



ПРАВИЛА



FANTASMAGORIA  
GAMES

СЪЗДАТЕЛИ НА ИГРАТА	2
ВЪВЕДЕНИЕ	3
Цел на играта	3
КОМПОНЕНТИ	4
ОСНОВНИ КОНЦЕПЦИИ	6
Игрално поле	6
Табла на клановете	7
Фигури	8
Карти	8
ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА	9
Подготовка на клана	9
Подготовка на полето	10
Подготовка на картите	11
Последни стъпки	11
ФАЗИ НА ИГРАТА	12
Фаза Одровене от боговете	12
Фаза Действия	13
Нахлуване	14
Настъпление	15
Подобрения	16
Поръчения	17
Плячкосване	17
Фаза Изчистване	20
Фаза Поръчения	20
Фаза Рагнарок	21
Фаза Валхала	21
Край на епохата	21
Край на играта	22
Обобщение на правилата	24



## СЪЗДАТЕЛИ НА ИГРАТА

Разработка и дизайн на играта: Ерик М. Ланг

Илюстрации: Ейдриън Смит

Продуценти: Тиаго Арения, Перси де Монблан

Графичен дизайн: Матийо Арло

Творчески директор: Майк Маквей

Скулптори: Грегъри Клавие, Жак-Александр Жилоа, Джейсън Хендрикс, Стийв Сондърс, Стефан Симон, Реми Тромбле, Хосе Роч

Игрално поле: Хенинг Лудвигсен

Лого: Жорж Кларенко, Ейдриън Смит

Правила: Тиаго Арения, Ед Болм, Джонатан Мориарити

Превод: Милена Вълкова

Редакция: Красимира Димитрова

Оформление: Леда Герова

Лого: Леда Герова, Биляна Спасова

© 2019 CMON Global Limited. Забранено е възпроизвеждането на играта или части от нея без изрично разрешение. Логото на Guillotine Games е търговска марка на Guillotine Games Limited. Логото на Studio McVey е търговска марка на Studio McVey Limited. Blood Rage, CMON и логото на CMON са търговски марки на CMON Global Limited. Всички права запазени.

Реалните компоненти може да се различават от показаните. Произведено в Китай.

Българско издание

**ФАНТАСМАГОРИЯ ООД**

+359 895 61 88 10

[www.fantasmagoria.bg](http://www.fantasmagoria.bg)

[kingdom@fantasmagoria.bg](mailto:kingdom@fantasmagoria.bg)

[facebook.com/fantasmagoria.bg](https://facebook.com/fantasmagoria.bg)

Онлайн магазин: [BigBag.bg](http://BigBag.bg)



**FANTASMAGORIA  
GAMES**

Один, Башата на всичко, винаги е знаел че един ден Рагнарок ще дойде, но така и не намери начин да предотврати разрушението на Мидгард. Слабите могат само да треперят в очакване на края.

Но не и вие! Вие сте викинги, наследници на древни и горди родове. Дори в лицето на смъртта на целия свят, вие командвате войните си на бойното поле, завземайки и опустошавайки, което е ваше рождено право. Боговете са щедри в сетните часове на света, чдостоявайки ви с дарове и плячка. Дори и най-чдовишните създания на Мидгард търсят слава в малкото им оставашо време, присъединявайки се към редиците ви. Направете всичко възможно, за да заслужите мястото си във Валхала, покажете, че сте по-добри от останалите кланове в последната битка, която светът предстои да види.

Животът е кратък, но славата е вечна. А сега е време за ярост!

## ЦЕЛ НА ИГРАТА

Целта на играта е да се сдобиете с най-много слава преди светът да бъде изпепелен. Получавате слава при победа в сражения, когато плякосвате провинции, когато изпълнявате волята на боговете, а също и при храбра смърт в битка. Играта се развива в продължение на три епохи, докато Рагнарок бавно поглъща света. Играчът с най-много слава в края на играта е провъзгласен за победител.



# КОМПОНЕНТИ



1 ИГРАЛНО ПОЛЕ



1 КАЛЕНДАР ЗА ЕПОХИТЕ

1 ЛИСТ НА ВАЛХАЛА



4 ТАБЛА НА КЛАНОВЕТЕ



1 МАРКЕР ЗА ГИБЕЛ

102 КАРТИ (3 ТЕСТЕТА ПО 34)



1 САГА МАРКЕР



1 МАРКЕР ЗА СТАРТОВИЯ ИГРАЧ



9 ЧИПА С ПЛЯЧКА



8 МАРКЕРА ЗА РАГНАРОК



16 КЛАНОВИ МАРКЕРА (ПО 4 НА КЛАН)



4 МАРКЕРА ЗА СЛАВА (ПО 1 НА КЛАН)



**10 ФИГУРИ НА ВЪЛЧИЯ КЛАН**  
(8 ВОИНА, 1 ВОДАЧ, 1 КОРАБ)



**10 ФИГУРИ НА МЕЧИЯ КЛАН**  
(8 ВОИНА, 1 ВОДАЧ, 1 КОРАБ)



**10 ФИГУРИ НА ЗМЙСКИЯ КЛАН**  
(8 ВОИНА, 1 ВОДАЧ, 1 КОРАБ)



**10 ФИГУРИ НА ГАРВАНОВИЯ КЛАН**  
(8 ВОИНА, 1 ВОДАЧ, 1 КОРАБ)



**44 МАЛКИ ПЛАСТАСОВИ ОСНОВИ**  
(ПО 11 НА КЛАН)



**8 ГОЛЕМИ ПЛАСТАСОВИ ОСНОВИ**  
(ПО 2 НА КЛАН)



**9 ФИГУРИ НА МИТИЧНИ СЪЗДАНИЯ**



# ОСНОВНИ КОНЦЕПЦИИ

## ИГРАЛНО ПОЛЕ

Игралното поле в **КРЪВ И ЯРОСТ** представлява карта на мистичната местност около Игдрасил, световното дърво, което свързва деветте свята. Територията е разделена на девет **провинции**. Централната провинция е Игдрасил. Около него се намират осем външни провинции, разделни в три региона: Манхейм, Алфхейм и Йотунхейм. Провинциите, които споделят обща граница, се считат за **съседни** (всички провинции са съседни на Игдрасил).

