

**PRAVILA HRY**





ÚVOD .....	3
<b>CÍL</b> .....	<b>3</b>
HERNÍ MATERIÁL .....	4
ZÁKLADNÍ POJMY .....	6
<b>HERNÍ PLÁN</b> .....	<b>6</b>
<b>KLADOVÁ DESKA</b> .....	<b>7</b>
<b>FIGURKY</b> .....	<b>8</b>
<b>KARTY</b> .....	<b>8</b>
PŘÍPRAVA HRY .....	9
<b>PŘÍPRAVTE SVŮJ KLÁN</b> .....	<b>9</b>
<b>PŘÍPRAVTE HERNÍ PLÁN</b> .....	<b>10</b>
<b>PŘÍPRAVTE KARTY</b> .....	<b>11</b>
<b>POSLEDNÍ PŘÍPRAVY</b> .....	<b>11</b>
HERNÍ FÁZE .....	12
<b>DAKY BOHŮ</b> .....	<b>12</b>
<b>AKCE</b> .....	<b>13</b>
<b>OBSAZENÍ</b> .....	<b>14</b>
<b>POČKOD</b> .....	<b>15</b>
<b>UYLEPŠENÍ</b> .....	<b>16</b>
<b>ÚKOLY</b> .....	<b>17</b>
<b>PLENĚNÍ</b> .....	<b>17</b>
<b>ODHOZENÍ KARET</b> .....	<b>20</b>
<b>ÚKOLY</b> .....	<b>20</b>
<b>KAGNARÖK</b> .....	<b>22</b>
<b>PROPUŠTĚNÍ Z VALHALLY</b> .....	<b>22</b>
<b>KONEC VĚKY</b> .....	<b>22</b>
KONEC HRY .....	23
SOUHRN PRAVIDEL .....	24



## PODĚKOVÁNÍ

Game Design and Development: Eric M. Lang

Art: Adrian Smith

Producers: Tiago Aranha, Percy de Montblanc

Graphic Design: Mathieu Harlaut

Sculpting: Grégory Clavilier, Jacques-Alexandre Gillois, Jason Hendricks, Mike McVey, Steve Saunders, Stephane Simon, Remy Tremblay, Jose Roig.

Game Board: Henning Ludvigsen

Logo: Georges Clarenko, Adrian Smith.

Rules: Tiago Aranha, Ed Bolme, Jonathan Moriarity.

Playtesting: Tiago Aranha, Viola Bafle, Ed Bolme, Nathon

Braymore, Christopher Chung, 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, 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.

Publisher: David Preti

## ČESKOU VERZI PŘIPRAVILI

překlad: tracnik, Pato7

grafická úprava: Mata

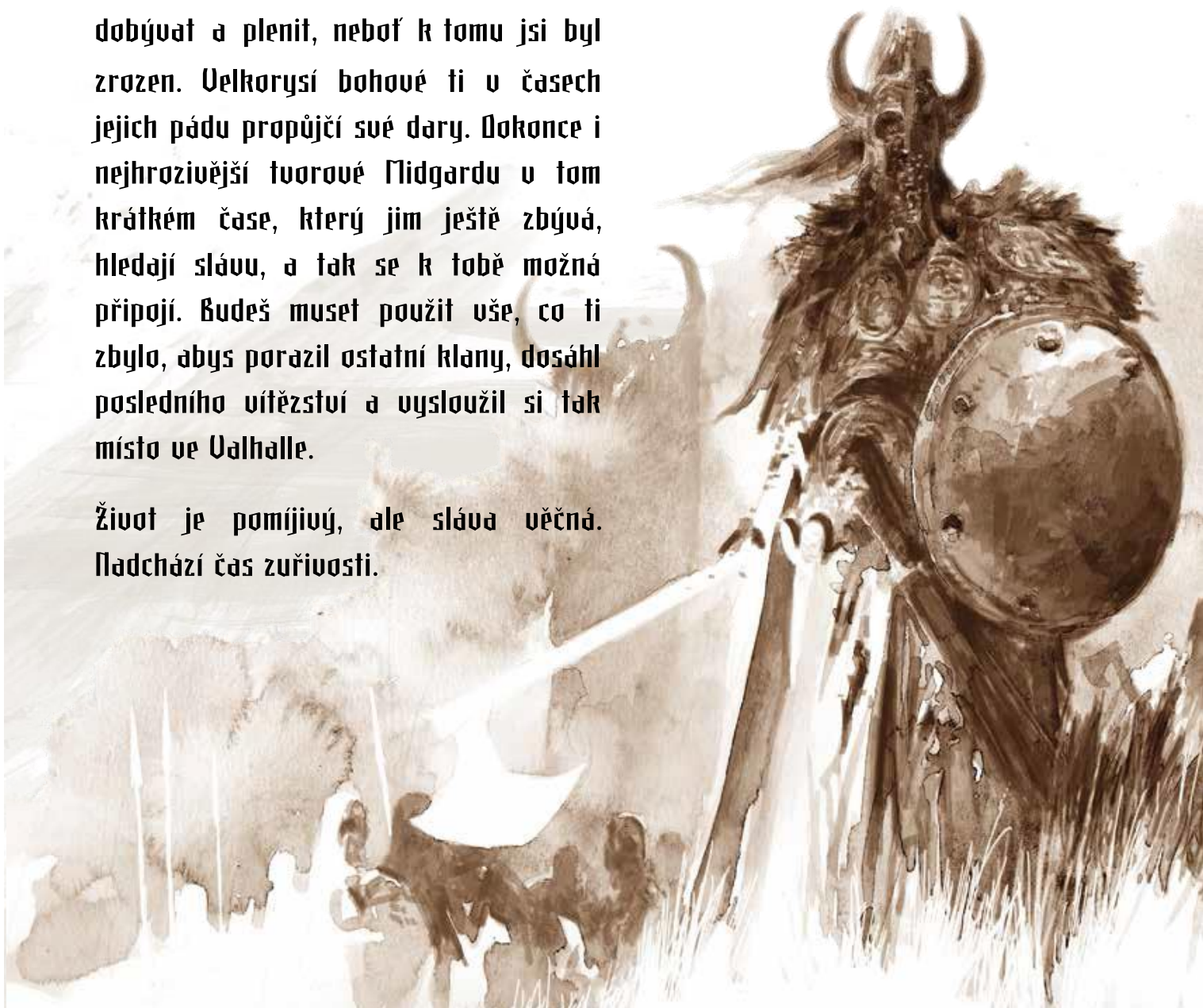
Ódin Ušeotec ve uši své moudrosti vždy věděl, že přijde Ragnarök. Nikdy nenašel způsob, jak předejít zničení Midgardu. Slabší stvoření se mohou jen schoulit a čekat na konec.

