРАВИЛА ИГРЫ



КРОВЬ И ЯРОСТЬ

| | |
|---|-----------|
| СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ | 2 |
| ВСТУПЛЕНИЕ | 3 |
| ЦЕЛЬ ИГРЫ ----- | 3 |
| СОСТАВ ИГРЫ | 4 |
| ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ | 6 |
| ИГРОВОЕ ПОЛЕ ----- | 6 |
| ПЛАНШЕТ КЛАНА ----- | 7 |
| ФИГУРКИ ----- | 8 |
| КАРТЫ ----- | 8 |
| ПОДГОТОВКА К ИГРЕ | 9 |
| ПОДГОТОВЬТЕ СВОЙ КЛАН ----- | 9 |
| ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОВУЮ ОБЛАСТЬ ---- | 10 |
| ПОДГОТОВЬТЕ КАРТЫ ----- | 10 |
| ПОСЛЕДНИЕ ПРИГОТОВЛЕНИЯ ----- | 11 |
| ФАЗЫ ИГРЫ | 12 |
| ФАЗА ДАРОВ БОГОВ ----- | 12 |
| ФАЗА ДЕЙСТВИЙ ----- | 13 |
| ВТОРЖЕНИЕ | 14 |
| МАРШ | 15 |
| УЛУЧШЕНИЕ | 16 |
| ВОЛЯ БОГОВ | 17 |
| РАЗГРАБЛЕНИЕ | 17 |
| ФАЗА СБРОСА ----- | 20 |
| ФАЗА ВОЛИ БОГОВ ----- | 20 |
| ФАЗА РАГНАРЁКА ----- | 22 |
| ФАЗА ВАЛЬХАЛЛЫ ----- | 22 |
| КОНЕЦ ЭПОХИ ----- | 22 |
| КОНЕЦ ИГРЫ | 23 |
| ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА | 24 |



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка и развитие игры: Эрик М. Лэнг

Художник: Адриан Смит

Продюсеры: Тьяго Аранья, Перси де Монблан

Графический дизайн: Матьё Арло

Организация создания миниатюр: Майк Мак-Вей

Скульпторы: Грегори Клавилье, Жак-Александр Гийуа, Джейсон Хендрикс, Стив Сондерс, Стефан Симон, Реми Трамбле, Хосе Ройг

Иллюстратор игрового поля: Хеннинг Людвигсен

Создатели логотипа: Джордж Кларенко, Адриан Смит

Авторы правил: Тьяго Аранья, Эд Больме, Джонатан Мориарити

Издатель: Давид Прети

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: «Crowd Games»

Руководители проекта:

Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор и переводчик:

Александр Петрунин

Редактор: Анна Полянская

Корректор: Кирилл Егоров

Верстальщик: Алина Клейменова



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games». Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.

© 2018 CMON Global Limited, все права защищены. Никакая часть настоящего продукта не может быть воспроизведена без разрешения правообладателя. Логотип Guillotine Games — товарный знак Guillotine Games Ltd. Blood Rage CMON и логотип CMON — товарные знаки CMON Global Limited.

Всеотец Óдин в мудрости своей древле знал, что Рагнарёк неизбежен. Но он не сумел предотвратить гибель Мидгарда, и людям остаётся лишь одно: в страхе ждать конца.

Но только не вам! Ведь вы викинг, вождь гордого и древнего клана. Даже в преддверии истребления всего сущего вы продолжаете, как и прежде, посылать воинов на поле брани, захватывать и грабить земли — словом, делать то, для чего были рождены. В свои последние часы боги особенно щедры на дары и милости. И даже самые чудовищные из созданий Мидгарда не прочь стяжать себе славу за недолгое оставшееся у мира время, поэтому вы сможете призвать их под свои знамёна. Воспользуйтесь всем, что у вас ещё есть. Возьмите верх над другими кланами. Заслужите себе место на вечном пиру в Вальхалле, победив в последней из войн.

**Жизнь коротка, но слава вечна!
Пробил ваш час явить свою ярость!**

Цель игры

Цель игры — накопить больше всего славы к тому моменту, когда мир прекратит своё существование. Вы получаете славу за победы в битвах, разграбление провинций, исполнение воли богов и доблестную смерть с оружием в руках. Игра длится три эпохи, в каждой из которых Рагнарёк уничтожает часть мира. Игрок, чья слава к концу игры превосходит славу всех прочих игроков, становится победителем.





Игровое поле



Планшет эпох

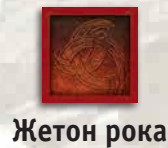
Планшет Вальхаллы



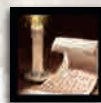
4 планшета кланов



102 карты
(3 колоды по 34 карты)



Жетон рока



Жетон саги



Жетон первого игрока



8 жетонов Рагнарёка



16 жетонов кланов
(по 4 на клан)



9 жетонов разграбления



4 маркера славы
(по 1 на клан)



10 фигурок клана Волка
(8 воинов, 1 вождь, 1 корабль)



10 фигурок клана Медведя
(8 воинов, 1 вождь, 1 корабль)



10 фигурок клана Змея
(8 воинов, 1 вождь, 1 корабль)



10 фигурок клана Ворона
(8 воинов, 1 вождь, 1 корабль)



