

- PANORAMICA -

Tabellone:

- a) Diviso in 9 *Province* con Yggdrasil centrale, che confina con tutte.
- b) Ogni provincia ha da 3 a 5 Villaggi, ognuno di essi può contenere una sola miniatura.
- c) Yggdrasil non ha limite di miniature al suo interno.
- d) Ogni effetto applicato ad una Provincia, si applica anche al *Fiordo* confinante.
- e) I Fiordi non hanno limite di navi al loro interno.
- f) Attorno alla mappa vi è il tracciato dei punti *Gloria*.

Scheda Clan:

Al centro vi è il tracciato del **Rage**, per indicare i punti rimanenti per le azioni.

Al di sotto ci son le statistiche di *Rage*, *Axes* e *Horns*.

Rage = l'ammontare si determina ad inizio di ogni round.

Axes = determina i punti Gloria ottenuti vincendo le battaglie.

Horns = massimo numero di miniature che potete avere presenti sulla mappa.

Miniature:

La *Forza* e le abilità dei Leader, delle Navi e dei Guerrieri è riportata sulla scheda Clan.

Qualora venissero migliorate, le abilità riportate sulla scheda, rimangono comunque attive.

Carte:

Ve ne son tre tipi.

[Rosse] **Battaglia** = bonus al valore di *Forza* nelle battaglie.

[Verdi] **Missione** = conferiscono al completamento, punti *Gloria*.

[Nere] **Miglioria** = miglioramenti a truppe, al Clan o mostri da reclutare.

- PREPARAZIONE -

- a) Ogni giocatore sceglie un Clan e la scheda relativa, ponendola di fronte a sé.
- b) Si prendono le miniature del Leader, la Nave ed 8 Guerrieri e si crea la propria riserva.
- c) Si tengono da parte due basette piccole e due grandi del proprio colore per i mostri.
- d) Gli indicatori della *Gloria*, vanno posizionati sul valore **0** del tracciato attorno alla mappa.
- e) I tre indicatori delle statistiche del Clan, vanno posizionati sul primo spazio a sinistra.
- f) Il rimanente indicatore, va posizionato sul valore **6** del tracciato del *Rage*.

- PREPARARE LA MAPPA DI GIOCO -

- a) Accanto al tabellone principale, porre le schede del Valhalla e quella delle Ere.
- b) Posizionare scoperto il segnalino Saccheggio dal dorso verde su Yggdrasil, mescolare i rimanenti e disporli casualmente a faccia in su, nelle altre otto Province.
- c) Mescolate gli 8 segnalini Ragnarok e posizionate uno su ognuno dei tre spazi della scheda delle ere a faccia in su, ad indicare quali Province verranno distrutte nel corso della partita.
- d) Posizionate il segnalino Doom, sulla Provincia che verrà distrutta nell'era in corso.
- e) In base al numero di giocatori, alcune Province inizian già distrutte e nessuna miniatura potrà esser posta su di esse, determinatelo ponendovi il segnalino Ragnarok pescato. (4 giocatori = 1 Provincia - 3 giocatori = 2 Province - 2 giocatori = 3 Province)

- PREPARARE LE CARTE -

- a) Separatele in tre mazzi, in base al colore del dorso.
- b) Rimuovete le carte che indicano un numero superiore di giocatori.
- c) Mischiate coperti i mazzi e posizionategli negli spazi appositi della scheda delle Ere.

- ULTIMO PASSAGGIO -

- a) Posizionate le miniature dei Mostri vicino alla mappa di gioco.
- b) Posizionate il segnalino Saga sul primo spazio della prima Era.
- c) Date il segnalino Primo giocatore a chi è nato più a Nord ed alla fine di ogni Era, passatelo a sinistra.

- FASI DI GIOCO -

Blood Rage è diviso in tre round chiamati Ere, ognuna delle quali è formata da sei fasi.

1 Dono delle Divinità:

- Prendete il mazzo relativo all'era in corso e consegnate otto carte ad ogni giocatore, scartando senza guardarle quelle in avanzo
- Ogni giocatore ne sceglie una (*due carte in 2 giocatori*) posizionandola coperta sopra il proprio simbolo sulla scheda Clan e poi passa le restanti a quello a sinistra. Procedete finché non vi rimangono due carte in mano e scartatele.
- Prendete in mano tutte le carte poste sul vostro simbolo, potrete utilizzarle nell'era in corso.