Ale ty ne. Jsi viking, vůdce hrdého a starodávného klanu. Dokonce i tváří v tvář konečné zkáze světa povedeš své válečníky na bitevním poli, budeš dobývat a plenit, neboť k tomu jsi byl zrozen. Velkorysí bohové ti v časech jejich pádu propůjčí své dary. Dokonce i nejhroziivější tvorové Midgardu v tom krátkém čase, který jim ještě zbývá, hledají slávu, a tak se k tobě možná připojí. Budeš muset použít vše, co ti zbylo, abys porazil ostatní klany, dosáhl posledního vítězství a vysloužil si tak místo ve Valhalle.

Život je pomíjivý, ale sláva věčná. Nadchází čas zuřivosti.

## CÍL

Cílem hry je dosáhnout největší slávy dříve, než svět lehne popelem. Slávu získáváte vítězstvím v bitvě, pleněním, dokončením božských úkolů nebo hrdinskou smrtí v boji. Hra probíhá ve třech věcích, během nichž Ragnarök pomalu pohlcuje svět. Hráč s největší slávou se na konci hry se stává vítězem.







HERNÍ PLÁN

DESKA  
POČÍTADLA VĚKŮDESKA  
VALHALLY

4 DESKY KLANŮ

99 KARET  
(3 BALÍČKY PO 33 KARTÁCH)ŽETON  
PRVNÍHO HRÁČE4 UKAZATELE SLÁVY  
(1 PRO KAŽDÝ KLAN)

8 ŽETONŮ RAGNARÖKU

16 ŽETONŮ KLANŮ  
(4 PRO KAŽDÝ KLAN)ŽETON  
SÁGYŽETON  
ZNIČENÍ

9 ŽETONŮ PLENĚNÍ





**10 FIGUREK KLANU HADA**  
(8 VÁLEČNÍKŮ, VŮDCE A LOĎ)



**10 FIGUREK KLANU HAVRANA**  
(8 VÁLEČNÍKŮ, VŮDCE A LOĎ)



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



**10 FIGUREK KLANU MEDVĚDA**  
(8 VÁLEČNÍKŮ, VŮDCE A LOĎ)



**10 FIGUREK KLANU VLKA**  
(8 VÁLEČNÍKŮ, VŮDCE A LOĎ)



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



**6 FIGUREK MONSTER**



# ZÁKLADNÍ POJMY

## Herní Plán

Herní plán Blood Rage je mapou mýtické krajiny okolo Yggdrasilu, stromu, který prorůstá a splétá všech devět světů. Krajina je rozdělena do devíti provincií. Centrální provincií je Yggdrasil. Kolem něj je **osm** provincií, rozdělených do tří oblastí: Manheim, Alfheim a Jotunheim. Provincie, které sdílejí hranice, se považují za **sousedící** (Yggdrasil sousedí s každou provincií).

Každá z provincií obsahuje tři až pět **vesnic**. V každé vesnici může být jediná figurka. V každé provincii tudíž může být nanejvýš tolik figurek, kolik má vesnic. Yggdrasil nemá žádné vesnice, a tak zde smí být neomezené množství figurek.

Kromě toho se vždy mezi dvěma provinciemi nacházejí **fjordy**. Z každého ze čtyř fjordů můžete **podporovat** obě provincie, které s ním sousedí. Jakýkoliv efekt, který ovlivňuje provincie, ovlivňuje také přilehlý fjord. Ve fjordu smí být neomezené množství lodí.

Kolem okraje herního plánu je **počítadlo slávy**, které zachycuje skóre jednotlivých hráčů. Získá-li nějakou slávu, každý hráč na něm vždy patřičně posune žeton slávy svého klanu.





## KLANOVÁ DESKA

Každý klan má svoji klanovou desku, která slouží ke sledování zdrojů, vlastností a vylepšení.

Uprostřed každé klanové desky je **počítadlo zuřivosti**. Zuřivost je vaše platidlo. Když budete provádět akce, bude to obvykle stát nějakou zuřivost. Na tomto počítadle budete posouvat svůj klanový žeton, abyste vyznačili, kolik zuřivosti vám v daném okamžiku ještě zbývá.

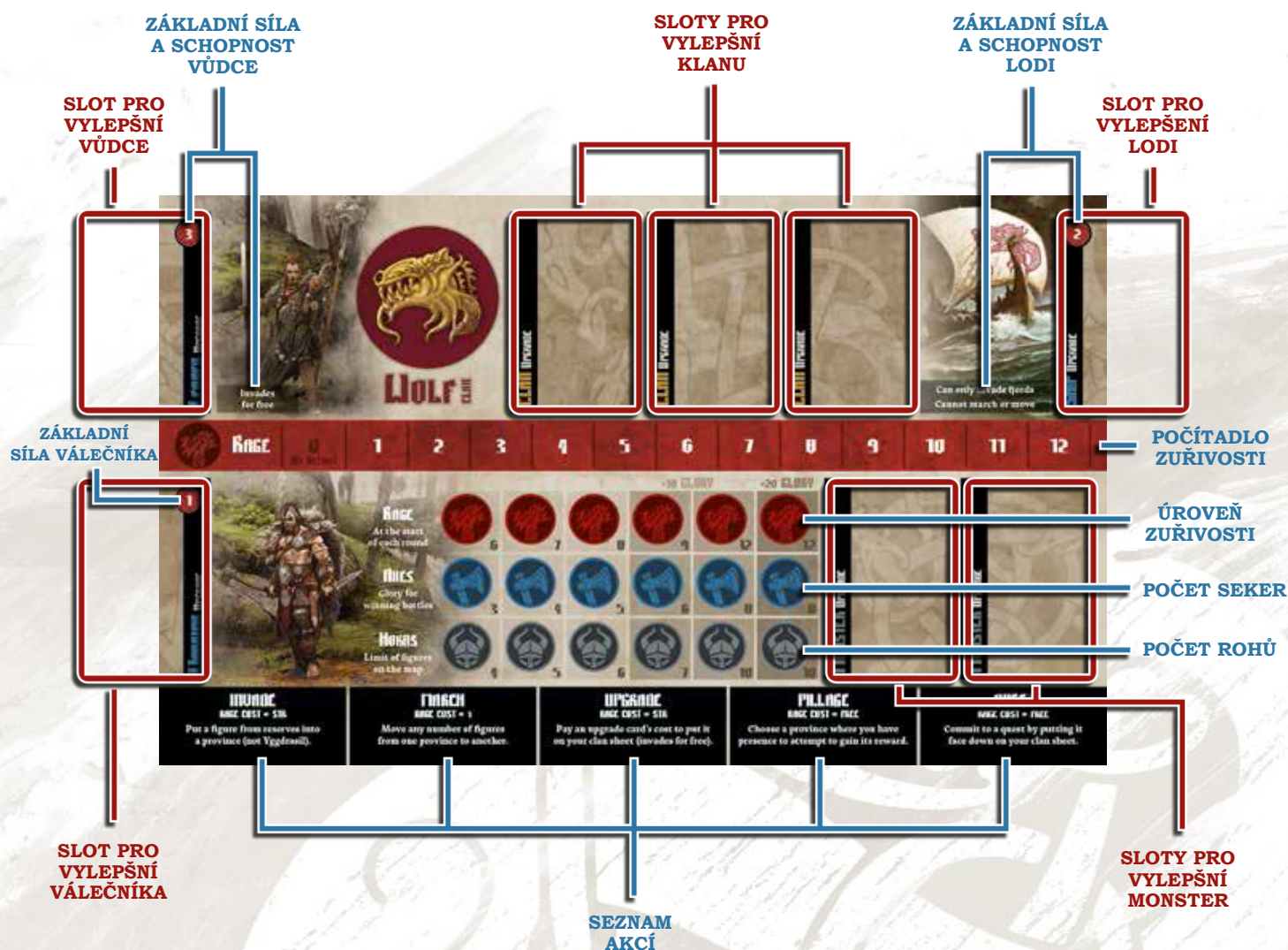
Pod počítadlem zuřivosti jsou **klanové vlastnosti**. Jsou jimi **Zuřivost, Sekery a Rohy**.