Във всяка провинция има от три до пет **селища**, като във всяко от тях може да бъде поместена само по една фигура. Затова максималният брой

фигури, които може да се намират едновременно в една провинция, е равен на броя на селищата в нея. В Игдрасил няма селища, следователно там може да се намират неограничен брой фигури.

В допълнение има четири **фиорда**, по един между всеки две от външните провинции. Счита се, че всеки фиорд **поддържа** двете провинции, които са в съседство. Всичко, оказващо въздействие на дадена провинция, влияе и на поддържащия я фиорд. Няма лимит за броя на корабите, които може да се намират в един фиорд.

По ръба на игралното поле е разположена **скалата на славата**, на която играчите отчитат резултата си. Играчите местят своите маркери за слава по скалата всеки път, когато получават слава.



## ТАБЛА НА КЛАНОВЕТЕ

Всеки от клановете, които участват в играта, има табло, на което се отбелязват ресурсите, показателите и подобренията му.

В средата на таблото се намира **скълата за ярост**. Яростта представлява разменната валута в тази игра. Извършването на действия обичайно има цена, която се заплаща с ярост. Отчитате наличната ярост след изиграване на действие, като придвижвате съответния маркер на клана си по скълата.

Под скълата за ярост се намират **показателите** на клана - **ярост, брадви и рогове**.

Показателят **ярост** указва с колко ярост разполагате **в началото на всеки рунд**. С повече ярост може да извършвате повече действия.

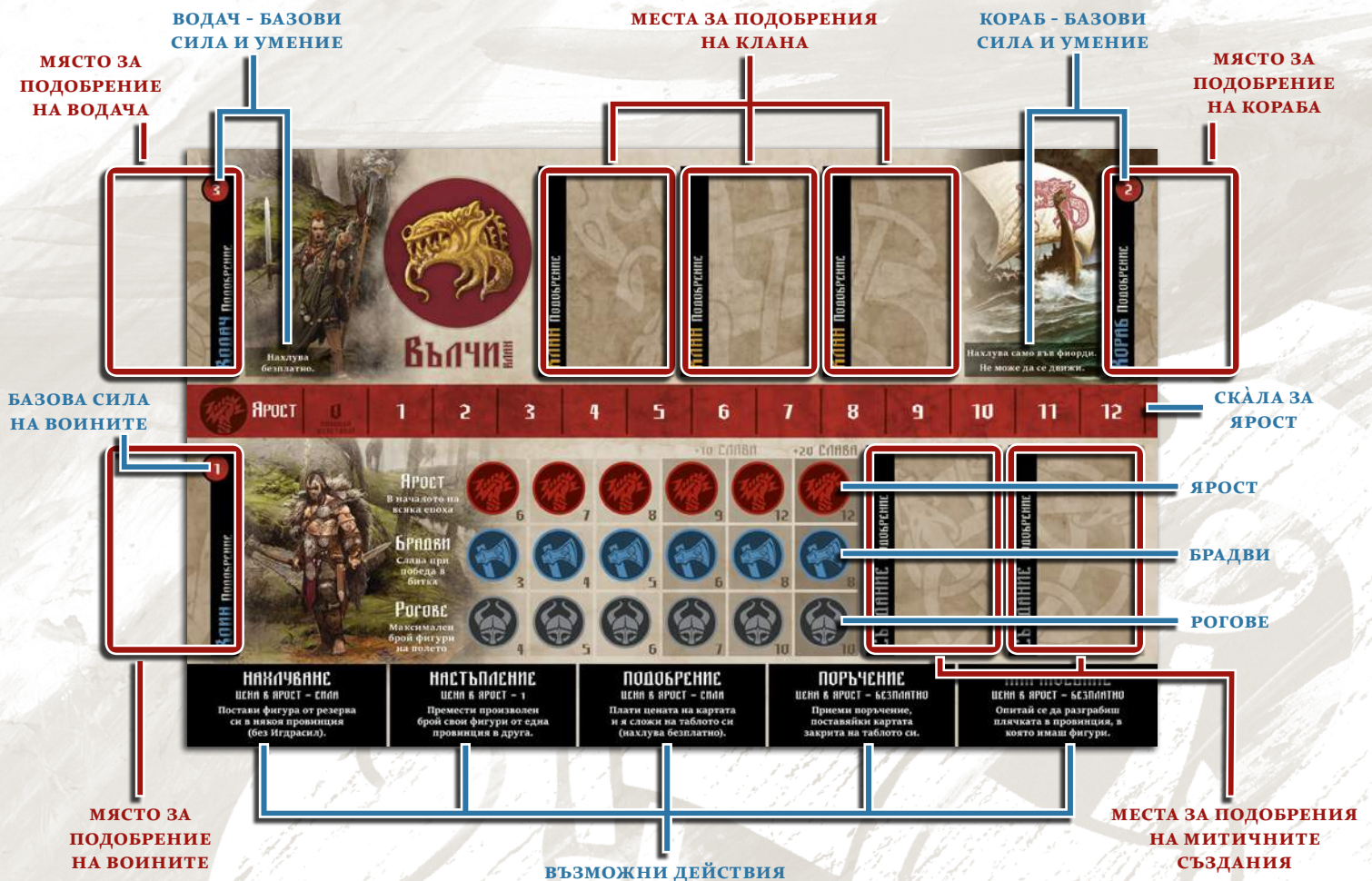
**Брадвите** определят колко слава получавате от всяка спечелена битка. С повече брадви победите ви са по-героични и ви носят повече слава.

