

OYUN KURALLARI



Çeviri: OZAN YILMAZ

EMEĞİ GEÇENLER	2
GİRİŞ	3
AMAÇ -----	3
OYUN BİLEŞENLERİ	4
TEMEL KONSEPT	6
OYUN TAHTASI -----	6
KLAN SAYFASI -----	7
FIGÜRLER -----	8
KARTLAR -----	
KURULUM	9
KLANINIZI HAZIRLAYIN -----	9
TAHTAYI HAZIRLAYIN -----	10
KARTLARI HAZIRLAYIN -----	10
SON ADIMLAR -----	11
OYUN FAZLARI	12
TANILARIN HEDİYESİ FAZİ -----	12
EYLEM AĞI -----	13
İSTİLA	14
İLERLEME	15
GELİŞİM	16
GÖREV	17
YAĞMA	17
İSKARTA FAZİ -----	20
GÖREV FAZİ -----	20
RAGNARÖK FAZİ -----	22
VALHALLA FAZİ -----	22
BİR ÇAĞIN SONU -----	22
OYUN SONU	23
KURALLAR ÖZETİ	24



EMEĞİ GEÇENLER

Oyun Tasarımı ve Geliştirme: Eric M. Lang

Çizim: Adrian Smith

Yapımcılar: Thiago Aranha, Percy de Montblanc

Grafik Tasarım: Mathieu Harlaut

Minyatür Yönetimi: Mike McVey

Heykel: Grégory Clavilier, Jacques-Alexandre Gillois, Jason Hendricks, Steve Saunders, Stéphane Simon, Remy Tremblay, Jose Roig.

Oyun Tahtası: Henning Ludvigsen

Logo: Georges Clarenko, Adrian Smith.

Kurallar: Thiago Aranha, Ed Bolme, Jonathan Moriarity.

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

Yayıncı: David Preti

© 2015 Guillotine Games and Studio McVey, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Blood Rage and Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Games Ltd., Studio McVey logo is trademark of Studio McVey Ltd.

CoolMiniOrNot, and the CoolMiniOrNot logo are trademarks of CMON Productions Limited

Actual components may vary from those shown. Made in China.

BU ÜRÜN OYUNCAK DEĞİLDİR. 13 YAŞINDA VEYA DAHA KÜÇÜK KİŞİLERİN KULLANIMINA YÖNELİK DEĞİLDİR.

Odin Tanrıların Babası, bilgeliğiyle Ragnarök'ün geleceğini her zaman biliyordu. Midgard'ın yok edilmesini engellemenin bir yolunu asla bulamadı. Daha küçük yaratıklar yalnızca korkup sinebilir ve sonu bekleyebilirler.

AMAÇ

Oyunun amacı, dünyanın ateşli sonu gelmeden önce en büyük zaferi elde etmektir. Savaşta zafer kazanarak, yağmalayarak, tanrılara yönelik görevleri tamamlayarak ve savaşta yiğitçe ölümler kazanırsınız. Ragnarök yavaş yavaş dünyayı tüketirken oyun üç Çağ boyunca ilerliyor. Sonunda en çok şana sahip olan oyuncu kazanır.

Ama sen değil. Sen gururlu ve kadim bir klanın lideri olan bir Vikingsin. Tüm dünya için nihai felaketle karşı karşıya olsanız bile, savaş alanında savaşçılarınıza komuta edecek, var olma sebebiniz gibi fethedecek ve yağmalayacaksınız. Tanrılar alacakaranlık saatlerinde cömerttir, size hediyeler ve lütuflar bahşederler. Midgard'ın en korkunç canavarları bile kalan kısa zamanda zafer kazanmaya çalışırlar ve böylece onlar da saldırınızda size katılabilirler. Geriye kalan her şeyinizi, diğer tüm klanları alt ederek Valhalla'daki yerinizi kazanmak ve dünyanın bildiği son zaferi elde etmek için kullanacaksınız.

Hayat geçicidir ama zafer sonsuzdur.
Şimdi öfke zamanı!