**Zuřivost** určuje, kolik bodů **zuřivosti** dostanete na začátku každého kola. Vyšší zuřivost znamená více akcí.

**Sekery** určují, kolik slávy dostanete za vítězství v bitvě. S větším počtem Seker budou vaše vítězství slavnější a usnadní vaši cestu za výhrou v celé hře.

**Rohy** určují, kolik figurek smíte mít v jednom okamžiku na herní desce. S větším počtem Rohů můžete bojovat ve více bitvách, plnit více regionů a prolévat více krve.

V průběhu hry budete mít několik příležitostí, jak zvýšit vlastnosti vašeho klanu. Kdykoliv zvýšíte jednu z vašich vlastností, posuňte klanový žeton o jednu pozici na klanové desce doprava. Když se vám podaří zlepšit nějakou klanovou vlastnost až na legendární úroveň, budete na konci hry odměněni velkým množstvím slávy.



## FIGURKY

Každá z vašich figurek – vůdce (Leader), loď (Ship), válečník (Warrior) a případně i monstrum (Monster) - má určitou **hodnotu síly** (STR). Na začátku hry jsou veškeré hodnoty uvedeny na desce klanu: vůdci mají sílu 3, lodě mají sílu 2, válečníci sílu 1. Velká síla na herním plánu vám pomůže při vítězství v bitvách i při plnění úkolů.

Mimo to vůdci a lodě začínají hru se speciálními schopnostmi, jež jsou popsány na klanové desce.

V průběhu hry můžete vylepšovat figurky umístěním karet vylepšení (Upgrade) na odpovídající místo na klanové desce. Tyto karty vám propůjčí nové hodnoty síly a nové schopnosti pro vaše figurky. **Vůdci a lodě si zachovávají původní schopnosti vytištěné na klanové desce i po případném vylepšení.**

Kdykoli je postava zničena, ať už v boji, kvůli některé zvláštní schopnosti, nebo nevyhnutelnou zkázu Ragnaröku, je umístěna na desku Valhally vedle herního plánu. Zde čeká na začátek příštího věku, v němž se bude moci znovu zapojit do boje.

## KARTY

Tři balíčky zahrnují karty, jež představují dary severských bohů. Pro každé kolo je připraven jeden balíček. Tyto dary vám mohou pomoci mnoha různými způsoby.

**Bitvěvní karty** (červené): Přidávají armádě sílu v bitvě.



**Karty úkolu** (zelené): Představují božské úkoly pro váš klan. Při splnění přinášejí mnoho slávy.



**Karty vylepšení** (černé): Vylepšují různé vlastnosti vašeho klanu:

- **Vylepšení jednotek** zlepšuje sílu a/nebo schopnosti válečníků, vůdců či lodí
- **Vylepšení klanu** posiluje klan jakožto celek a nabízí celou řadu nových efektů
- **Monstra** jsou jedinečné mýtické bytosti, jež můžete rekrutovat do bitvy





# PŘÍPRAVA HRY

## PŘIPRAVTE SVŮJ KLAN

Nejprve si každý hráč vybere jeden z dostupných klanů a umístí před sebe **klanovou desku**. Na začátku jsou si všechny klany rovny, ale brzy se díky volbě různých vylepšení každý z nich stane jedinečným.

Vezměte figurku **vůdce** a **8 figurek válečníků** a ujistěte se, že mají připojené barevné podstavce v barvě vašeho klanu. Pomůže to odlišit vaše figurky na herním plánu. Vezměte loď a ujistěte se, že má stejnou barvu plachty jako je barva vašeho klanu. Umístěte všechny vaše figurky vedle desky vašeho klanu. Tomuto místu se říká **zásoba**.

Také si vezměte 2 malé a 2 velké podstavce ve vašich klanových barvách. Budete je potřebovat, pokud naverbujete nějaká monstra.

Vezměte **ukazatel slávy** klanu a umístěte ho na herní plán na hodnotu slávy **0**.

Vezměte všechny svoje **klanové žetony** a umístěte je postupně na tři **klanové vlastnosti** (Zuřivost, Sekery, Rohy) na vaší desce klanu. Všichni hráči začínají hru s následujícími hodnotami: **6 Zuřivosti**, **3 Sekery** a **4 Rohy**. Poslední klanový žeton umístěte na **počítadlo zuřivosti** na vaší klanové desce. Jelikož je vaše počáteční Zuřivost 6, umístěte ho na políčko „6“



STARTOVNÍ  
POZICE  
KLANOVÝCH  
ŽETONŮ







## PŘIPRAVTE HERNÍ PLÁN

Vedle **herního plánu** umístěte desku **Valhally** a desku **počítadla věků**.

Vezměte všechny **žetony plenění** a ten se zeleným okrajem umístěte odměnou nahoru na provincii Yggdrasil uprostřed desky. Zamíchejte zbylých 8 žetonů plenění a náhodně je umístěte odměnou nahoru na zbývající provincie. Tyto žetony ukazují, jakou kořist získá hráč, který provincii úspěšně vyplení (více na s. 18).

Vezměte 8 žetonů **Ragnaröku** a zamíchejte je. Umístěte náhodně vybraný žeton textem nahoru na každé ze tří míst na počítadle věků. Žeton určuje, která provincie bude jako další zničena v průběhu hry.