**Роговете** указват колко фигури може да имате на игралното поле едновременно. С повече фигури може да участвате в повече битки, да разграбвате повече земи, проливайки повече кръв.

В хода на играта имате възможност да повишавате всеки от показателите на клана си. Всеки път, когато повишавате показател с една стъпка, придвижвате съответния кланов маркер с едно поле надясно. Ако успеете да повишите показателите си до легендарни нива, в края на играта получавате бонус слава.

### ЯРОСТ ИЛИ ПОКАЗАТЕЛ ЯРОСТ

Важно е да се прави разлика между **яростта**, с която разполагате за извършване на действия, и **показателя** ярост. Ако повишите нивото на показателя си ярост, **не** вдигате автоматично количеството налична ярост за актуалната фаза Действия. Нивото на показателя ярост има значение само за **началото** на следващите епохи. Ако даден ефект на карта изисква да получите или откраднете **ярост**, тогава местите маркера си по **скълата за ярост** (получавайки повече налична ярост за рунда). Когато се изисква да повишите **показателя** ярост, тогава местите само маркера на показателя.



## Фигури

Всяка фигура (водач, кораб, воини и евентуално митични създания) има определена **сила**, като базовата ѝ стойност е посочена на таблото на клана: Водачите имат сила 3, корабите - сила 2, а воините - сила 1. Повече сила на игралното поле спомага за успешни битки и изпълнение на поръчения.

Също така водачът и корабът имат специални умения, налични от началото на играта, подробно описани на таблата на клановите.

В хода на играта може да подобрявате фигурите си, като поставяте карти с подобрения на отредените места на таблото на клана. Тези карти дават нови сила и умения на фигурите ви. **Помнете, водачът и корабът запазват базовите си умения, посочени на таблото, дори и след като са подобрени.**

Когато фигура бъде премахната от игралното поле, дали в следствие на загуба на битка, специално умение или е била пометена от неизбежното унищожение на Рагнарок, тя се поставя на листа на Валхала, намиращ се до игралното поле. Фигурата остава там до началото на следващата епоха, когато се присъединява отново в битката за слава.

## КАРТИ

Трите тестета с карти, включени в играта, представляват даровете на скандинавските богове. Във всеки рунд в играта се включва ново тесте. Даровете имат много различни приложения.

**Карти БИТКА** (червени) - носят допълнително сила към тази на фигурите ви в битка.



**Карти ПОРЪЧЕНИЯ** (зелени) - това са свещени заръки от боговете към вашите кланове. Успешното изпълнение на волята на боговете, може да ви донесе много допълнителна слава.



**Карти ПОДОБРЕНИЯ** (черни) - подобряват в няколко аспекта ефективността на клановите:

- **Подобрения на единиците** - повишават силата на фигурите, а също може да добавят и специални умения на воините, водача или кораба ви.
- **Митични създания** - уникални митологични персонажи, които може да вербувате към редиците си.
- **Подобрения на клана** - повишават ефективността на клана като цяло, като добавят множество различни ефекти.









## ПОДГОТОВКА НА ПОЛЕТО

Поставете листа на **Валхала** и **календара за епохите** до **игралното поле**.

Вземете всички **чипове с плячка** и поставете зеления чип на страната, показваща награда, в провинция **Игдрасил**, която се намира в центъра на полето. Разбъркайте останалите 8 чипа и ги разпределете с лицето нагоре на случаен принцип върху провинциите около **Игдрасил**. Чиповете с плячка указват наградите, които получавате при плякосване на провинциите (детайлно обяснение може да намерите на стр. 18).

Вземете 8-те **маркера за Рагнарок** и ги размесете. Поставете по един маркер върху всяка позиция за **Рагнарок** на календара за епохите. Маркерите трябва да са на страната с текста нагоре, за да се вижда кои провинции ще бъдат унищожени в хода на играта.

За да не забравяте коя провинция е обречена да бъде погълната от **Рагнарок**, поставете **маркера за гибел** на полето върху провинцията, указана с маркер за **Рагнарок** през първата епоха.

Някои провинции са опустошени от **Рагнарок** още преди започването на самата игра, като по този начин се намалява използваемото пространство на игралното поле. В зависимост от броя на играчите изтеглете на случаен принцип посочения по-долу брой маркери за **Рагнарок** и ги поставете върху съответните провинции на страната, показваща унищожение.



- В игра с 4-ма: 1 провинция е унищожена.
- В игра с 3-ма: 2 провинции са унищожени.
- В игра с 2-ма: 3 провинции са унищожени.

Останалите маркери за **Рагнарок** се връщат обратно в кутията. Провинция, в която има маркер за **Рагнарок**, се счита, че не участва в играта. Никакви фигури не може да бъдат поставяни в такава провинция.

## ПОДГОТОВКА НА КАРТИТЕ

Разделете картите според гърбовете им, отделяйки три различни тестета: 1, 2, и 3.

В зависимост от броя на играчите може да се наложи да извадите някои карти, за да бъде по-балансирана играта. Тези карти са маркирани с число в лявата част - напр. 3+ или 4+. Това указва, че картата влиза в игра само при посочения брой играчи или повече.

**МИНИМАЛЕН  
БРОЙ ИГРАЧИ**



- При игра с 4-ма не се изваждат карти.
- При игра с 3-ма се изваждат всички 4+ карти.
- При игра с 2-ма се изваждат всички 3+ и 4+ карти.