**44 маленькие
пластиковые
подставки**
(по 11 на клан)



**8 больших
пластиковых
подставок**
(по 2 на клан)



9 фигурок чудовищ

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Игровое поле

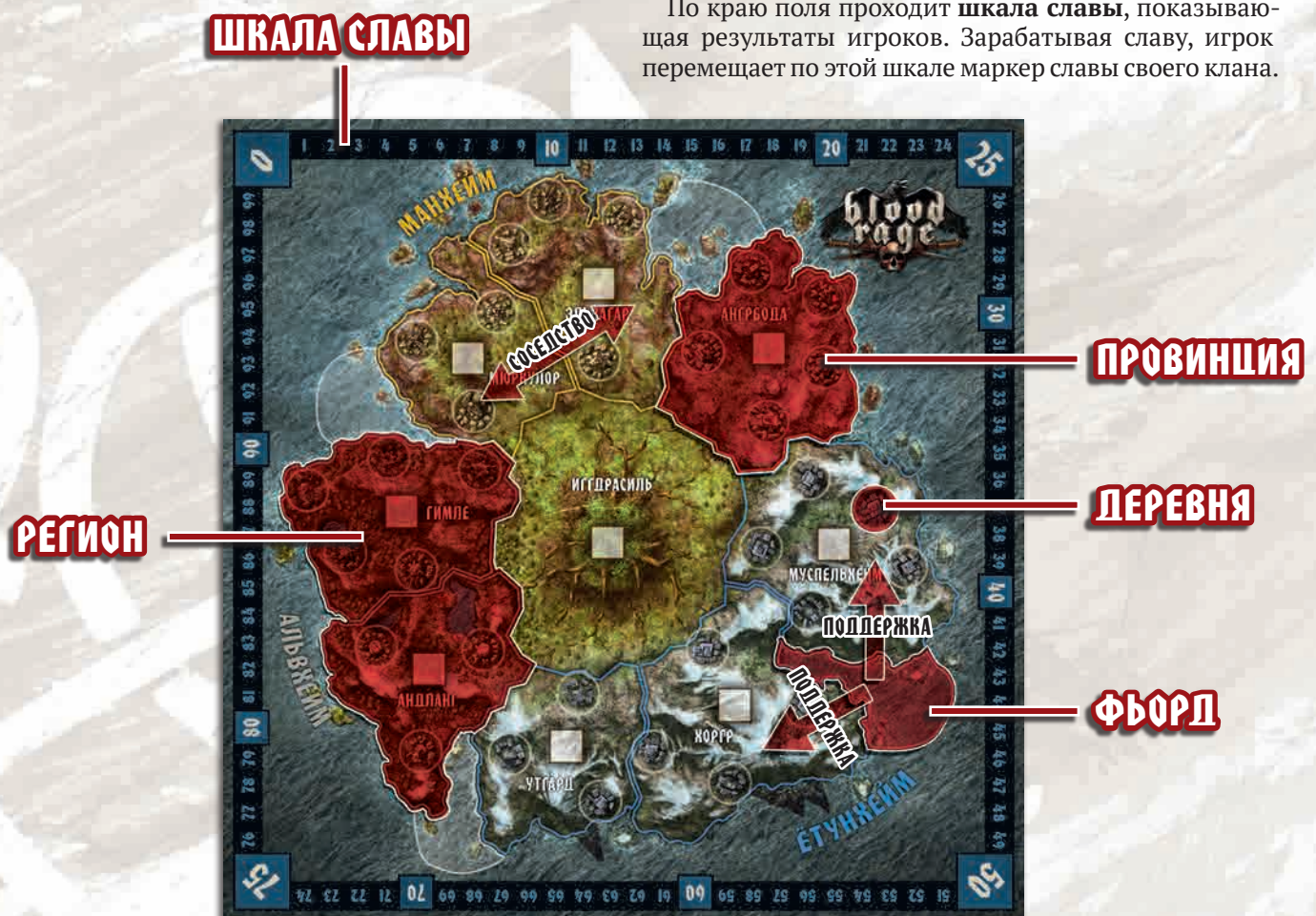
На игровом поле изображены таинственные земли, раскинувшиеся вокруг Иггдрасиля — великого древа, существующего во всех девяти мирах и соединяющего их. Эти земли разделены на 9 провинций.

Центральная провинция — Иггдрасиль. Её окружают 8 внешних провинций, объединённых в 3 региона: Манхейм, Альвхейм и Ётунхейм. Провинции, имеющие общую границу, считаются **соседними**. Иггдрасиль соседствует со всеми внешними провинциями.

В каждой провинции от 3 до 5 **деревень**. В каждой деревне может находиться только 1 фигурка. По этой причине ни в одной из провинций не может быть больше фигурок, чем деревень. В Иггдрасиле нет деревень, поэтому здесь может находиться сколько угодно фигурок.

Между некоторыми соседними провинциями расположены **фьорды**. Всего их четыре. Считается, что каждый фьорд **поддерживает** те две провинции, между которыми находится. Если на одну из таких провинций действует какой-либо эффект, то он распространяется и на поддерживающий фьорд. В каждом фьорде может размещаться любое число кораблей.

По краю поля проходит **шкала славы**, показывающая результаты игроков. Зарабатывая славу, игрок перемещает по этой шкале маркер славы своего клана.



Планшет клана

У каждого игрока имеется планшет клана, с помощью которого он управляет ресурсами, характеристиками и улучшениями своего клана.

Посередине планшета находится **шкала ярости**. Ярость играет роль денег. Выполняя действие, вы, как правило, тратите часть ярости (для этого вы перемещаете жетон клана по шкале ярости на необходимое число делений).

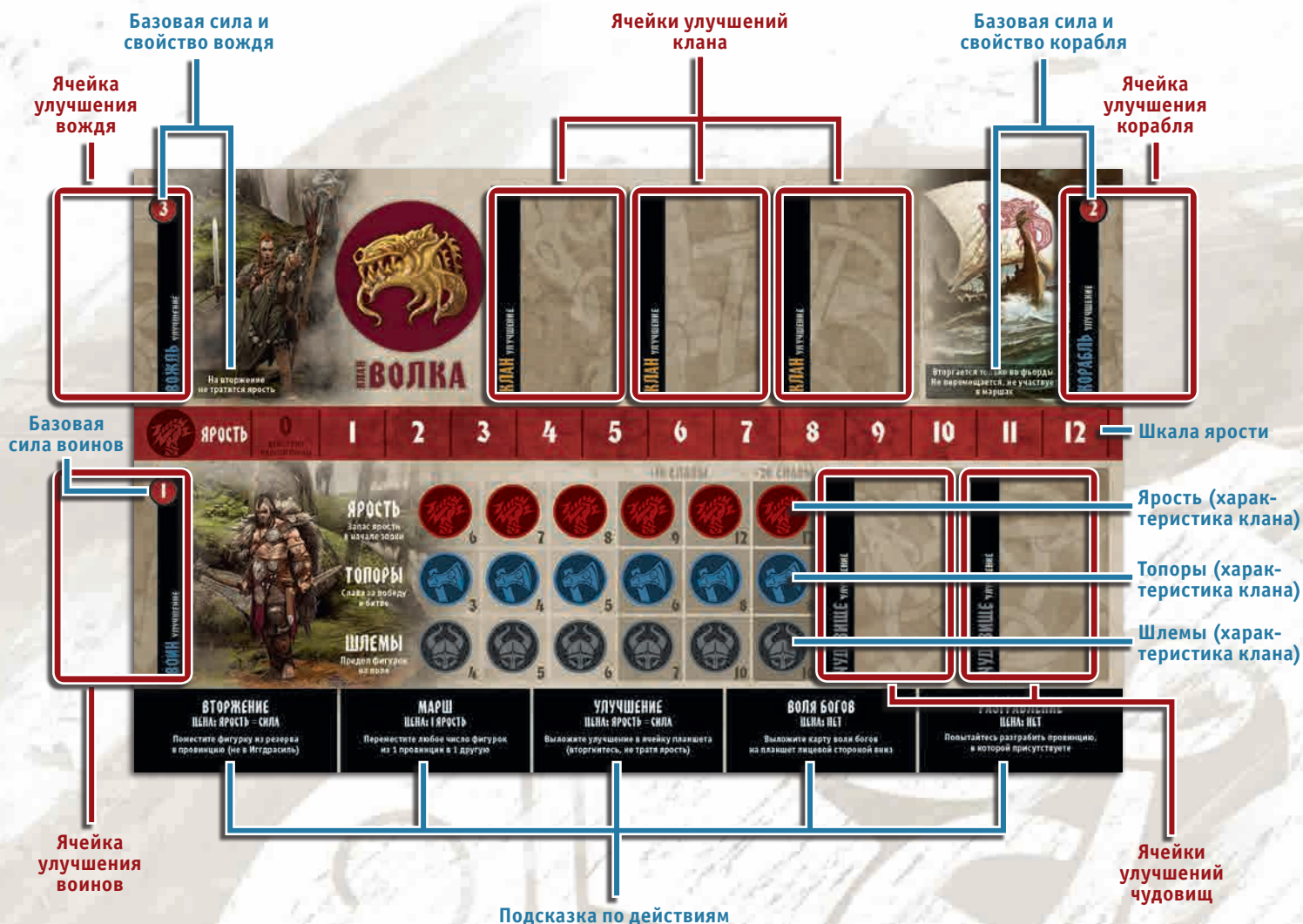
Под шкалой ярости расположены шкалы **характеристик** клана: **ярость**, **топоры** и **шлемы**.