Jako trvalou připomínku toho, která provincie bude na konci daného věku stižena zkázou Ragnaröku, umístěte na ni žeton **zkázy**.

Před samotným začátkem hry jsou některé provincie již zničeny Ragnarökem, což omezuje dostupný prostor na plánu. V závislosti na počtu hráčů náhodně vezměte tolik žetonů Ragnaröku, kolik je uvedeno níže, a umístěte je na odpovídající provincie rubem vzhůru.



- Ve hře 4 hráčů je zničena 1 provincie
- Ve hře 3 hráčů jsou zničeny 2 provincie
- Ve hře dvou hráčů jsou zničeny 3 provincie

Zbylé žetony Ragnaröku vraťte do krabice. Provincie označené žetonem Ragnaröku se chápou jako vyřazené ze hry a nelze do nich umístit žádnou figurku.



## PŘÍPRAVTE KARTY

Roztřídíte karty podle jejich rubu na tři balíčky: 1, 2 a 3.

V závislosti na počtu hráčů budete možná muset některé karty vyřadit kvůli zachování herní rovnováhy. Karty, které máte vyřadit, jsou označeny malým číslem na levém okraji karty (například 3+, 4+). Toto číslo ukazuje, že daná karta bude použita jen tehdy, je-li počet hráčů stejný nebo vyšší.



Ve hře 4 hráčů nejsou odstraněny žádné karty

Ve hře 3 hráčů jsou odstraněny všechny karty 4+

Ve hře 2 hráčů jsou odstraněny všechny karty 3+

Každý balíček obsahuje osm karet 4+ a šest karet 3+. Všechny odstraněné karty vraťte zpět do krabice. Zamíchejte zvlášť každý ze tří balíčků a umístěte je lícem dolů na jejich odpovídající místa na **počítadle věků**.

## POSLEDNÍ PŘÍPRAVY

Všechny figurky monster umístěte vedle herního plánu na dosah všech hráčů.

Umístěte žeton Ságy na začátek desky prvního věku na pozici „Božské dary – Věk 1“. Tento žeton bude sloužit k zaznamenávání pokroku a také pro lepší orientaci ve hře. Bude se postupně posouvat podle toho, jak se budou měnit fáze a věky ve hře.

Hráč, který se narodil nejseverněji, dostane žeton **prvního hráče**. Tento hráč v první fázi prvního věku začne hru. Na konci každého věku se posune žeton prvního hráče hráči vlevo.







# HERNÍ FÁZE

*Blood rage* se hraje na tři kola představující věky. Každý věk je rozdělen do šesti fází:

1. DARY BOHŮ
2. AKCE
3. ODHOZENÍ KARET
4. ÚKOLY
5. RAGNARÖK
6. PROPUSŤENÍ Z VALHALLY

Fáze se musejí hrát popořadě a každá z nich musí být zcela dokončena, než se přejde k další. Po skončení každé fáze vždy posuňte žeton Ságy na počítadle věků. Po skončení celého věku posuňte žeton Ságy na první fázi následujícího věku. Až žeton Ságy dosáhne posledního místa ve třetím věku, hra končí.

## DARY BOHŮ

V této fázi si do své ruky hráči nabírají – tzv. draftují – karty. Tyto karty budou sloužit k vylepšování jednotek i celého klanu, s jejich pomocí budete najímat monstra, přijímat úkoly a získávat hrubou sílu, díky níž v boji zvítězíte.

Pokud v druhém či třetím věku zůstane hráči karta z předchozího věku, musí ji nejprve položit lícem dolů na klanový symbol na svoji desce.

Vezměte balíček právě probíhajícího věku z počítadla věků a každému hráči rozdejte 8 karet. Pár zbývajících karet se v dané hře nepoužije.

## PRVNÍ HRA?

Pro první věk doporučujeme nedraftovat, ale jednoduše hrát s 8 kartami, které jste na začátku dostali. Po jednom věku již hráči budou dostatečně seznámeni se hrou a budou schopni v druhém věku draftovat.



Draftování funguje následovně: Každý hráč si prohlédne osm karet, které dostal a jednu z nich si nechá. Položí ji lícem dolů na klanový symbol na svoji desce. Jakmile všichni hráči položili kartu na svoji desku, každý předá zbývající karty hráči po své levici.



Nyní se každý hráč podívá na karty, které obdržel, jednu z nich si vybere a umístí lícem dolů na svoji desku. Poté každý předá zbývající karty doleva.

Pokračujte s vybíráním a předáváním karet tak dlouho, dokud každý hráč neumístí na svoji desku šest nových karet. V tom okamžiku by každý měl předat hráči po levici právě dvě karty. Místo toho ale tyto dvě karty bez otáčení odložte.

Na kanci této fáze by každý hráč měl mít v ruce 6 karet, k tomu navíc možná i kartu ponechanou z předchozího věku. Karty nikomu neukazujte. Použijete je v následující fázi akcí.

## STRATEGICKÉ TIPY PRO DRAFTOVÁNÍ

Většina karet se jmenuje po konkrétním bohu, kdy různí bohové nabízejí různé druhy darů. Povedete si dobře, pokud se budete držet karet jednoho či dvou bohů. Od jednotlivých bohů můžete čekat následující:

**Ódin:** Rozsouzení a trest v bitvě i mimo ni

**Thór:** Sláva a kořist za vítězství v bitvě

**Loki:** Pomsta a kořist za prohru v bitvě

**Frigga:** Zdroje a podpora

**Heimdall:** Předvídavost a překvapení

**Týr:** Vysoké hodnoty pro vítězství v bitvě

Obecně byste měli hledat rovnováhu mezi všemi typy karet. Když budete zcela ignorovat některé karty (úkoly, vylepšení nebo bitevní karty), neznamená to, že automaticky prohrávejte, ale může vám to ublížit.

## DRAFTOVÁNÍ PŘI HŘE DVOU HRÁČŮ

Ve hře dvou hráčů probíhá draftování mírně odlišně. Hráči si vybírají 2 karty (namísto jedné), položí je lícem dolů na svoji desku a zbytek karet předají protivníkovi. To se opakuje ještě dvakrát, dokud oba hráči nemají na své desce lícem dolů 6 nových karet. Zbývající dvě karty se odhodí.

## AKCE

Toto je hlavní část hry, kde přichází na řadu obsazování, plenění, bitvy a potoky krve.

Všichni hráči začínají fází akcí s množstvím zuřivosti, jež je určeno mírou zuřivosti na jejich klanové desce. Jde-li o první věk, máte již nastavenou míru zuřivosti na 6. Pokud v následujících věcích zvýšíte svoji vlastnost Zuřivost, budete do fáze akcí vstupovat s větší mírou zuřivosti.