Всяко тесте съдържа осем 4+ карти и шест 3+ карти. Извадените карти се връщат в кутията. След това размесете отделните тестета и ги поставете с лицето надолу на съответните позиции на календара за епохите, означени като **Дарове от Боговете**.

## ФИНАЛНИ СЪПКИ

Поставете всички фигури на митични създания до игралното поле, така че да са достъпни за всички.

Поставете сага маркера на първата позиция от първа епоха на календара. Това е „Дарове от Боговете - първа епоха“. Сага маркерът се премества за всяка фаза на всяка епоха, за да бъде отчетен прогресът на играта.

Накрая този от вас, който е роден най-на север, получава **маркера за стартовия играч**. Този играч ще започне пръв в първа епоха. Маркерът за стартовия играч се предава наляво в края на всяка епоха.





## ФАЗИ НА ИГРАТА

Една игра на **Кръв и ярост** протича в три рунда, наречени **епохи**. Всяка епоха е разделена на следните шест фази:

### 1. ДАРОВЕ ОТ БОГОВЕТЕ

### 2. ДЕЙСТВИЯ

### 3. ИЗЧИСТВАНЕ

### 4. ПОРЪЧЕНИЯ

### 5. РАГНАРОК

### 6. ВАЛХАЛА

Фазите трябва да бъдат играни в точно определен ред. Една фаза трябва да е приключила напълно преди да започнете следващата. Преместете сага маркера от текущата фаза към следващата, щом тя приключи, за да отчетете развитието на играта. Когато приключи и последната фаза от текущата епоха, сага маркерът се поставя на първа фаза на следващата епоха и така, докато стигнете до края на последната епоха и играта приключи.

## ФАЗА ДАРОВЕ ОТ БОГОВЕТЕ

В тази фаза раздавате карти и изграждате ръката си чрез процес, наречен драфт. Драфтът представлява балансиран начин за разпределяне на карти между играчите. Как точно се извършва, е обяснено малко по-долу. Тези карти ви носят подобрения на клана и на единиците, създания, които да се присъединят към редиците ви, поръчения, носещи ви слава и чиста сила, необходима за победа в битка.

Ако през втора или трета епоха имате карта, запазена от предишна епоха, то трябва да я поставите с лицето надолу върху символа на клана на своето табло.

Вземете тестето за текущата епоха от календара и раздайте по **8 карти** на всеки играч. Оставащите карти няма да са необходими за тази игра.

### ПЪРВА ИГРА?

През първата епоха препоръчваме да играете с 8-те карти, които са ви раздадени, без драфт. След като сте изиграли една епоха, би трябвало да сте достатъчно запознати с играта, за да извършите драфт във втора епоха.

Драфтът работи по следния начин: Всеки играч разглежда осемте получени карти и избира една, която да запази, поставяйки я върху символа на клана на табло си. Щом изберат по една карта, всички едновременно предават остатък от картите си на играча вляво от себе си.



След това всички поглеждат подадените им карти и избират по една, която да запазят, като отново я поставят на таблото си с лицето надолу. След това всички отново предават останалите карти наляво.

Продължавате по този начин, докато всички поставят на таблото си по **6 нови** карти. В този момент във всеки играч ще има по две останали карти, но вместо да се предават нататък, тези карти се връщат в кутията без да се разкриват.

В края на тази фаза всички играчи трябва да имат по **6 карти** в ръката си плюс евентуално още една карта, запазена от предишни епохи. Не разкривайте картите си на другите играчи. Картите се използват по време на фаза Действия.

## СЪВЕТИ ПРИ ДРАФТ

Повечето карти носят името на определен бог, като всеки бог предоставя различен вид дарове. Ако се придържате основно към карти с името на един до двама богове, би трябвало да се справите добре. Ето какво може да очаквате от различните богове:

Один: Награди и наказания по време и след битка.

Тор: Слава и награда при победа в битка.

Локи: Отмъщение и награда при загуба в битка.

Фриг: Ресурси и подкрепа.

Хеймдал: Предвидливост и всякакви изненади.

Тир: Голяма сила в битка.

Добре е да се стремите към баланс при подбора на карти. Ако игнорирате напълно определен вид карти (**ПОРЪЧЕНИЕ**, **ПОДОБРЕНИЕ** или **БИТКА**) няма автоматично да загубите, но може сериозно да се затрудните!

## ДРАФТ ПРИ ИГРА С ДВАМА

Драфтът е малко по-различен при игра с двама души. Играчите избират по **2 карти** (вместо по 1), слагат ги на таблото си и подават останалите на противника си. Това се прави още **2 пъти**, докато всеки играч има по **6 карти** на таблото пред себе си. Останалите 2 карти се изчистват.

## Фаза Действия

Това е основната част на играта, в която завземате територия, провеждате битки и се пролива кръв.

Всеки играч започва фаза Действия с толкова ярост, колкото сочи показателят ярост на таблото на клана му. През първата епоха вече сте поставили един от клановите си маркери на 6 ярост. Ако подобрите показателя ярост, в последващи епохи ще започвате тази фаза с повече ярост.



**Пример:** Играчът с Гарвановия клан е повишил нивото на показателя си ярост с две стъпки в предходната епоха, така че започва следващата фаза Действия с 8 ярост.

Играчът с маркера за стартовия играч започва пръв, като хода на играта продължава в ред по посока на часовниковата стрелка.

По време на хода си трябва да изберете **1 действие**, което да извършите. Ако това действие има цена в ярост (обикновено има), тя първо трябва да бъде заплатена и след това да предприемете действието. Преместете маркера по скалата за ярост, отразявайки с колко ярост оставате. **Не може да извършите дадено действие, ако нямате достатъчно ярост да го платите.**

Щом извършите действието, ходът ви приключва. След това играчът вляво е на ход, като той също извършва действие, заплащайки цената му, ако има такава. Играчите продължават да извършват действия, редувайки се по този начин.