Ярость определяет, сколько единиц ярости вы получаете в начале каждого раунда. Чем больше её у вас, тем больше действий вы сможете выполнить.

Топоры определяют, сколько славы вам приносят выигранные битвы. Чем больше у вас топоров, тем более славными станут ваши победы и тем быстрее ваш клан приблизится к триумфу.

Шлемы определяют, сколько ваших фигурок может находиться на игровом поле. Чем больше фигурок, тем больше битв, разграблений и пролитой крови.

В процессе игры вы будете повышать характеристики клана. Если вам предписано увеличить одну из них на 1, переместите соответствующий ей жетон клана на 1 деление вправо. Если вам удастся увеличить характеристику до легендарного уровня, то в конце игры вы получите дополнительную славу.



Фигурки

У каждой вашей фигурки — вождя, корабля, воина и иногда чудовища — есть свой показатель **силы**. В начале игры все эти показатели равны значениям, указанным на вашем планшете клана: сила вождя — 3, сила корабля — 2, сила воинов — 1. Чем больше ваших сил окажется на игровом поле, тем выше ваши шансы на победу в битвах и исполнение воли богов. Также вожди и корабли начинают игру с особыми свойствами (см. планшет клана).

В процессе игры вы сможете «улучшить» свои фигурки, выложив карты улучшений в соответствующие ячейки планшета клана. Эти карты дают дополнительные свойства и силу. Заметьте, что **даже улучшенные вожди и корабли по-прежнему обладают свойствами, указанными на планшете клана**.

Если фигурка уничтожается (в результате битвы, действия особого свойства или Рагнарёка), она переносится на планшет Вальхаллы (находится рядом с игровым полем) в ожидании новой эпохи и возвращения на поле брани.

Карты

Три колоды игровых карт представляют собой дары скандинавских богов. В каждом раунде используется своя колода. Дары богов помогают игрокам множеством способов.

Карты битвы (красные) увеличивают силу вашей армии в битве.



Особое свойство

Карты воли богов (зелёные) — это миссии, возлагаемые божествами на ваш клан. Исполнение воли богов приносит клану немало славы.



Награда: увеличение характеристики

Карты улучшений (чёрные) тем или иным образом улучшают ваш клан.

- **Улучшение войска** добавляет силу и/или свойства вашим воинам, вождю или кораблю.
- **Улучшение чудовища** позволяет призвать на свою сторону уникальное мифическое существо.
- **Улучшение клана** влияет на ваш клан в целом при помощи различных эффектов.



Особое свойство



Подготовьте свой клан

Прежде всего каждый игрок выбирает себе клан и кладёт перед собой соответствующий **планшет клана**. В начале игры между кланами нет различий, однако впоследствии каждый клан становится уникальным благодаря улучшениям.

Возьмите фигурку **вождя** и **8 воинов** вашего клана. Убедитесь, что они вставлены в маленькие подставки цвета вашего клана. (Подставки позволяют быстро находить свои фигурки на поле.) Возьмите фигурку **корабля** и убедитесь, что к ней прикреплен парус цвета вашего клана. Поместите все свои фигурки рядом с планшетом клана в **резерв**.

Также возьмите 2 маленькие и 2 большие подставки цвета вашего клана. Они понадобятся вам, если вы привлечёте на свою сторону чудовищ.

Возьмите **маркер славы** своего клана и выложите его на деление 0 **шкалы славы**, проходящей по краю игрового поля.

Возьмите все свои **жетоны клана**. Выложите по одному из них на первые деления трёх **характеристик клана** (ярость, топоры и шлемы) на вашем планшете клана. Каждый клан начинает игру со следующими характеристиками: **6 ярости**, **3 топора**, **4 шлема**. Выложите последний жетон клана на **шкалу ярости** своего планшета клана. Поскольку начальная характеристика ярости равна 6, этот жетон клана кладётся на деление 6.



Начальные положения жетонов клана





Подготовьте игровую область

Поместите рядом с игровым полем **планшет Вальхаллы** и **планшет эпох**.

Возьмите все **жетоны разграбления**. Выложите жетон с зелёной рамкой на провинцию Иггдрасиль (находится в центре поля) стороной с наградой вверх. Перемешайте остальные 8 жетонов и случайным образом выложите по одному из них на каждую провинцию, соседствующую с Иггдрасилем, стороной с наградой вверх. Эти награды вы получаете при разграблении соответствующих провинций (см. с. 18).

Возьмите 8 **жетонов Рагнарёка** и перемешайте их. Выложите по одному жетону стороной с текстом вверх на каждую из 3 клеток Рагнарёка на планшете эпох. Жетоны Рагнарёка определяют то, какие провинции будут уничтожены в процессе игры.

Чтобы видеть, какую провинцию Рагнарёк поглотит следующей, выложите **жетон рока** на провинцию, отмеченную на жетоне Рагнарёка первой эпохи.

Считается, что к началу игры Рагнарёк уже уничтожил часть провинций, оставив на игровом поле меньше свободного пространства. Случайным образом отберите несколько оставшихся жетонов Рагнарёка и выложите их «уничтоженной» стороной вверх на отмеченные на них провинции. Число таких жетонов зависит от числа игроков.