2 Fase Azioni:

- Inizia il primo giocatore scegliendo la propria e si procede in senso orario.
 - Scegliete quale azione svolgere e, nella maggior parte dei casi, pagatene il costo in Rage.
- Nb:** un giocatore senza punti Rage non può compiere nessuna azione, nemmeno quelle a costo zero.
- Vi sono cinque azioni possibili, che posson esser ripetute, rispettando il limite di una a turno:

Invasione = posiziona una tua miniatura dalla riserva su di un Villaggio vuoto (*non in Yggdrasil*) o in un Fiordo (*se è una nave*), pagando in punti Rage il suo valore in Forza. **Nb:** il Leader non costa alcun punto.

Marcia = al costo di 1 punto Rage, scegliete una Provincia e spostate quante vostre miniature volete dalla suddetta, nei villaggi di un'altra qualsiasi o a Yggdrasil (*si può scegliere una sola Provincia come destinazione*).

Miglioria = ogni scheda ha spazi per 8 miglorie, quando eseguite questa azione, scegliete una carta nera dalla vostra mano e pagatene il costo in punti Rage, pari al valore di Forza. Scartate la carta precedentemente presente nello spazio che andate ad occupare. **Nb:** carte presenti con il medesimo bonus si applicano tutte.

- Se giocate una carta migloria per un Leader, un Guerriero o una Nave ed avete una miniatura in riserva, potete immediatamente e gratuitamente invadere.

- Se giocate la migloria che raffigura un Mostro, ponete la basetta del vostro colore sotto la sua miniatura e mettetelo nella vostra riserva. Conta come una miniatura normale e potete immediatamente invadere gratuitamente. Il mostro rimane vostro fino a fine partita o fino a quando non ne scartate la carta migloria, in tal caso viene rimosso dal gioco.

Missioni = posizionate coperta sul vostro simbolo la carta missione scelta, senza costo.

Saccheggiare = scegliete una Provincia in cui avete almeno una miniatura o una nave nel fiordo adiacente ad essa ed il cui segnalino saccheggio sia ancora a faccia in su. Eseguite le tre fasi seguenti.

- **Chiamata alla battaglia:** partendo dal giocatore alla vostra sinistra e procedendo in senso orario, si può muovere una propria miniatura di una Provincia adiacente a quella dichiarata per il saccheggio, su di un villaggio ancora vuoto. Quando tutti gli spazi sono occupati o nessuno vuole aggiungersi (*non vi è limite al numero di miniature che si posson spostare in Yggdrasil*), proseguite. Se non vi son miniature nemiche nella Provincia o nel fiordo adiacente, capovolgete il segnalino saccheggio e ricevetene la ricompensa, altrimenti proseguite.

- **Giocare carte:** ogni giocatore che partecipa, sceglie una carta dalla propria mano (*se ne possiede*) e la pone coperta di fronte a sé, per rivelarle simultaneamente. Le carte Battaglia aggiungono il bonus alla Forza delle vostre miniature schierate (*anche le navi*) e ne viene applicato l'effetto scritto, le carte Missione o Miglioria non sortiscono effetti e posson esser giocate per ingannare.

Nb: un giocatore può vincere una battaglia anche se gli vengono tolte le miniature presenti, quindi solo col valore della carta giocata.

Nb: le carte battaglia speciali giocabili dopo aver visto quelle degli altri, vanno mostrate partendo dal giocatore che ha dichiarato il saccheggio, in senso orario.

- **Risoluzione:** il giocatore col valore totale di Forza maggiore, vince la battaglia. In caso di pareggio, tutti perdono.

Il vincitore scarta tutte le carte giocate, mentre i perdenti le riprendono in mano.

I perdenti mettono sulla scheda del *Valhalla* tutte le miniature della Provincia e del fiordo adiacente.

Il vincitore riceve punti *Gloria* pari al proprio valore di *Axes*, se è colui che ha dichiarato il Saccheggio, vince anche la ricompensa.