Играч с нула ярост не може да извършва повече никакви действия в хода си, дори и те да са безплатни. Единственото, което може да прави, е да реагира на действия на своите опоненти, например да се включи в битка, започната от друг играч. Имайте предвид, че ако такъв играч се сдобие отново с ярост, той ще може пак да извършва действия по време на своя ход.

Съществуват 5 вида действия, които играчите може да предприемат (както е указано в долния край на таблото на клана). Играчите може да извършват едно и също действие няколко пъти във фаза Действия, но винаги само по едно действие на ход.

- **НАХЛУВАНЕ:** Поставете фигура от резерва си върху свободно селище по картата.
- **НАСТЪПЛЕНИЕ:** Преместете свои фигури от една провинция върху свободни селища в друга провинция.
- **ПОДОБРЕНИЕ:** Поставете карта от ръката си на таблото на клана, за да подобрите уменията си.
- **ПОРЪЧЕНИЕ:** приемете волята на боговете, като поставите карта **ПОРЪЧЕНИЕ** с лицето надолу на таблото на клана.
- **ПЛЯЧКОСВАНЕ:** Атакувайте провинция и плячкосайте богатствата ѝ.

Ако не можете или не желаете да извършите действие, може да изберете да **пасувате**. Ако пасувате обаче **губите оставащата си ярост** и няма да може да предприемате повече действия (преместете маркера си върху нулевата позиция на скалата за ярост).

**Край на фаза Действия:** Фаза Действия приключва или когато всички играчи изразходят цялата си ярост, или когато всички провинции, които не са унищожени от Рагнарок, бъдат плячкосани (дори играчите да имат оставаща ярост).



## НАХЛУВАНЕ

Изберете фигура от резерва си, като заплатите толкова ярост, колкото е силата ѝ. Поставете я върху **празно селище** в която и да е **външна** провинция. Ако сте избрали кораб, поставете го на който и да е фиорд. Не може да използвате това действие, за да нахлуете директно в Игдрасил. За да поставите ваши фигури в Игдрасил, трябва да извършите действие настъпление. Също така имайте предвид, че нахлуването с водач не струва ярост.



**Пример:** Играчът с Гарвановия клан е подобрил своите воители. След като вече силата им е 2, той трябва да заплати 2 ярост, за да нахлуе в провинция Утгард с един воин от резерва си.

**Внимание:** Винаги следете своя показател **рогове**. Ако броят на фигурите ви върху игралното поле е равен на текущата стойност на показателя, **не може да нахлувате с повече фигури (Валхала, не се брои, тъй като не е част от игралното поле).**

## НАСТЪПЛЕНИЕ

За да извършите **настъпление**, трябва да заплатите 1 ярост. Изберете една провинция (не може фиорд) и преместете произволен брой свои фигури от нея върху празни селища в друга една провинция. Не е необходимо провинцията, към която настъпвате, да бъде съседна, може да се намира **навсякъде** по игралното поле.

Не може да местите фигури от различни провинции с едно действие, нито да ги премествате от една провинция в няколко различни. Може само да ги движите в настъпление от една провинция към която и да е друга.

**Внимание:** В повечето случаи единственият начин да стигнете до Игдрасил е чрез настъпление. В Игдрасил няма селища, следователно и няма ограничение на броя на фигурите, които може да бъдат поместени там едновременно.

**Пример:** По-долу са дадени пет различни примера за позволени и непозволени действия настъпление:

- 1: Синият играч може да премести две от фигурите си, въпреки че провинциите не са съседни. Но не може да премести всичките 3 фигури от Гимле, понеже има само 2 свободни селища в Елвагар.
- 2: Жълтият играч може да премести колкото фигури желае от Ангербода в Игдрасил. Няма ограничение на броя фигури, които може да се намират там едновременно.
- 3: Кафявият играч не може да премести фигурите си в две различни провинции, използвайки едно и също действие настъпление.
- 4: Червеният играч не може да премести фигурите си от две различни провинции с едно и също действие настъпление.
- 5: Корабите не може да бъдат местени.



## ПОДОБРЕНИЯ

Всяко табло съдържа места за до **осем** подобрения: по едно за воините, водача и кораба, две за митични създания и три за клана.

За да направите подобрение, трябва да изберете карта **ПОДОБРЕНИЕ** от ръката си и да заплатите ярост, равна на силата на картата. След това поставяте картата на съответното място на таблото си. Ако има повече от едно свободно място, изберете къде да я сложите. Ако мястото вече е заето, изчистете старата карта и я заменете с новата. Подобрението е вече с постоянен ефект, предоставяйки описаните увеличена сила и специални умения.

Ако кланът ви има две подобрения, които имат същия тип ефект, и двете карти са в сила независимо една от друга. Едната не отменя другата.



**Пример:** За да изиграе подобрението “Величието на Локи”, играчът със Змийския клан трябва да заплати толкова ярост, колкото е силата на картата, тоест **2**. Тъй като вече има три подобрения на клана си, той избира да изчисти “Подкрепата на Фриг”, за да освободи място за новата карта. Сега играчът има “Величието на Локи” и “Владението на Локи” и те му носят общо **3** слава за всяка фигура, която би освободил от Валхала!

## ПОДОБРЕНИЯ НА ЕДИНИЦИТЕ

Когато играете подобрение на **водач**, **воин** или **кораб**, може **веднага** да нахлуете със съответната фигура, ако тя е налична в резерва ви (преди хода на следващия играч), **без да заплащате** допълнително ярост.