- 4 игрока: уничтожена 1 провинция.
- 3 игрока: уничтожены 2 провинции.
- 2 игрока: уничтожены 3 провинции.

Отложите в коробку оставшиеся после этого жетоны Рагнарёка. Провинции с выложенными на них жетонами Рагнарёка не участвуют в игре, помещать в них фигурки нельзя.

Подготовьте карты

Разделите карты по цифрам на рубашке. У вас должно получиться три колоды: 1, 2 и 3.

Для сохранения баланса игры в зависимости от разного числа участников вам, возможно, потребуются убрать некоторые карты из колод. В левой части таких карт имеется небольшой значок «3+» или «4+». Он показывает, что карта должна присутствовать в колоде, только если в партии участвует отмеченное число игроков или больше.

- 4 игрока: используйте полные колоды.
- 3 игрока: из колод убираются все карты со значком «4+».
- 2 игрока: из колод убираются все карты со значками «3+» и «4+».

В каждой колоде имеется 8 карт со значком «4+» и 6 карт со значком «3+». Если вы убираете карты из колод, возвращайте их в коробку.

Перемешайте каждую из трёх колод и положите их лицевой стороной вниз в соответствующие ячейки **даров богов** на планшете эпох.

Минимально необходимое число игроков



Последние приготовления

Поместите фигурки чудовищ рядом с игровым полем так, чтобы любой игрок мог без труда до них дотянуться.

Выложите **жетон саги** на первое деление первой эпохи на планшете эпох — это ячейка «Дары богов. Эпоха 1». Жетон саги перемещается от одной фазы к другой и от одной эпохи к следующей, помогая участникам отслеживать ход игры.

Наконец, вручите **жетон первого игрока** тому, кто родился севернее всех. Он начинает первую эпоху игры. В конце каждой эпохи жетон первого игрока передаётся следующему участнику по часовой стрелке.





ФАЗЫ ИГРЫ

Игра длится ровно три раунда — три эпохи. Каждая эпоха разделена на шесть фаз:

1. ДАРЫ БОГОВ
2. ДЕЙСТВИЯ
3. СБРОС
4. ВОЛЯ БОГОВ
5. РАГНАРЁК
6. ВАЛЬХАЛЛА

Фазы отыгрываются в указанном выше порядке. Прежде чем перейти к следующей фазе, участники полностью отыгрывают текущую. Отыграв фазу, переместите жетон саги на следующее деление на планшете эпох — это помогает отслеживать ход игры. Отыграв последнюю фазу эпохи, поместите жетон саги на первое деление следующей эпохи. Когда жетон достигает конца третьей эпохи, игра заканчивается.

Фаза даров богов

Во время этой фазы каждый игрок получает на руку несколько карт по принципу драфта. Эти карты приносят ему улучшения для войск и клана, чудовищ, готовых встать на его сторону, миссии, возлагаемые на его клан богами, и грубую силу, столь необходимую для победы в битве.

Если началась вторая или третья эпоха и на руке игрока осталась карта с прошлой эпохи, он кладёт её на планшет клана лицевой стороной вниз поверх эмблемы клана.

Возьмите колоду карт даров богов начавшейся эпохи с планшета эпох и сдайте каждому игроку по 8 карт лицевой стороной вниз. Оставшиеся карты в текущей партии уже не понадобятся.

ПЕРВАЯ ИГРА

В первой эпохе советуем просто играть с теми 8 картами, которые вы получили, и не делать драфт. За эпоху вы хорошо познакомитесь с картами и сможете использовать драфт со второй эпохи.

Принцип драфта заключается в следующем: каждый игрок изучает 8 полученных карт и выбирает 1 из них себе. Он кладёт её на планшет клана поверх эмблемы клана лицевой стороной вниз. Отложив по 1 карте, игроки одновременно передают 7 оставшихся карт соседям слева.



Теперь каждый игрок смотрит доставшиеся ему карты, выбирает из них 1 и откладывает её на планшет клана лицевой стороной вниз. Затем игроки вновь передают оставшиеся карты соседям слева.

Продолжайте выбирать и передавать карты, пока каждый игрок не отложит 6 новых карт на планшет клана. На данный момент у каждого игрока остаётся 2 карты для передачи соседу, но вместо того, чтобы их передавать, игроки сбрасывают эти карты, не показывая друг другу.

К концу фазы на руке каждого игрока должно оказаться 6 карт, а также карта, которая, возможно, осталась у него с прошлой эпохи. Все эти карты используются в фазе действий. Не показывайте свои карты остальным.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ПО ДРАФТУ

Многие карты связаны с тем или иным богом, и каждый из них приносит игроку определённый дар. Неплохо будет заполучить несколько карт одного-двух богов. Вот что они могут вам принести:

Один: изменение ситуации в битве и не только.

Тор: слава и трофеи за победу в битве.

Локи: месть или трофеи за поражение в битве.

Фригг: ресурсы и поддержка.

Хеймдалль: предвидение и всяческие неожиданности.

Тюр: усиление армии для победы в битве.

Старайтесь подбирать типы карт так, чтобы между ними сохранялся относительный баланс. Полное пренебрежение каким-либо одним типом карт (воли богов, улучшений или битвы) не приведёт к немедленному проигрышу, но обязательно скажется в будущем.

ДРАФТ В ИГРЕ НА ДВОИХ

В игре на двоих драфт проходит немного иначе. Каждый игрок выбирает сразу 2 карты (вместо 1), откладывает их на планшет клана и передаёт остаток сопернику. Эту процедуру игроки повторяют ещё дважды, пока у каждого не будет отложено по 6 новых карт. После этого игроки сбрасывают по 2 оставшиеся карты.

Фаза действий

Это главная часть игры — фаза нападений и грабежей, славных битв и пролитой крови.

Каждый игрок начинает фазу действий с запасом ярости, равным характеристике ярости своего клана. Если идёт первая эпоха, то вы отмерили долю своей ярости ещё во время подготовки к игре, выложив жетон клана на деление 6 шкалы ярости. В последующих эпохах, если вам удастся увеличить характеристику ярости своего клана, вы начнёте фазу действий с большим количеством ярости.



Пример. В прошлой эпохе игрок-Ворон увеличил характеристику ярости на 2, поэтому он начинает фазу действий текущей эпохи с 8 ярости.

Обладатель жетона первого игрока ходит первым, далее право хода передаётся по часовой стрелке.

В свой ход вы выбираете и выполняете одно действие. Если для его выполнения требуется ярость (а обычно так оно и есть), вы должны сперва потратить необходимую ярость, а затем выполнить действие. (Переместите жетон своего клана по шкале ярости, чтобы отразить потраченную ярость.) Если у вас недостаточно ярости, чтобы полностью оплатить действие, вы не можете его выполнить.