*Příklad: Hráč klanu Havrana vylepšil svoji vlastnost Zuřivost v předešlém věku dvakrát, takže začíná další fázi akcí s 8 body zuřivosti.*

Začíná hráč s žetonem prvního hráče, hráči se střídají ve směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu si musíte zvolit a vykonat jednu akci. Tato akce vás ve většině případů bude stát nějaké množství zuřivosti. Posuňte žeton na počítadle zuřivosti tak, aby bylo vidět, kolik zuřivosti jste utratili. Nemáte-li dostatek zuřivosti na provedení akce, nemůžete takovou akci provést. Po vykonání akce váš tah končí. Na tahu je hráč po vaší levici, který provede svoji akci a zaplatí její cenu v zuřivosti. Takto se hráči postupně střídají v tazích.

Když se hráč dostane na počítadle zuřivosti na hodnotu 0, **nemůže vykonávat žádnou akci, dokonce ani akci, která žádnou zuřivost nestojí.** Takový hráč smí pouze reagovat



na akce ostatních hráčů, jako je třeba účast v bitvě vyvolané jiným hráčem.

Hráči mají vždy na výběr z pěti možných akcí (jak je uvedeno na spodním okraji klanové desky). Hráči mohou stejnou akci opakovat během fáze akcí vícekrát v kole, vždy však pouze jednu akci za tah.

- **OBSAZENÍ:** Umístěte figurku ze své zásoby do libovolné prázdné vesnice na mapě nebo umístění loď do fjordu.
- **POCHOD:** Přemístěte figurky z jedné provincie do prázdných vesnic v jiné provincii.
- **VYLEPŠENÍ:** Umístěte kartu z ruky na klanovou desku, čímž si zlepšíte schopnosti.
- **ÚKOLY:** Přijměte úkol tak, že položíte kartu úkolu z ruky lícem dolů na klanovou desku.
- **PLENĚNÍ:** Zaútočte na provincii a získejte pro svůj klan kořist.

Když nemůžete provést akci, nebo si to nepřejete, můžete **pasovat**. Jakmile však pasujete, ztrácíte všechnu zbývající zuřivost a nemůžete již provádět žádné další akce.

**Konec fáze Akcí:** Akční fáze okamžitě končí, když zuřivost všech hráčů klesne na nulu, nebo jsou-li všechny provincie úspěšně vyplněné (i kdyby hráčům třeba nějaká zuřivost zůstala).

## OBSAZENÍ

Vyberte figurku ze svojí zásoby a zaplatte zuřivost rovnající se její síle (STR). Umístěte vybranou figurku do prázdné vesnice v libovolné vnější provincii. Pokud se jedná o figurku loď, umístěte ji do libovolného fjordu. Pomocí této akce nesmíte umístit figurku přímo do Yggdrasilu; vaše jednotky se do Yggdrasilu dostanou díky akci pochod. Všimněte si, že obsazování pomocí vůdce vás nestojí žádnou zuřivost.



**Příklad:** Hráč klanu Havrana vylepšil své válečníky. Protože jejich STR je nyní 2, musí zaplatit 2 zuřivosti, aby mohl jedním válečníkem ze své rezervy obsadit volnou vesnici v provincii Utgard.

**Poznámka:** Vždy sledujte svoji vlastnost Rohů. Pokud máte na desce již tolik figurek, kolik je vaše hodnota Rohů, nesmíte již s dalšími figurkami obsazovat (figurky ve Valhalle se do limitu nezapočítávají).





## POCHOD

Vydáte-li rozkaz k pochodu, musíte zaplatit 1 zuřivost. Vyberte jednu provincii (nesmíte si vybrat fjord) a přesuňte libovolný počet figurek z této provincie do volných vesnic v jedné jiné provincii na herním plánu. Cílová provincie nemusí s původní sousedit, může být kdekoli na desce.

Jedinou akcí pochod nemůžete přesunout figurky ze dvou různých provincií, stejně tak jedinou akcí nemůžete přesunout své figurky do dvou různých provincií. Smíte přesouvat pouze z jedné provincie do druhé.

**Poznámka:** Pochod je obecně vzato jediný způsob, jak do Yggdrassilu dostat své figurky. V Yggdrassilu nejsou žádné vesnice, tudíž zde neplatí žádný limit pro počet figurek.

*Příklad: Ukažme si pětici přípustných a nepřípustných akcí pochodu.*

1. Modrý hráč smí přemístit své dvě figurky, dokonce, i když provincie spolu nesousedí. Ale nemůže přemístit všechny tři své figurky z Gimle, protože v Elvagaru jsou volné jen dvě vesnice.
2. Žlutý hráč může přemístit všechny své figurky z Angerbody do Yggdrasilu. Není žádné omezení počtu figurek umístěných v Yggdrasilu.
3. Hnědý hráč nemůže poslat své dvě figurky do různých provincií v rámci jednoho pochodu.
4. Červený hráč nemůže jedinou akcí pochodu pohnout svými figurkami ze dvou různých provincií.
5. Lodě se nikdy nepohnou.





## VYLEPŠENÍ

Každá klanová deska má prostor na umístění až 8 vylepšení: po jednom pro vylepšení válečníků, lodě a vůdce, dvě pro monstra a tři pro vylepšení klanu.

Když vylepšujete, musíte vybrat kartu z ruky a zaplatit tolik zuřivosti, kolik má uvedená karta STR. Poté umístíte kartu vylepšení na patřičné místo na klanové desce. Přichází-li do úvahy víc míst, můžete si vybrat, kam kartu umístíte. Pokud již je na příslušném místě nějaká karta, odhodte ji a nahraďte ji novou. Nové vylepšení tím přináší hráči trvalý efekt v podobě uvedených výhod; od zvýšení síly pro jednotky až po nové speciální schopnosti.

Má-li váš klan dvě vylepšení se stejným typem výhody, obě karty platí současně a jejich výhody se sčítají. Jedna karta neruší druhou.



*Příklad: Při zahrání vylepšení Loki's Eminence musí hráč klanu Hada zaplatit 2 zuřivosti vzhledem ke STR karty. Protože již má tři klanová vylepšení na své desce klanu, rozhodne se uvolnit místo odstraněním Frigga's Succor. Jeho klan má nyní jak Loki's Domain, tak i Loki's Eminence, které dohromady dávají 3 body slávy za každou figurku propuštěnou z Valhally.*

## VYLEPŠENÍ JEDNOTEK

Když zahrajete vylepšení vůdce, válečníků nebo lodí a máte odpovídající figurku v zásobě, můžete s ní hned obsadit volnou vesnici, aniž byste za to platili další zuřivost.