1 OYUN TAHTASI



1 ÇAĞ TAKİP SAYFASI

1 VALHALLA SAHASI



4 KLAN SAYFASI



102 KART
3 DESTEDE 34 ADET



8 RAGNARÖK PULU



1 DESTAN
PULU



1 BİRİNCİ OYUNCU PULU



9 YAĞMA
PULU



16 KLAN PULU
(KLAN BAŞI 4 ADET)



4 ŞAN MARKASI
(KLAN BAŞI 1 ADET)



10 KURT KLANI FİĞÜRÜ
(8 SAVAŞCI, 1 LİDER, 1 GEMİ)



10 AYI KLANI FİĞÜRÜ
(8 SAVAŞCI, 1 LİDER, 1 GEMİ)



10 YILAN KLANI FİĞÜRÜ
(8 SAVAŞCI, 1 LİDER, 1 GEMİ)



10 KUZGUN KLANI FİĞÜRÜ
(8 SAVAŞCI, 1 LİDER, 1 GEMİ)



44 KÜÇÜK TABAN
(KLAN BAŞI 11 ADET)



8 BÜYÜK TABAN
(KLAN BAŞI 2 ADET)



9 CANAVAR FİĞÜRÜ

TEMEL KONSEPT

OYUN TAHTASI

Blood Rage oyun tahtası, dokuz dünyayı birbirine bağlayan büyük ağaç Yggdrasil'in etrafındaki efsanevi arazinin bir haritasıdır. Arazi dokuz **şehir** ayrılmıştır. Merkez şehir Yggdrasil'dir. Etrafında üç bölgeye ayrılmış sekiz dış şehir vardır: Manheim, Alfheim ve Jotunheim. Sınırı paylaşan şehirler **bitişik** kabul edilir (Yggdrasil diğer tüm şehirlere komşudur).

Her şehrin üç ila beş **köy** vardır. Her köyde tek bir plastik figür bulunabilir. Bu nedenle her şehrin sınırları içerisinde ancak köy sayısı kadar figür bulunabilir. Yggdrasil'in köyü yoktur ve dolayısıyla Yggdrasil'i işgal edebilecek figürlerin sayısında bir sınır yoktur.

Ayrıca dış şehir çiftleri arasında dört **fiyort** bulunmaktadır. Her fiyordun bağlı olduğu iki şehri **desteklediği** söylenebilir. Bir şehri etkileyen herhangi bir etki, onu destekleyen fiyordun da etkiler. Her fiyordun işgal edebilecek Gemi figürlerinin sayısında bir sınırlama yoktur.

Son olarak, oyuncuların puanlarını takip etmek için tahtanın kenarlarını çerçeveleyen **Şan Cetveli** vardır. Her oyuncu Şan kazandığında klanının Şan markasını bu cetvel boyunca hareket ettirecektir.



KLAN SAYFASI

Oyuncuların oynamayı seçebileceği her klan, kaynaklarını, istatistiklerini ve geliştirmelerini takip etmek için kendi klan sayfasına sahiptir.

Klan sayfanızın ortasında **Öfke Cetveliniz** bulunur. Öfke sizin para biriminizdir. Harekete geçtiğinizde, bu genellikle Öfkenizin bir kısmına mal olur. Mevcut durumda ne kadar Öfkenizin kaldığını göstermek için klan pulunuzu bu cetvel boyunca hareket ettireceksiniz.