Выполнив действие, вы заканчиваете ход. Теперь ход делает ваш сосед слева. Он тоже выполняет одно

действие, при необходимости тратя на него ярость. Игроки продолжают делать ходы по очереди.

Игрок, чья ярость опустилась до 0, больше не может выполнять **никакие** действия, **даже если на них требуется 0 ярости**. Всё, что может делать такой игрок, — это реагировать на действия соперников (например, вступать в битвы, начатые другими игроками).

В свой ход игрок может выполнить 1 из 5 действий (см. памятку внизу планшета клана). За одну фазу действий игрок может несколько раз выполнить одно и то же действие (однако за ход он всегда выполняет только одно действие).

- **Вторжение.** Поместите фигурку из резерва в незанятую деревню на игровом поле.
- **Марш.** Перенесите фигурки из одной провинции в незанятые деревни одной другой провинции.
- **Улучшение.** Выложите карту с руки в ячейку планшета клана, чтобы помочь своему клану.
- **Воля богов.** Возьмите на себя божественную миссию, выложив карту воли богов на планшет клана лицевой стороной вниз.
- **Разграбление.** Нападите на провинцию и добудьте трофеи для клана.

Если вы не можете или не хотите выполнить действие, вы **пасуете**. Спасовав, вы теряете всю оставшуюся ярость и право выполнять дальнейшие действия в текущей эпохе.

Конец фазы действий. Фаза действий немедленно заканчивается, когда ярость всех игроков опускается до 0 **или** когда все неуничтоженные провинции оказываются разграбленными (даже если у игроков ещё остаётся ярость).



ВТОРЖЕНИЕ

Выберите 1 фигурку в своём резерве и потратьте столько ярости, сколько составляет её сила. Перенесите эту фигурку в незанятую деревню любой внешней провинции. Если выбранная фигурка — корабль, поместите её в любой фьорд. Действием вторжения нельзя поместить фигурку в Иггдрасиль (чтобы перенести фигурки в Иггдрасиль, необходимо выполнить действие марша). Обратите внимание, что на вторжение вождём ярость не тратится.



Пример. Игрок-Ворон улучшил воинов, и их сила стала равна 2. Он тратит 2 ярости и вторгается в незанятую деревню Утгарда воином из резерва.

Примечание. Не забывайте про характеристику шлемов своего клана. Если количество ваших фигурок на поле становится равным числу шлемов, вы больше не можете выполнять действие вторжения (Вальхалла не считается частью игрового поля).

МАРШ

Чтобы отдать войскам приказ маршировать, вы обязаны потратить 1 ярость. Выберите одну провинцию (выбрать фьорд нельзя) и переместите из неё любое число своих фигурок в незанятые деревни одной другой провинции. Другая провинция не обязана быть соседней — это может быть любая провинция на игровом поле.

За одно действие нельзя переместить фигурки из 2 провинций, равно как нельзя переместить фигурки сразу в 2 провинции. Действием марша вы всегда переносите фигурки из какой-либо одной провинции в какую-либо другую.

Примечание. Марш — это практически единственный способ переместить фигурки в Иггдрасиль. В этой провинции нет деревень, поэтому в ней может находиться сколько угодно фигурок.

Пример. На рисунке ниже показаны 5 действий марша (возможных и нет).

1. Синий игрок может переместить 2 фигурки из Гимле в Эльвагар, даже несмотря на то, что эти провинции не соседние. Он не смог бы переместить сразу 3 фигурки, так как в Эльвагаре только 2 незанятые деревни.
2. Жёлтый игрок может переместить сколько угодно своих фигурок из Ангрбоды в Иггдрасиль. В игре нет ограничения на число фигурок в Иггдрасиле.
3. Коричневый игрок не может переместить фигурки сразу в 2 провинции одним действием марша.
4. Красный игрок не может переместить фигурки сразу из 2 провинций одним действием марша.
5. Корабли никогда не перемещаются.



УЛУЧШЕНИЕ

На каждом планшете клана имеется 8 ячеек для карт улучшений: по 1 для воинов, вождя и корабля, 2 для чудовищ и 3 для клана.

Выполняя действие улучшения, вы выбираете 1 карту улучшения с руки и тратите столько ярости, сколько составляет сила этой карты. Затем вы кладёте карту в соответствующую ячейку на планшете клана. Если карте соответствует несколько ячеек, выберите одну из них. Если в нужной ячейке уже находится карта, сбросьте её и выложите новую карту на её место. Новая карта улучшения тут же вступает в действие, и вы получаете все её постоянные преимущества (от дополнительной силы до особых свойств).

Если у клана имеется несколько однотипных улучшений в разных ячейках, то их эффекты действуют независимо друг от друга. Одно не отменяет другое.



Пример. Игрок-Змей хочет выложить улучшение «Величие Локи», для чего ему нужно потратить 2 ярости (сила карты). На его планшете уже находятся 3 улучшения клана, поэтому он решает сбросить «Помощь Фригг», чтобы освободить место для новой карты. Теперь в клане игрока уже два улучшения Локи: «Владения Локи» и «Величие Локи». Отныне за каждую свою фигурку, вернувшуюся из Вальхаллы, он будет получать сразу 3 славы!

УЛУЧШЕНИЯ ВОЙСК

Если вы выкладываете улучшение **вождя**, **воинов** или **корабля** и у вас в резерве есть соответствующая фигурка, вы можете тут же (перед ходом следующего игрока) провести ею вторжение, не тратя на это дополнительную ярость.

УЛУЧШЕНИЯ ЧУДОВИЩ

Чудовища — это уникальные фигурки, способные кардинально менять ход игры. У каждого чудовища своё свойство.

Выложив карту улучшения чудовища, возьмите соответствующую фигурку, прикрепите к ней подставку своего клана и поместите её в свой резерв (теперь это чудовище считается вашей фигуркой). Вы можете тут же провести вторжение чудовищем, не тратя на это дополнительную ярость.

Как и любая другая фигурка, ваше чудовище может погибнуть, попасть в Вальхаллу и вернуться оттуда в резерв в следующей фазе Вальхаллы. И, как и любая другая фигурка, чудовище может принести вам славу во время фазы Рагнарёка.

Одновременно у вас может быть только 2 чудовища. Если вы сбрасываете карту чудовища с планшета клана, чтобы заменить её новой картой, фигурка предыдущего чудовища тут же возвращается в коробку.