## VYLEPŠENÍ MONSTER

Monstra jsou unikátní figurky, jež dokáží dramaticky změnit vývoj hry. Mají silné a jedinečné zvláštní schopnosti.

Když zahrajete kartu vylepšení monstra, vezměte si odpovídající figurku, připojte k ní podstavec svého klanu a umístěte ji do své zásoby. Nyní je vaše až do konce hry a počítá se jako jedna z vašich figur. Smíte s ní ihned obsadit vesnici, aniž byste za to platili další zuřivost.

Monstrum může umřít a odejít do Valhally jako jakákoli jiná figurka. Vráti se do vaší zásoby ve fázi propuštění z Valhally. Jako kterákoli jiná figurka vám také může přinést body slávy ve fázi Ragnaröku.

Na klanové desce můžete mít v jednom okamžiku pouze dvě monstra. Když budete chtít umístit nové a nebudete na něj mít místo, musíte jedno ze starých odhodit a s tím vrátit do krabice i jeho příslušnou figurku.





## ÚKOLY

K úkolu se přihlásíte tak, že kartu úkolu z ruky položíte lícem dolů na klanový symbol na své klanové desce. Přihlášení se k úkolu nestojí žádnou zuřivost. Během jednoho věku se smíte přihlásit na neomezené množství úkolů a smíte se dokonce přihlásit i na více stejných úkolů (z každého získáte samostatnou odměnu). Kdykoli si smíte své úkoly prohlédnout.

Během akční fáze byste se měli snažit splnit požadavky úkolů. Ve fázi vyhodnocení úkolů pak získáte popsané odměny (viz str. 20). Za nesplnění úkolu žádný postih není.

**Poznámka:** Přihlášení se k úkolu sice nestojí zuřivost, ale pamatujte, že nesmíte provádět žádné akce, když máte zuřivost 0; dokonce ani takové akce, které nic nestojí.



**Příklad:** Hráč klanu Medvěda se přihlásil k úkolu Jotunheim! Pokud bude mít v následující fázi úkolů nejvíce STR v jedné z provincií Jotunheimu, získá 7 slávy a zvýší si některou klanovou vlastnost o jedna.

## PLENĚNÍ

Pokud úspěšně vypleníte provincii, získáte tím odměnu v podobě vylepšení klanové vlastnosti nebo slávy navíc. Nejdřív ale musíte porazit v bitvě všechny ostatní klany okupující danou provincii.

Při plenění zvolte provincii, ve které máte umístěnou nejméně jednu figurku (nebo máte loď v sousedícím fjordu) a která ještě nebyla v tomto věku úspěšně vyplněná (žeton odměny ukazuje kořist). Plenění nestojí žádnou zuřivost, ale pamatujte, že se zuřivostí na 0 nesmíte provádět žádnou akci. Akce plenění se vyhodnocuje v následujících třech krocích:

- 1. Svolávání k boji:** Hráči mohou přisunout figurky ze sousedících provincií a přidat se tak k bitvě.
- 2. Hraní karet:** Hráči v boji odhalí bitevní karty, které přidávají STR nebo zvláštní efekty.
- 3. Vyhodnocení:** Hráč s nejvyšší STR vítězí a obdrží odměnu. Poražení jsou zničeni.

### 1. SVOLÁNÍ K BOJI

Jakmile jste ohlásili plenění určité provincie, ostatní hráči mají možnost se k boji přidat. Počínaje hráčem po levici se ve směru hodinových ručiček může každý hráč (včetně tebe) přesunout jednu figurku ze sousední provincie do prázdné vesnice v právě pleněné provincii. Přesun figurek tímto způsobem nestojí žádnou zuřivost a smí se takto zapojit i hráč s 0 zuřivostí. (Nezapomínejte, že lodě se nemohou pohybovat.) Když jsou všechny vesnice v provincii obsazeny, nebo když už nikdo nemá zájem se připojit, bitva začíná.

**Poznámka:** Yggdrasil neobsahuje žádné vesnice, a tak se k boji může připojit libovolný počet figurek.

Pokud v tomto okamžiku nejsou v provincii žádné nepřátelské figurky ani nepřátelské lodě v sousedícím fjordu, automaticky pleníte provincii a bez boje získáváte kořist. Otočte žeton plenění rubem vzhůru. Nezapomeňte, že za takové vítězství bez boje nezískáváte žádnou slávu.

V ostatních případech přichází na řadu bitva a všechny figurky včetně lodí se této bitvy musí zúčastnit.



## 2. HRANÍ KARET

Každý hráč v bitvě musí zvolit jednu kartu ze své ruky, kterou položí lícem dolů před sebe (pouze pokud již nemáte žádnou kartu v ruce, nemusíte žádnou vykládat). Poté všichni naráz vybrané karty odhalí.

Pokud jste odhalili bitevní kartu, její +STR bonus se připočítá k celkové STR vašich figurek v boji. V tomto okamžiku se také aplikují jakékoli zvláštní schopnosti na této kartě uvedené. Pokud však odhalíte kartu vylepšení nebo úkolu, nic to k vaší síle nepřidává a na boj to nemá žádný vliv.

Každý klan sečte STR všech svých zúčastněných figurek a přidá bonus +STR z bitevní karty (je-li jaký). Tak získá celkovou STR svého klanu v bitvě.

**Poznámka:** Pokud kvůli zvláštnímu efektu karty hráč ztratí všechny své figurky v bitvě ještě před porovnáním STR, neznamená to, že jeho klan je z boje vyřazen. Figurky byly zničené během bitvy a daný klan stále může z boje vyjít vítězně, pokud zahrál kartu s dostatečně vysokou STR.

Některé zvláštní bitevní karty dokáží zvýšit sílu jednotek i poté co jsou odhaleny karty ostatních hráčů. Tyto karty mají svůj +STR bonus uvedený na bílém kruhu a text na kartě uvádí, že je smíte zahrát dodatečně po odhalení karet, ale před vyhodnocením vítěze (tyto karty smíte zahrát i normálně). Plenící hráč smí jako první zahrát tuto dodatečnou kartu a po něm všichni ve směru hodinových ručiček tak dlouho, až nikdo již nechce žádnou kartu zahrát.



## 3. VYHODNOCENÍ

Hráč s nejvyšší celkovou STR v bitvě vítězí! V případě remízy prohrávají všichni.

Vítěz bitvy (pokud nějaký je) musí odhodit všechny karty, které v bitvě zahrál. Poražení si berou všechny své zahraniční karty zpět do ruky.

Všichni poražení hráči musí zničit všechny své figurky, jež se bitvy účastnily, a to včetně podporujících lodí z fjordů, a umístit je na desku Valhally.