3 Fase di scarto:

Tutti i giocatori scartano le carte che hanno in mano tranne una (*nella terza Era si scartano tutte*), la quale verrà posta sul proprio Simbolo prima che si ricominci con la fase "*Dono delle Divinità*", nelle ere successive.

4 Fase delle Missioni:

Ogni giocatore rivela le carte precedentemente poste sul simbolo, se le ha completate con successo, riceve l'ammontare di punti Gloria indicato e può incrementare di uno spazio un qualsiasi segnalino di uno dei tre tracciati del Clan. Le missioni completate o fallite (*non sortiscono conseguenze*), vengono poi scartate.

5 Fase del Ragnarok:

- Prendete il segnalino sulla scheda delle Ere e posizionatelo sulla Provincia indicata.
- Le miniature presenti in essa o nel fiordo adiacente, son distrutte e poste sulla scheda del Valhalla.
- I giocatori ricevono 2 punti Gloria nella prima Era, 3 nella seconda e 4 nella terza, per ogni miniatura persa.
- Posizionate il segnalino Doom nella prossima regione indicata per il successivo Ragnarok.

6 Ritorno dal Valhalla:

Alla fine di ogni Era, le miniature sulla suddetta scheda, tornano alle riserve dei giocatori..

- FINE DI UN' ERA -

- a) Riposizionate a faccia in su tutti i segnalini Saccheggio.
- b) Passate il segnalino primo giocatore a sinistra.
- c) Spostate in basso il segnalino Saga all'era successiva e ripartite dalla fase 1

- FINE DEL GIOCO -

Avviene dopo la fase 6 dell'ultima Era.

- a) Per ogni segnalino sui tracciati della scheda del Clan che ha raggiunto le posizioni 4 o 5, ricevete +10 Gloria.
- b) Per ogni segnalino sui tracciati della scheda del Clan che ha raggiunto la posizione 6, ricevete +20 Gloria.
- c) Il Clan con più punti Gloria vince e potrà sedere accanto al trono di Odino, dopo la distruzione del mondo.

- EXTRA -

Regole per 5 giocatori:

Preparare le carte = nessuna carta viene rimossa ad inizio gioco e sono aggiunte quelle 5+ ai rispettivi mazzi.

Preparare la mappa = nessuna *Provincia* vien distrutta dal Ragnarok ad inizio gioco.

Regole per i Mistici:

Preparazione = ogni Clan ne ha massimo due a disposizione, posizionate sotto di essi le basette del vostro colore e metteteli vicino alle miniature dei mostri. Mescolate poi le loro carte (*togliendole in base al numero di giocatori*) nei mazzi appropriati. Date una delle carte di riferimento ad ogni giocatore.

Usare i Mistici = li si aggiunge alla propria riserva, quando ne viene giocata la carta Clan corrispondente. Il mistico non può subito invadere un villaggio.

Nb: ulteriori carte Clan in gioco riguardanti i mistici oltre alla seconda, offrono solo i benefici descritti su di esse, non vi fanno aggiungere altre miniature oltre alle due concesse.

Nb: due carte in gioco esattamente identiche, non sommano i loro effetti.

Nb: scartare dalla scheda una carta riferita ad un mistico, non vi fa perdere la sua miniatura.

Regole per gli Dei:

Preparazione = alla fine della fase di set-up, pescate casualmente le 2 carte *Divinità* che verranno usate per questa partita e posizionatele in un posto visibile. Prendete i segnalini *Ragnarok* non usati e pescatene casualmente due, mettetene quindi le miniature delle Divinità scelte sulle province indicate (*non nei villaggi*).

Il potere degli Dei = gli effetti della Divinità hanno luogo sulla provincia occupata e sul fiordo adiacente.

Muovere gli Dei = dopo che un giocatore ha eseguito l'azione di *Saccheggio*, indipendentemente dall'esito, se può deve spostare la miniatura della Divinità in un'altra provincia (*non devono esserci altre Divinità, non deve esser già stata saccheggata, non deve esser distrutta*).

Reset delle Divinità = all'inizio della seconda e terza Era, riposizionate le Divinità in gioco, col metodo dei segnalini Ragnarok non usati.