ВОЛЯ БОГОВ

Решив последовать воле богов, выложите 1 карту воли богов с руки на эмблему вашего клана на планшете клана **лицевой стороной вниз**. На это действие не тратится ярость. В игре нет ограничения на число карт воли богов, которые можно выложить на планшет клана за одну эпоху. У вас может быть выложено даже 2 карты воли богов одного типа (каждая приносит награду по отдельности). Свои выложенные карты можно смотреть в любое время.

Вам необходимо выполнить требования выложенных карт воли богов к началу ближайшей фазы воли богов (см. с. 20). Это принесёт вам указанную на картах награду. Впрочем, вы не получите никаких штрафов, если не сможете исполнить волю богов.

Примечание. На то, чтобы выложить карту воли богов, не тратится ярость, однако не забывайте, что, если ваша ярость опустилась до 0, вы не можете выполнять **никакие** действия, даже «бесплатные».



Пример. Игрок-Медведь выкладывает карту воли богов «Етунхейм!». Если к ближайшей фазе воли богов в одной из провинций Етунхейма у него окажется больше всех силы, он получит 7 славы и увеличит любую характеристику клана на 1.

РАЗГРАБЛЕНИЕ

Разграбление провинции позволяет улучшить характеристики клана и/или получить славу. Однако для этого необходимо победить в битве все другие кланы, занимающие ту же провинцию.

Для выполнения действия разграбления выберите провинцию хотя бы с 1 вашей фигуркой либо провинцию, поддерживаемую фьордом с вашей фигуркой. Вы не можете выбрать провинцию, уже разграбленную в текущей фазе (её жетон разграбления лежит стороной с наградой вниз). На разграбление не тратится ярость, но не забывайте, что нельзя выполнять действия, если ваша ярость опустилась до 0. Разграбление проходит в 3 этапа:

1. **Сигнал к битве.** Игроки могут переместить соседние фигурки, чтобы присоединиться к битве.
2. **Розыгрыш карт.** Участники битвы разыгрывают карты, добавляя силу и/или особые эффекты.
3. **Исход битвы.** Победитель (игрок с наибольшей силой) получает награду. Участвовавшие фигурки проигравших уничтожаются.

1. СИГНАЛ К БИТВЕ

После вашего объявления о намерении разграбить провинцию другие игроки получают возможность присоединиться к битве.

Начиная с вашего соседа слева и по часовой стрелке, каждый игрок (включая вас) может переместить 1 свою фигурку из соседней провинции в незанятую деревню разграбляемой вами провинции. На это перемещение не тратится ярость. Перемещать фигурки могут даже те, чья ярость опустилась до 0. (Корабли перемещаться не могут.) Если все деревни в провинции становятся заняты или никто больше не желает присоединиться к сражению, начинается битва.

Примечание. В Игдрасиле нет деревень, поэтому в битве в этой провинции может участвовать любое число фигурок.

Если на данный момент игры в провинции и в поддерживающем фьорде нет фигурок соперника, битва не происходит, а вы автоматически разграбляете провинцию, получая её награду (см. следующую страницу) и переворачивая жетон разграбления стороной с наградой вниз. Заметьте, что в такой ситуации вам не достаётся слава за победу в битве.

В противном случае начинается битва, в которой участвуют все фигурки в разграбляемой провинции и в поддерживающем фьорде.

2. РОЗЫГРЫШ КАРТ

Каждый участвующий в битве игрок выбирает 1 карту с руки и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз (если только у него на руке нет карт — в этом случае ему нечего сыграть). Затем игроки одновременно открывают выбранные карты.

Если вы сыграли карту битвы, то её дополнительная сила прибавляется к суммарной силе ваших фигурок, вступивших в битву. Также вы применяете все указанные на карте особые свойства.

Если вы сыграли карту улучшения или воли богов, она не увеличивает силу ваших войск и никак не действует.

Каждый клан складывает силы своих фигурок, вовлечённых в битву, и прибавляет возможную дополнительную силу от сыгранной карты. Результат сложения определяет суммарную силу клана в битве.

Примечание. Если особый эффект карты лишает игрока всех его участвующих в битве фигурок ещё до сравнения сил, это не означает, что его клан выходит из битвы. Его фигурки были уничтожены в битве, но он всё ещё может победить, если дополнительной силы сыгранной им карты окажется достаточно.

Некоторые карты битвы позволяют увеличить силу войск даже после того, как игроки сыграют карты с руки. На таких картах нарисован белый круг с дополнительной силой. Текст этих карт говорит о том, что их можно сыграть после открытия победителя. (При желании вы можете сыграть их и в обычном порядке.) Игрок, начавший разграбление, может сыграть одну из таких карт первым. Далее право сделать это передаётся по часовой стрелке до тех пор, пока каждый в свою очередь не откажется сыграть карту.



3. ИСХОД БИТВЫ

Игрок с наибольшей суммарной силой выигрывает битву. В случае ничьей все участвующие игроки проигрывают битву.

Победивший в битве (если таковой есть) сбрасывает все сыгранные им карты. Проигравшие возвращают сыгранные ими карты обратно на руку.

Проигравшие уничтожают все свои фигурки, участвовавшие в битве, включая фигурки в поддерживающем фьорде. Уничтоженные фигурки переносятся на планшет Вальхаллы.

Если в битве побеждает игрок, начавший разграбление, ему удаётся разграбить провинцию. Он получает награду, указанную на жетоне разграбления (см. ниже), и переворачивает его «разграбленной» стороной вверх, чтобы все видели, что эту провинцию нельзя разграбить до следующей эпохи.

Если игрок, начавший разграбление, не побеждает в битве, он не грабит провинцию и никто не получает награду за разграбление. Любой игрок (включая того, кто не смог разграбить провинцию) может попытаться снова разграбить эту провинцию в текущей фазе.

Наконец, вне зависимости от того, был ли победивший в битве тем, кто начал разграбление, или нет, он получает **боевую славу** — столько, сколько составляет текущая характеристика топоров его клана.

НАГРАДА ЗА РАЗГРАБЛЕНИЕ



Если вам удалось разграбить провинцию, увеличьте свою характеристику ярости на 1. Вы не получаете дополнительную ярость в текущей фазе, но в начале следующей эпохи у вас её будет больше, чем в этой.



Если вам удалось разграбить провинцию, увеличьте свою характеристику шлемов на 1.



Если вам удалось разграбить провинцию, увеличьте свою характеристику топоров на 1. Новая величина славы за победу в битве применяется и к текущей окончившейся битве.



Если вам удалось разграбить провинцию, получите 5 славы.



Если вам удалось разграбить Иггдрасиль, увеличьте все 3 характеристики своего клана на 1.