Pokud vyhraje hráč, který plenění inicioval, získá kořist uvedenou na žetonu plenění (vizte níže). Otočte žeton rubem nahoru, aby bylo zřejmé, že provincie již nemůže být v tomto věku vyplněná.

Pokud nevyhraje hráč, který vyvolal plenění, provincie není vyplněná a nikdo nezíská kořist. Jakýkoli hráč (včetně plenitele) se smí později opět pokusit danou provincii vyplnit.

Nakonec vítěz bitvy ještě získá slávu, ať už to byl on, kdo vyvolal plenění, či nikoli. Získá tolik slávy, kolik odpovídá hodnotě Seker na jeho klanové desce.

## KOŘIST



Když úspěšně vyplníte tuto provincii, zvýšte si klanovou vlastnost Zuřivost o jedna. Nezískáte tím v dané fázi dodatečnou zuřivost, ale v příštím věku budete s vyšší zuřivostí začínat.



Když úspěšně vyplníte tuto provincii, zvýšte si klanovou vlastnost Sekery o jedna. Okamžitě si zvýšíte množství slávy, kterou získáte za vítězství v bitvě a týká se to již i této bitvy.



Když úspěšně vyplníte tuto provincii, zvýšte si klanovou vlastnost Rohy o jedna.



Když úspěšně vyplníte tuto provincii, získáte 5 slávy.



Když úspěšně vyplníte Yggdrasil, zvýšte si všechny tři klanové vlastnosti o jedna.



**Příklad:**

1. Hráč klanu Vlka (červený) se rozhodl vydrancovat Andlang. Může se o to pokusit, přestože nemá žádnou figurku přímo v Andlangu, neboť jeho loď je v přilehlém fjordu. Hráč klanu Havrana (modrý), sedící nalevo od něj, přesune svého válečníka z Gimle do volné vesnice v Andlangu. Hráč klanu Hada (žlutý) by se také rád přidal se svým vůdcem z již vypleněného Horgru, ale nemůže, protože Horgr nesousedí s Andlangem. Červený hráč přesune svého válečníka z Yggdrasilu do volné vesnice v Andlangu, poté i modrý hráč přesune válečníka z Yggdrasilu do poslední volné vesnice v Andlangu. Červený hráč by rád přesunul dalšího válečníka z Yggdrasilu, ale v Andlangu již nezbyly žádné volné vesnice.

Andlang je nyní okupován pouze červeným a modrým hráčem, takže jen oni se zúčastní bitvy. Červený má STR 3 (2 za loď a 1 za válečníka), zatímco modrý má STR 2 (za dva válečníky, každý se STR 1). Oba si zvolí karty, položí je před sebe a pak zároveň odhalí.



2. Červený odhalí Tyr's Crush, bitevní kartu s hodnotou +4. Ale modrý neměl v úmyslu bitvu vyhrát a jednoduše odhalí kartu vylepšení, která mu žádnou STR nepřidává. Červený tak končí se STR 7 (3+4), modrý se STR 2 (2+0). Červený vyhrává bitvu.

3. Oba modří bojovníci umírají a odcházejí do Valhally, avšak modrý hráč si ponechává svoji kartu vylepšení a vrací si ji do ruky. Červený hráč vyplní Andlang, otočí žeton na herní desce lícem dolů a zvýší si vlastnost Sekery o jeden stupeň, ze tří na čtyři. Poté získá 4 body slávy za vítězství v bitvě a odhodí svoji zahraniou bitevní kartu.





## ODHOZENÍ KARTY

Hráči si do dalšího věku smí ponechat pouze jedinou kartu (pokud jim vůbec nějaká zbyla). Všichni hráči musejí odhodit všechny karty vyjma jedné.

Ve třetím věku hráči odhazují všechny své karty.

## ÚKOLY

Všichni hráči odhalí úkoly, ke kterým se během kola přihlásili. Pokud jste splnili požadavky úkolu, získáte tolik slávy, kolik je na kartě uvedeno a smíte si rovněž o jeden stupeň zvýšit jednu ze svých klanových vlastností. Když při plnění úkolu neuspějete, nic nezískáte, ale také nic neztratíte. Odhodte všechny odhalené úkoly, splněné i ty nesplněné.



Většina úkolů požaduje, abyste měli největší STR v jedné z provincií v určité oblasti. Sečtete STR všech vašich figur v dané provincii (počítaje v to i přilehlý fjord) a porovnejte ji s celkovou STR ostatních klanů v této provincii. Je-li vaše celková STR nejvyšší, splnili jste úkol. Pokud dojde k remíze, úkol jste nesplnili.

*Příklad: Hráč klanu Hada (žlutý) odhalí svůj vyložený úkol Manheim! Úkol splní, pokud bude mít nejvíc STR v jakékoli jedné provincii v oblasti Manheim. V Elvagaru má červený hráč dva válečníky se STR 1, celkem tedy 2, zatímco žlutý hráč tam má loď se STR 2 v přilehlém fjordu. Jelikož nastala remíza, hráč klanu Hada nesplnil v Elvagaru úkol.*

*Nicméně jeho loď se STR 2 rovněž podporuje provincii Angerboda, kde má modrý hráč pouze válečníka se STR 1. Tímto je úkol splněn a hráč klanu Hada získává na kartě uvedených 5 bodů slávy a rozhodne se navýšit vlastnost Rohy o jedna.*







## RAGNARÖK

Vezměte žeton Ragnaröku z aktuálního věku a umístěte ho rubem vzhůru na patřičnou provincii. Tato provincie je zničena a nadále je mimo hru.

Pro vikinga není slavnější smrti, než zahynout v Ragnaröku. Když takto dojde ke zničení provincie, všechny figurky v dané provincii a sousedícím fjordu zemrou a odejdou do Valhally. Každá taková figurka přinese svému klanu nějakou slávu. Množství slávy závisí na aktuálním věku, hodnota je uvedena na počítadle věků. Každá figurka (včetně monster) zničená během Ragnaröku přinese klanu 2 slávy v prvním, 3 slávy ve druhém a 4 slávy ve třetím věku. Dále umístěte žeton zkázy na provincii, která bude zničena v příštím věku.

*Příklad: Žeton Ragnaröku ukazuje provincii Gimle, vezměte jej tedy z počítadla věků, otočte jej a umístěte do provincie Gimle na herní desce, čímž ji zničíte. Všechny figurky v této provincii a přilehlém fjordu jsou zničeny a umístěny do Valhally. Dvě červené a dvě modré figurky jsou zničeny. Jelikož je na počítadle věků uvedena odměna 3 body slávy pro danou fázi Ragnaröku, každý hráč získá 6 slávy. Žeton zničení se pak přesune do provincie uvedené v příští fázi Ragnaröku: Andlangu.*



## PROPUŠTĚNÍ Z VALHALLY

Na konci každého věku se všechny figurky ve Valhalle hráčům vrátí. Přesuňte všechny figurky, které patří k vašemu klanu, z desky Valhally zpět do vaší zásoby. Figurky na herním plánu zůstávají na svých místech.