## МИТИЧНИ СЪЗДАНИЯ

Създаванията са уникални фигури и могат значително да променят хода на играта. Всяко митично създание има могъщо и уникално специално умение.

Когато играете карта с митично създание, вземете съответната фигура, прикрепете ѝ основа в своя цвят и я поставете в резерва си. Това създание е ваше до края на играта и се брои като ваша фигура. Може да нахлуете в провинция с него веднага, като не е необходимо да плащате допълнително ярост.

Създанието ви може да бъде унищожено, при което отива във Валхала като всяка друга фигура, а по-късно бива освободено и се връща в резерва ви във фаза Валхала. Също така може да печели слава по време на фаза Рагнарок като останалите ви фигури.

Може да имате само 2 създания като част от клана едновременно. Ако изчистите карта с митично създание, за да я замените с нова, фигурата на старото създание се връща в кутията.





## ПОРЪЧЕНИЯ

За да приемете да изпълните волята на боговете, вземете карта **ПОРЪЧЕНИЕ** от ръката си и я поставите с лицето надолу върху символа на клана на таблото си. Приемането на поръчение **не струва ярост**. Няма ограничение на броя и вида на поръченията, които може да приемете през всяка епоха. Може да приемате еднакви поръчения (всяко ви носи награда поотделно). Може да гледате картите си с поръчения по всяко време.

Трябва да се опитате да изпълните приетите поръчения до края на тази фаза Действия, за да получите наградата от тях по време на следващата фаза Поръчения (виж стр. 20). Въпреки това няма наказание за неуспешно изпълнение на поръчение.

**Внимание:** Приемането на поръчение не струва нищо, но помнете, че ако сте с **нула** ярост, не може да извършвате никакви действия, дори **безплатни**.



**Пример:** Играчът с Мечия клан (кафяво) приема поръчението Алфхейм! Ако по време на следващата фаза Поръчения бъде с най-много сила в някоя от провинциите на Алфхейм, той ще получи 7 слава и ще повиши 1 от показателите на клана си.

## ПЛЯЧКОСВАНЕ

Ако успешно разграбите провинция, получавате плячката в нея, като това може да бъде изразено в подобряване на показателите или в слава. Но първо трябва да победите в битка всички останали кланове, които се намират в същата провинция.

За да **плячкосвате**, изберете провинция, в която имате поне една фигура (или в поддържащ фиорд) и която не е била разграбена в тази фаза (чипът с плячка трябва да е от страната с наградата). Не плащате ярост като плячкосвате, но имайте предвид, че ако сте с **нула** ярост, не може да предприемате действия. Плячкосването се извършва в 3 поредни стъпки:

- 1. Зов за битка:** Играчите, които имат фигури в съседни провинции, може да се присъединят към битката.
- 2. Изиграване на карти:** Участниците в битката изиграват карти, които добавят сила и/или специални ефекти.
- 3. Изход от битката:** Играчът с най-много сила е победител. Загубилите са унищожени, победителите получават награда.

### 1. ЗОВ ЗА БИТКА

Щом обявите намерение да плячкосате провинция, другите играчи имат право да се включат в битка срещу вас. Започвайки от играча вляво и след това по часовниковата стрелка, всеки играч (вкл. и вие) може, ако желае, да премести **една** от фигурите си от съседна провинция на свободно селище в провинцията, която искате да плячкосате. Преместването на фигура по този начин не струва ярост и дори играчи с **нула** ярост може да го направят. (Имайте предвид, че корабите не може да се движат). Играчите се редуват да добавят още фигури, като дори да пасувате първия път, може да преместите фигури по-късно. Щом всички селища в провинцията бъдат заети или никой повече не желае да се присъедини, битката започва.

**Внимание:** В Игдрасил няма селища и няма лимит за това колко фигури може да са там едновременно.

Ако на този етап няма вражески фигури в провинцията или в поддържащия я фиорд, сражение не се състои и вие автоматично я плячкосвате, получавайки наградата от нея (вижте следващата стр.), като обръщате чипа с плячка на разграбената страна. Имайте предвид, че в този случай **не получавате слава** за спечелена битка.

В противен случай се състои битка и всички фигури, намиращи се в тази провинция или в поддържащия я фиорд, **трябва** да участват в нея.

## 2. ИЗИГРАВАНЕ НА КАРТИ

Всеки от участващите в битката играчи **трябва** да избере една карта от ръката си и да я постави с лицето надолу пред себе си (освен ако няма никакви карти в ръката си, в този случай не играе карта). След това всички разкриват избраните карти едновременно.

Ако играете карта **БИТКА**, нейната сила се добавя към общата сила на фигурите ви, участващи в битката. Ефектът на някои карти се изпълнява в този момент. Ако обаче играете карта **ПОДБОРЕНИЕ** или **ПОРЪЧЕНИЕ**, не получавате допълнително сила и картата няма ефект.

Всеки играч изчислява сбора от силата на всички свои фигури, участващи в сражението, и добавя бонус силата от изиграната карта **БИТКА** (ако има такава). Това е общата сила на клана в битката.

**Внимание:** Ако специален ефект на карта кара играч да загуби всички свои фигури, участващи в битката, преди сравняване на силата, това не означава, че този клан излиза от сражението. Фигурите са унищожени, но играчът с този клан все още има шанс да победи, ако изиграната от него карта **БИТКА** е с достатъчно голяма сила.

Има някои специални карти **БИТКА**, които може да се използват, за да увеличат още силата на клана, дори след като играчите са разкрили картите си. Силата на тези специални карти е указана на бял фон и в текста на ефекта е отбелязано, че може да бъдат изиграни след разкриването, но преди определянето на победител (може да бъдат изиграни и по нормален начин). Плячкосващият играч пръв може да добави сила от такава карта **БИТКА**, като след това по ред по часовниковата стрелка всеки може да добавя допълнителна сила, докато всички участващи в битката пасуват.