Пример

1. Игрок-Волк (Красный) решает разграбить Андланг. Он может сделать это, даже несмотря на отсутствие своих фигурок в провинции, поскольку у него есть корабль в поддерживающем фьорде. Его сосед слева, игрок-Ворон (Синий), перемещает воина из Гимле в одну из незанятых деревень Андланга. Игрок-Змей (Жёлтый) тоже был бы рад присоединиться к битве, переместив из Хоргрр своего вождя, тем более что Хоргрр уже разграблен, но, к сожалению, Андланг не соседствует с Хоргрром. Красный игрок перемещает воина из Иггдрасиль в незанятую деревню Андланга, затем Синий игрок перемещает воина из Иггдрасиль в последнюю незанятую деревню Андланга. Красный игрок был бы не прочь переместить ещё одного воина из Иггдрасиль, но незанятых деревень в Андланге больше нет.

В Андланге (и в поддерживающем фьорде) присутствуют только Красный и Синий игроки, поэтому лишь они участвуют в битве. Суммарная сила фигурок Красного игрока составляет 3 (2 от корабля и 1 от воина), а сила фигурок Синего игрока — 2 (по 1 от каждого из 2 воинов). Игроки выбирают по карте, кладут их на стол, а затем одновременно открывают.



2. Красный игрок сыграл «Бой Тюра», карту битвы с силой +4. Синий игрок не надеялся победить, поэтому сыграл карту улучшения, которая ничего не добавляет к его силе. Итоговая суммарная сила Красного игрока равна 7 (3 + 4), а Синего игрока — 2 (2 + 0). В битве побеждает Красный игрок.

3. Оба воина Синего игрока погибают и попадают в Вальхаллу. Сыгранная карта улучшения возвращается ему на руку. Красному игроку удаётся разграбить Андланг. Он переворачивает жетон разграбления лицевой стороной вниз и увеличивает характеристику топоров своего клана на 1: с 3 до 4. Он получает 4 славы за победу в битве и сбрасывает разыгранную карту битвы.



Фаза сброса

Вам разрешено оставить лишь 1 карту на следующую эпоху (если у вас ещё есть карты). Все игроки обязаны сбросить все карты с руки, кроме одной.

В третьей эпохе игроки сбрасывают все карты, не оставляя ни одной на руках.

Фаза воли богов

Каждый игрок открывает все выложенные на его планшет клана карты воли богов. Если у вас выполняются требования вашей карты воли богов, вы получаете столько славы, сколько на ней указано, и увеличиваете любую характеристику своего клана на 1. Если вы не выполняете волю богов, то ничего не получаете, но ничего и не теряете. В конце фазы сбросьте все открытые карты воли богов: с выполненными и невыполненными требованиями.

Большинство этих карт требуют наличия наибольшей силы в любой провинции определённого региона. Сложите силы всех ваших фигурок в такой провинции и в возможном поддерживающем фьорде и сравните сумму с суммой сил каждого другого присутствующего клана. Если ваша сумма больше, вы выполняете волю богов. В противном случае или в случае ничьей — не выполняете.



Пример. Игрок-Змей (Жёлтый) открывает выложенную карту «Манхейм!». Воля богов будет исполнена, если в какой-либо провинции Манхейма у него окажется больше силы, чем у кого-либо ещё. У Красного игрока 3 силы в Эльвагаре (3 воина с силой 1), у Жёлтого игрока тоже (1 воин с силой 1 и корабль с силой 2 в поддерживающем фьорде). Ничья. Сил игрока-Змея в Эльвагаре недостаточно, чтобы исполнить волю богов.

Однако его корабль с силой 2 поддерживает ещё и Ангрбоду, где у Синего игрока всего 1 воин с силой 1, что позволяет исполнить волю богов. Игрок-Змей получает 5 славы (как указано на карте) и решает увеличить характеристику шлемов на 1.



Фаза Рагнарёка

Перенесите жетон Рагнарёка текущей эпохи «уничтоженной» стороной вверх на отмеченную на нём провинцию. Эта провинция считается уничтоженной навсегда и больше не участвует в игре.

Для викинга нет смерти почётнее, чем гибель в пламени Рагнарёка. Когда Рагнарёк уничтожает провинцию, все её фигурки и фигурки из поддерживающего фьорда перемещаются в Вальхаллу. Каждая фигурка приносит своему клану столько славы, сколько указано на клетке Рагнарёка, с которой вы только что забрали жетон Рагнарёка. За каждую свою фигурку, уничтоженную Рагнарёком (включая чудовищ), вы получаете по 2 славы в первой эпохе, по 3 славы во второй эпохе и по 4 славы в третьей.

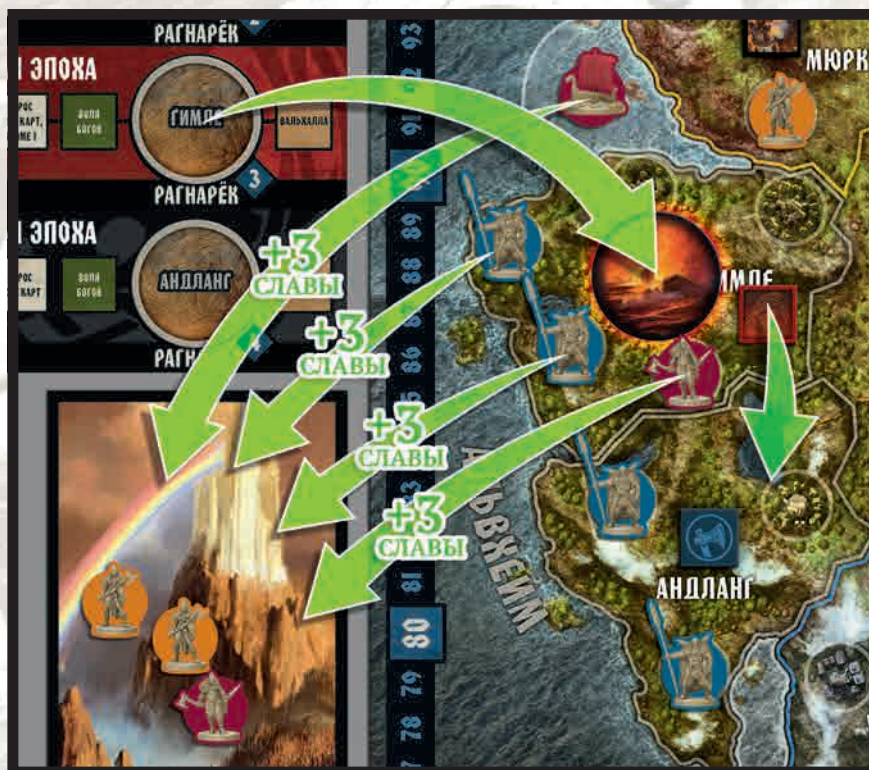
Затем переложите жетон рока на провинцию, указанную на жетоне Рагнарёка следующей эпохи.