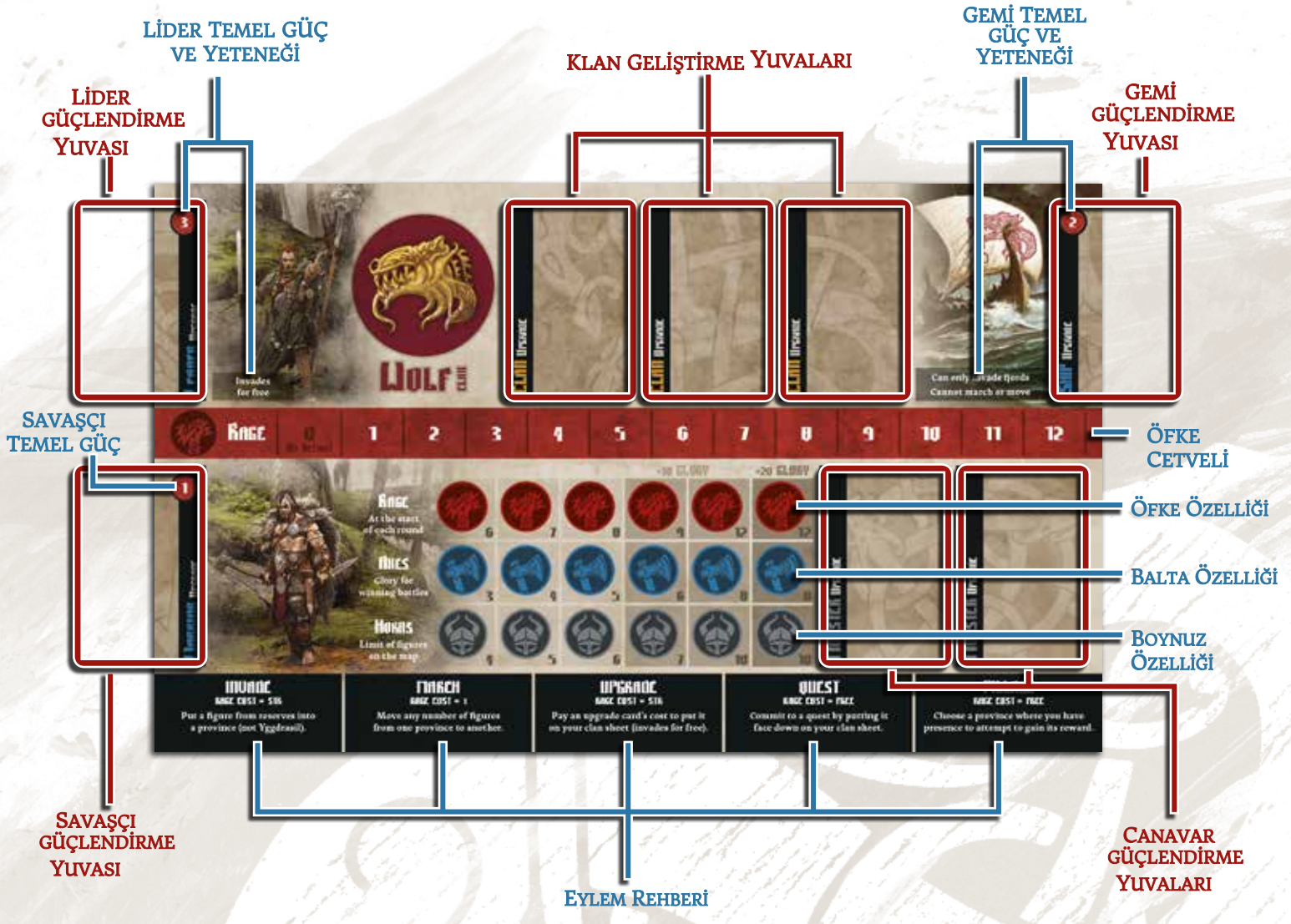
Öfke Cetveli'nin altında klanınızın **özellik bilgileri** bulunur. Bunlar **Öfke**, **Baltalar** ve **Boynuzlardır**.

Öfke özelliği, her turun başında ne kadar Öfkeye sahip olacağınızı gösterir. Daha fazla Öfke ile daha fazla eylem gerçekleştirebilirsiniz.

Balta özelliği, savaşları kazanarak ne kadar Şan kazandığınızı gösterir. Daha fazla Baltayla savaşta zafetleriniz daha görkemli olacak ve klanınızı zafere giden yolda daha da ileriye taşıyacak.

Boynuz özelliği, tahtada aynı anda kaç figüre sahip olabileceğinizi gösterir. Daha fazla sayıyla daha fazla savaşa girebilir, daha fazla toprağı yağmalayabilir ve daha fazla kan dökebilirsiniz.

Oyun ilerledikçe klanınızın her bir özelliğini artırmak için çeşitli fırsatlara sahip olacaksınız. Özelliklerinizden biri bir adım arttığında, ilgili klan pulunu bir yuva sağa taşıyın. Oyunun sonuna kadar özelliklerinizi efsanevi seviyelere çıkarabilirsiniz güçlü zafet bonusları kazanacaksınız.



FIGÜRLER

Figürlerinizin her biri (Lider, Gemi, Savaşçılar ve nihayetinde Canavarlar) bir **Güç** derecesine (GÜÇ) sahiptir. Oyunun başında bu derecelendirmelerin tümü klan sayfanızda gösterilir: Liderlerin 3, Gemilerin 2 ve Savaşçıların 1 GÜÇ'ü vardır. Tahtada bol miktarda güce sahip olmak, savaşları kazanmanıza ve görevleri tamamlamanıza yardımcı olacaktır.

Ayrıca Liderler ve Gemiler, klan sayfasında ayrıntılarıyla belirtildiği üzere oyuna özel yeteneklerle başlar.