## 3. ИЗХОД ОТ БИТКАТА

Играчът с най-голяма обща сила побеждава в битката! В случай на равенство всички участници в сражението губят.

Победителят в битката (ако има такъв) трябва да изчисти всички изиграни в сражението карти. Губещите прибират картите си обратно в ръка.

Всички губещи играчи трябва да унищожат фигурите си, участвали в битката (вкл. и тези в поддържащите фиорди), като ги поставят на листа на Валхала.

Ако играчът, започнал плячкосването, е победител в битката, то той успешно разграбва провинцията и получава наградата от чипа с плячка (вижте долу). Обърнете чипа на разграбената страна, за да обозначите, че тази провинция не може да бъде плячкосвана отново до следващата епоха.

Ако играчът, иницирал плячкосването, загуби битката, провинцията не бива разграбена и никой не получава плячката от нея. Всеки играч (вкл. този, започнал плячкосването) може да се опита да разграби провинцията отново.

Накрая победителят в битката получава слава без значение дали той е иницирал плячкосването или не. Броят на точките слава, които той получава, е равен на стойността на показателя **брадви** на таблото на клана му.

## НАГРАДИ



При успешно плячкосване повишете показателя си **ярост** с 1 ниво. Не получавате допълнително **ярост** в тази фаза, но ще започнете следващата епоха с повече **ярост**.



При успешно разграбване повишете нивото на **брадвите** си с 1 стъпка. Повишената **слава** при победа влиза в сила веднага и се брои и за тази битка.



При успешно разграбване на тази провинция повишете нивото на **рогове** си с 1 стъпка.



При успешно разграбване на тази провинция получавате 5 **слава**.



При успешно разграбване на Игдрасил повишете и трите си показателя с 1 стъпка.

**Пример:**

1. Играчът с Вълчия клан (червено) избира да плячкосва Андланг. Може да направи това, въпреки че няма фигури в провинцията, защото корабът му се намира в поддържащия я фиорд. Играчът с Гарвановия клан (синьо), който е отляво на червения играч, премества своя фигура от Гимле на свободно селище в Андланг. Играчът със Змийския клан (жълто) също би се присъединил към битката, но не може, защото Хьоргир не е съседна на Андланг. Червеният играч мести воин от Игдрасил на свободно селище в Андланг, след това синият играч мести воин от Игдрасил на последното свободно селище в Андланг. Червеният играч би преместил още един воин от Игдрасил, но вече няма свободни селища в Андланг.

Червеният и синият играч са единствените с присъствие в Андланг, така че само те участват в битката. Червеният има общо сила 3 (2 от кораба и 1 от воина), а синият има сила 2 (2 воина, всеки със сила 1). Избират карти, поставят ги пред себе си и след това ги разкриват.



2. Червеният разкрива „Устремът на Тир“ - карта, която носи +4 сила в битка. Синият не е имал намерение да спечели и разкрива карта ПОДОБРЕНИЕ, която не му добавя сила. Финално червеният е със сила 7 (3+4), а синият е със сила 2 (2+0). Червеният играч печели битката.

3. Двете фигури на синия са унищожени и отиват във Валхала, но той запазва картата ПОДОБРЕНИЕ и я връща в ръката си. Червеният плячкосва провинция Андланг, обръща чипа с плячка с лицето надолу и повишава нивото на бравдите си с 1 стъпка. След това получава 4 слава за победата и изчиства картата, изиграна в битката.





## Фаза Рагнарок

Вземете маркера за Рагнарок от текущата епоха и го поставете върху съответната провинция на страната, показваща унищожение. Тази провинция е заличена завинаги и излиза от играта.

Няма по-славно за един викинг от това да намери смъртта си в Рагнарок. Когато Рагнарок унищожи дадена провинция, всички фигури в нея и в поддържащия я фиорд умират и отиват във Валхала. Всяка такава фигура носи слава на своя клан. Колко слава получавате за всяка фигура е посочено на позициите за Рагнарок на календара за епохите. Всяка ваша фигура (вкл. и създанията), унищожена в Рагнарок, ви носи по 2 слава през първа епоха, 3 слава през втора епоха и 4 слава през трета епоха.

След това поставете маркера за гибел върху провинцията, посочена от маркера за Рагнарок за следващата епоха.

*Пример:* На маркера за Рагнарок е написано „Гимле“, така че щом настъпи Рагнарок тази провинция бива унищожена и маркерът се поставя върху нея. Всички фигури в тази провинция и поддържащия я фиорд са унищожени и отиват във Валхала. Две червени и две сини фигури са унищожени. На календара на епохите е указано, че всяка фигура, унищожена в Рагнарок получава 3 слава, така че и двамата играчи получават по 6 слава. След това маркерът за гибел се мести върху провинция Андланг.



## Фаза Валхала

В края на всяка епоха всички фигури, намиращи се във Валхала, се освобождават и се връщат на съответните играчи. Преместете всички свои фигури от Валхала обратно в резерва си. Фигурите по игралното поле остават където са.



## Край на епохата

Преди да продължите в следващата епоха, обърнете всички чипове с плячка отново на страната, указваща награда. Тези чипове **не** се разместват. Те остават в същата провинция през цялата игра.

Маркерът за стартовия играч се предава на следващия играч наляво.

След това преместете **сага маркера** на календара за епохите на позицията за първа фаза на следващата епоха. Следва нова епоха, която започва с получаване на нов набор от Дарове от Боговете. С всяка следваща епоха силата на тези дарове нараства, спечелената слава става все повече, а битките за постоянно намаляващите територии стават все по-ожесточени, докато Рагнарок все така неизбежно поглъща света.