Пример. Жетон Рагнарёка с надписью «Гимле» убирается с планшета эпох, переворачивается и кладётся на провинцию Гимле на игровом поле, уничтожая её. Все фигурки в этой провинции и в поддерживающем фьорде (2 красные и 2 синие) тоже уничтожаются и попадают в Вальхаллу. Согласно планшету эпох, в текущей фазе Рагнарёка уничтоженные фигурки приносят кланам по 3 славы. Таким образом, оба игрока получают по 6 славы. Жетон рока кладётся на провинцию со следующего жетона Рагнарёка — Андланг.



Фаза Вальхаллы

В конце каждой эпохи все фигурки, находящиеся на планшете Вальхаллы, возвращаются в резервы своих кланов. Фигурки, находящиеся на игровом поле, остаются на месте.



Конец эпохи

Перед тем как перейти к следующей эпохе, переверните все жетоны разграбления стороной с наградой вверх. Вам не нужно вновь распределять их по провинциям, они остаются в своих провинциях до конца игры.

Владелец жетона первого игрока передаёт его соседу слева.

Перенесите жетон саги на первое деление следующей эпохи на планшете эпох — на ячейку с новой колодой даров богов. С каждой эпохой дары становятся всё ценнее: их сила растёт, а эффекты приносят больше славы и приводят к более ожесточённым битвам за земли, сгорающие в огне Рагнарёка.



КОНЕЦ ИГРЫ

После фазы Вальхаллы третьей эпохи наступает конец света. И заодно конец игры. Пришло время узнать, какой клан стяжал больше славы и заслужил место подле трона Одина в Вальхалле.

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

«КРОВЬ и ЯРОСТЬ» — это не просто игра на контроль территорий. Хотя победа в боях и приносит немалую славу, вы можете добиться хорошего результата, сделав ставку на своевременную гибель. Вы можете зарабатывать славу, вступая в самоубийственные битвы и отправляя свои войска в Вальхаллу. При этом вы ещё и будете сокращать число карт на руке соперника, ослабляя его перед будущими битвами.

Значительную долю славы приносит и исполнение воли богов. Не пренебрегайте этими картами, но и не набирайте их полную руку, иначе у вас не хватит сил выполнить их требования. Всегда соблюдайте баланс.

Следите за вторжениями и разграблениями, которые проводят ваши соперники. Если вы угадаете, какой воле богов они следуют, вам будет проще помешать их планам.

В конце игры (и только тогда) участники получают дополнительную славу, если им удалось повысить характеристики клана до легендарного уровня. За каждую вашу характеристику, жетон которой находится на 4-м или 5-м делении, вы получаете +10 славы. За каждую вашу характеристику, жетон которой находится на последнем делении, вы получаете +20 славы.



Пример. Игрок-Ворон увеличил две характеристики своего клана до легендарного уровня. В конце игры он получает +10 славы за ярость и +20 славы за топоры — то есть в сумме +30 славы.

После этого игрок, чей клан стяжал наибольшую славу, объявляется победителем.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Фазы каждой эпохи

1. ДАРЫ БОГОВ

Раздайте 8 карт каждому игроку. Отберите 6 карт по принципу драфта. Сбросьте по 2 оставшиеся карты.

2. ДЕЙСТВИЯ

Начислите себе столько ярости, сколько составляет ваша характеристика ярости.

Делайте ходы, выполняя по 1 действию за ход и расплачиваясь за него яростью.

Игроки с нулевой яростью не могут выполнять никаких действий.

Фаза закончится, когда ярость всех игроков опустится до 0 или когда все провинции будут разграблены.

ВТОРЖЕНИЕ

Потратьте столько ярости, сколько составляет сила фигурки, и переместите её из своего резерва в любую незанятую деревню.

Вторгнуться в Иггдрасиль нельзя. Корабли могут вторгаться лишь во фьорды. Вожди проводят вторжения, не тратя ярость.

МАРШ

Потратьте 1 ярость, чтобы переместить любое число своих фигурок из одной провинции в незанятые деревни одной другой провинции. Корабли не выполняют действие марша.

УЛУЧШЕНИЕ

Потратьте столько ярости, сколько составляет сила карты улучшения, выбранной вами с руки, и поместите эту карту в ячейку планшета клана.

Если вы «улучшили» фигурку, то можете тут же произвести ею вторжение, не тратя ярость.

ВОЛЯ БОГОВ

Не тратя ярость, выложите карту воли богов с руки на планшет клана поверх эмблемы клана лицевой стороной вниз.

РАЗГРАБЛЕНИЕ

Не тратя ярость, выберите ещё не разграбленную провинцию с хотя бы 1 своей фигуркой (или с фигуркой в поддерживающем фьорде) и попытайтесь её разграбить.

Начиная с вашего соседа слева, участвующие в битве игроки могут переместить по 1 своей фигурке из соседних провинций в незанятые деревни разграбляемой провинции, не тратя ярость.

Все эти игроки выбирают и одновременно открывают по 1 карте с руки. Сила карт битвы добавляется к силе их фигурок. Игрок с наибольшей силой побеждает в битве, при ничьей все проигрывают.

Проигравшие возвращают сыгранные карты на руку. Все их участвовавшие в битве фигурки уничтожаются и попадают в Вальхаллу.

Если побеждает тот, кто начал разграбление, он получает награду и переворачивает жетон разграбления.

Победивший в битве игрок получает боевую славу, равную его характеристике топоров, и сбрасывает свои сыгранные карты.

3. СБРОС

Игроки сбрасывают с руки все карты, кроме 1.

4. ВОЛЯ БОГОВ

Откройте и сбросьте все выложенные карты воли богов, получая награду за выполнение их требований.

5. РАГНАРЁК

Уничтожьте провинцию, отмеченную жетоном рока. Все её фигурки и фигурки в поддерживающем фьорде уничтожаются и попадают в Вальхаллу.

Получите славу, указанную на планшете эпох, за каждую свою уничтоженную фигурку.

Перенесите жетон рока на следующую обречённую провинцию.

6. ВАЛЬХАЛЛА

Верните все фигурки из Вальхаллы в резервы их кланов.

Конец эпохи

Переверните все жетоны разграбления стороной с наградой вверх. Передайте жетон первого игрока следующему участнику по часовой стрелке.

Конец игры

Получите указанную дополнительную славу за каждую характеристику своего клана, достигшую легендарного уровня.

Выигрывает тот, у кого больше славы.