## KONEC VĚKU

Než přejdete do dalšího věku, otočte zpět všechny žetony plnění lícovou stranou, tedy kořistí, nahoru. Tyto žetony se nemíchají; celou hru zůstávají na týchž provinciích.

Žeton prvního hráče posuňte k hráči po levici.

Poté přesuňte žeton Ságy níže na první fázi následujícího věku. Nový věk pak začne novou sadou božských darů. S každým dalším věkem budou dary bohů silnější, budou přinášet více slávy a povedou k větším střetům nad ubývajícími územími ničeným Ragnarökem.





## KONEC HRY

Když skončí fáze propuštění z Valhally ve třetím věku, svět dosáhne svého konce, stejně jako tato hra. Je načase zjistit, který klan získal nejvíce slávy a vydobyl si místo ve Valhalle vedle Ódinova trůnu!

### HRNÍ TIPY

Blood Rage není jen jednoduchá hra o kontrole území. Vítězství v bitvách může být dobrou cestou k výhře, ale občas může přinést hodně bodů i hrdinská smrt. V sebevražedné bitvě můžete získat slávu tak, že své jednotky odešlete do Valhally. Zároveň tím vyčerpáte karty z ruky soupeře a oslabíte ho pro další boje.

Úkoly vám mohou přinést velké množství slávy. Jsou příliš mocné na to, abyste je ignorovali. Když si jich ale naberete příliš mnoho, nebudete mít dost síly na jejich splnění. Musíte nalézt rovnováhu. Je také důležité sledovat ostatní hráče při obsazování a plenění. Když zjistíte, k jakým úkolům se přihlásili, snáze jim jejich plány překazíte.

Nicméně je tu ještě jeden, poslední bonus. Hráči získávají slávu za navýšení klanových vlastností na legendární úroveň. Na konci hry a pouze na konci hry získáte +10 slávy za každou klanovou vlastnost zvýšenou na čtvrtý či pátý stupeň. Za každou klanovou vlastnost na nejvyšším stupni získáte +20 slávy.

	+10 GLORY					+20 GLORY	
<b>RAGE</b> At the start of each round	6	7	8	9	12	12	
<b>RITES</b> Glory for winning battles	3	4	5	6	8	10	
<b>HORN</b> Limit of figures on the map	4	5	6	7	10	10	

*Příklad: Hráč klanu Havrana dokázal zvýšit dvě ze svých klanových vlastností na legendární úroveň. Na konci hry získá +10 slávy za Zuřivost a +20 slávy za Sekery, celkem tedy +30 slávy.*

**Hráč, jehož klan získal nejvíce slávy, je vítězem hry.**



# SOUHRN PRAVIDEL

## FÁZE KAŽDÉHO UĚKU

### 1. DARY BOHŮ

Všichni hráči obdrží 8 karet. Draftujte, dokud každý nemá 6 karet. Zbývající 2 karty odhodíte

### 2. AKCE

Nastavte zuřivost každého klanu podle současné hodnoty Zuřivosti.

Střídejte se v tazích. V každém tahu proveďte 1 akci, zaplaťte za ni odpovídající cenu v zuřivosti.

Hráči se zuřivostí 0 nemohou provádět žádné akce.

Pokračujte tak dlouho, dokud všichni hráči nemají 0 zuřivosti nebo dokud nejsou všechny provincie vyplněné.

### OBSAZENÍ

Zaplaťte zuřivost odpovídající STR figurky a přesuňte ji ze své zásoby do prázdné vesnice.

Nemůžete obsadit Yggdrasil. Lodě smí obsadit jediné fjordy. Vůdci obsazují zdarma.

### POCHOD

Zaplaťte 1 zuřivost a přesuňte libovolný počet figurek z jedné provincie do prázdných vesnic v jedné jiné provincii.

Lodě nemohou pochodovat.

### VYLEPŠENÍ

Zaplaťte zuřivost odpovídající STR karty vylepšení v ruce a umístěte tuto kartu na svoji klanovou desku.

Když vylepšíte figurku, můžete s ní ihned zdarma vykonat akci obsazení.

### ÚKOLY

Přihlaste se k úkolu tak, že zdarma položíte kartu úkolu lícem dolů na klanový symbol na vaší desce.

### PLENĚNÍ

Zvolte si nevyplněnou provincii, v níž máte alespoň jednu figurku (nebo máte loď v sousedícím fjordu) a pokuste se ji vyplnit. Tato akce nestojí žádnou zuřivost.

Počínaje hráčem po levici mohou hráči zdarma přesunout figurky ze sousedících provincií do prázdných vesnic v právě pleněné provincii.

Každý hráč s figurkami v bitvě vybere a odhalí jednu kartu. Přičtete STR karty k celkovému STR vašich figur. Hráč s nejvyšší silou vyhrává bitvu. Při remíze prohrávají všichni zúčastnění.

Všichni prohrávající hráči si vezmou zahrané karty zpět do rukou. Všechny jejich zúčastněné figurky jsou zničeny a odcházejí do Valhally.

Vyhraje-li plenící hráč, získá kořist a žeton plenění otočí rubem vzhůru.

Vítěz bitvy získá slávu odpovídající jeho vlastnosti Sekery a odhodí všechny zahrané karty.

### 3. ODHODZENÍ KARET

Hráči odhodí všechny své zbývající karty až na jednu.

### 4. ÚKOLY

Odhalte a odhodte všechny zahrané karty úkolů. Za splněné úkoly obdržíte odměnu.

### 5. RAGNARÖK

Zničte provincii označenou žetonem zkázy. Všechny figurky v této provincii a přilehlém fjordu jsou zničeny a odcházejí do Valhally.

Za každou takto zničenou figurku získáte tolik slávy, kolik je uvedeno na počítadle věků.

Přesuňte žeton zkázy do další provincie odsouzené k záhubě.

### 6. PROPUŠTĚNÍ Z VALHALLY

Vraťte všechny figurky z Valhally do zásoby příslušných hráčů.

## KONEC UĚKU

Otočte všechny žetony plenění odměnou nahoru. Posuňte žeton prvního hráče doleva.

## KONEC HRV

Získejte odpovídající slávu za každou klanovou vlastnost na legendární úrovni.

**Vítězí hráč, který dosáhl největší slávy.**