## КРАЙ НА ИГРАТА

Щом фаза Валхала приключи в края на трета епоха, значи края на света, а също и на играта, е дошъл. Време е да видите кой клан се е сдобил с най-много слава и е заслужил своето място във Валхала до трона на Один!

### СЪВЕТИ

*Кръв и ярост* не е просто игра за контрол на територия. Докато надмощието в битки изглежда сигурен път към победата, понякога смъртта е по-облагодетелстваща. В саможертвена битка получавате слава заради това, че воините ви отиват във Валхала, а в същото време по този начин източвате карти от ръката на победителя, отслабвайки силата му в следващи битки.

Поръченията може да донесат огромни количества слава. Те са твърде важни, за да ги пренебрегнете, но ако се опитвате да изпълните твърде много от тях, може да се окажете твърде слаби, за да успеете. Трябва да се стремите към баланс. Също така е важно да следите кои провинции завземат и плякосват противниците ви. Ако разкриете накъде са се отправили, имате добър шанс да им попречите да изпълнят целта си.

Преди това обаче има само още един бонус, който трябва да добавите. Получавате бонус слава за всеки показател на клана си, който сте успели да повишите до легендарно ниво. **Само в края на играта**, за всеки показател, повишен до 4-та или 5-та стъпка, получавате +10 слава. За всеки показател, който сте повишили до последната стъпка, получавате +20 слава.

	+10 СЛАВА					+20 СЛАВА	
<b>ЯРОСТ</b> В началото на всяка епоха	6	7	8	9	12	12	
<b>БРАДВИ</b> Слава при победа в битка	3	4	5	6	8	8	
<b>РОГОВЕ</b> Максимален брой фигури на полето	4	5	6	7	10	10	

**Пример:** Играчът с Гарвановия клан е успял да повиши някои от показателите си до легендарни нива. В края на играта той получава +10 слава за показателя *ярост* и +20 слава за показателя *брадви*, което прави общо +30 слава.

Играчът, чиито клан се е сдобил с най-много слава, е провъзгласен за победител!



# ОБОБЩЕНИЕ НА ПРАВИЛАТА

## ФАЗИТЕ ВЪВ ВСЯКА ЕПОХА

### 1. ДАРОВЕ ОТ БОГОВЕТЕ

Раздайте по 8 карти на всеки играч. Извършете драфт, докато всеки играч събере по 6 карти. Изчистете оставащите 2 карти.

### 2. ДЕЙСТВИЯ

Придвигнете клановия си маркер по **скалата за ярост** на позицията, съответстваща на текущия ви показател **ярост**.

Редувайте се да изпълнявате по 1 действие, като плащате съответната цена в ярост. Играчи с **нула ярост** не може да извършват действия.

Фаза Действия приключва, когато всички играчи са изразходили цялата си ярост или когато всички провинции са разграбени.

#### НАХЛУВАНЕ

Заплатете с ярост, равна на силата на фигурата, за да я поставите от резерва си на свободно селище.

Не може да нахлуете директно в Игдрасил. Корабите нахлуват само във фиорди. Водачите нахлуват безплатно.

#### НАСТЪПЛЕНИЕ

Заплатете 1 ярост, за да преместите желания брой фигури от една провинция на свободни селища в друга провинция.

Корабите не може да се движат.

#### ПОДОБРЕНИЯ

Платете с ярост, равна на силата на картата **ПОДОБРЕНИЕ**, за да я поставите на табло на клана.

Ако подобрите фигура, може веднага да нахлуете с нея безплатно.

#### ПОРЪЧЕНИЯ

Приемете поръчение, поставяйки карта от ръката си на табло на клана с лицето надолу, без да плащате ярост.

#### ПЛЯЧКОСВАНЕ

Без да плащате ярост, изберете неразграбена провинция, с поне една ваша фигура в нея (или в поддържащия я фиорд), за да опитате да я плячкосате.

Започвайки с играча вляво, играчите избират дали да се включат в битката, като преместват безплатно по една фигура от съседни провинции на свободно селище в плячкосваната провинция.

Всички, участващи в битката, избират и разкриват по една карта от ръката си. Добавете бонуса от картата към общата сила на фигурите си. При равенство всички участници в битката са губещи.

Всички губещи играчи връщат изиграните карти в ръката си. Всичките им фигури, участвали в битката, са унищожени и отиват във Валхала.

Ако играчът, иницирал плячкосването, победи в битката, получава наградата от чипа с плячка и го обръща с лицето надолу.

Победителят в битката също получава слава, равна на нивото на **брадвите** си и изчиства изиграните карти.

### 3. ИЗЧИСТВАНЕ

Играчите изчистват всички карти от ръката си, като може да запазят по 1.

### 4. ПОРЪЧЕНИЯ

Разкрийте и изчистете всички изиграни карти **ПОРЪЧЕНИЕ**, като вземете награда за успешните.

### 5. РАГНАРОК

Разрушете провинцията с маркера за гибел. Всички фигури в нея и в поддържащия я фиорд са унищожени и отиват във Валхала.

Получавате слава за всяка унищожена фигура, както е посочено на календара за епохите.

Преместете маркера за гибел на следващата обречена провинция.

### 6. ВАЛХАЛА

Освободете всички фигури от Валхала и ги върнете в резерва на съответните играчи.

## КРАЙ НА ЕПОХАТА

Обърнете всички чипове с плячка с лицето нагоре. Предайте маркера за стартовия играч наляво.

## КРАЙ НА ИГРАТА

Получавате посочения бонус за всеки показател на клана, който сте успели да повишите до легендарни нива.

Играчът с най-много слава печели.