Oyun ilerledikçe Güçlendirme kartlarını klan sayfanızdaki uygun yuvaya yerleştirerek rakamlarınızı yükseltebilirsiniz. Bu kartlar size figürlerinizin yeni GÜÇ derecesini ve yeteneklerini gösterecektir. **Liderlerin ve Gemilerin, geliştirilseler dahi klan sayfasında ayrıntıları verilen yetenekleri hâlâ koruduklarını unutmayın.**

Ne zaman bir figür savaşta, özel bir yeteneğin kurbanı ya da Ragnarök'ün kaçınılmaz sonu yüzünden yok edilse, tahtanın yanındaki Valhalla sahasına yerleştirilir. Orada savaşa yeniden katılmak için bir sonraki Çağı bekler.

KARTLAR

İskandinav tanrıalarının armağanlarını temsil eden üç deste kart mevcuttur. Oyunun her turunda yeni bir deste tanıtılacak. Bu hediyeler çok çeşitli şekillerde yardımcı olabilir.

Savaş kartları (kırmızı) ordunuzun savaşta Gücüne katkıda bulunur.



Görev kartları (yeşil), klanınıza verilen ilahi görevleri temsil eder. Başarılı olursanız, size çok fazla zafer kazandırabilirler.



Güçlendirme kartları (siyah) klanınızın çeşitli yönlerini yükseltir:

- **Birlik güçlendirmeleri** Savaşçıların, Liderinizin veya Geminizin gücünü ve/veya yeteneklerini yükseltir.
- **Canavar güçlendirmeleri**, savaşta size katılmaları için ekibinize katabileceğiniz benzersiz mitolojik varlıklardır.
- **Klan güçlendirmeleri**, klanınızın tamamı için çeşitli farklı etkiler sunan yükseltmelerdir.





KURULUM

KLANINIZI HAZIRLAYIN

İlk olarak her oyuncu, **Klan Sayfalarından** birini önlerine yerleştirerek, oynamak için mevcut klanlardan birini seçer. Oyunun başında tüm klanlar eşittir, ancak kısa sürede her oyuncunun güçlendirme seçimleriyle benzersiz hale gelecekler.

Klanınızın **Lider** figürünü ve **8 Savaşçı** figürünü alın ve klanınızın rengindeki küçük plastik tabanların bunlara takıldığından emin olun. Bu, birimlerinizin tahtada kolayca ayırt etmenize yardımcı olur. Bir **Gemi** figürü alın ve ona klanınızın renginde bir yelken takıldığından emin olun. Tüm figürlerinizi klan sayfanızın yakınında tutun. Bu alana **rezerviniz** denir.

Ayrıca klanınızın ekstra 2 küçük ve 2 büyük tabanını da yanınızda bulundurun. Herhangi bir Canavarı ekibinize alırsanız kullanılacaktır.

Klanınızın **Şan Markasını** alın ve onu tahtanın etrafındaki **Şan Cetvelinin** "0" noktasına yerleştirin.

Tüm **Klan Pullarınızı** alın ve bunlardan birini klan sayfanızdaki üç **Klan Özelliğinin** her birinin ilk noktasına yerleştirin: **Öfke**, **Baltalar** ve **Boynuzlar**. Bu, tüm oyuncuların oyuna şu istatistiklerle başlayacağı anlamına gelir: **6 Öfke**, **3 Balta** ve **4 Boynuz**. Son olarak son Klan pulunuzu alın ve klan sayfanızdaki **Öfke Cetveli'ne** yerleştirin. Başlangıç **Öfke** oranınız 6 olduğundan, pul **Öfke Cetveli'nizin** "6" noktasına yerleştirilir.



Klan Pulları
Başlangıç
Noktaları





TAHTAYI HAZIRLAYIN

Oyun Tahtasının yanına **Valhalla** alanını ve **Çağ Takip** sayfasını yerleştirin.

Tüm **Yağma pullarını** alın ve yeşil kenarlı olanı, ödül tarafı yukarı bakacak şekilde tahtanın ortasındaki Yggdrasil eyaletinin üzerine yerleştirin. Diğer 8 Yağma pulunu karıştırın ve Yggdrasil'i çevreleyen diğer 8 bölgeye, yüzü yukarı bakacak şekilde rastgele yerleştirin. Yağma pulları, 18. sayfada açıklandığı gibi, o şehri yağmalama karşılığında alacağınız ödülü gösterir.

8 **Ragnarök** pulunu alın ve karıştırın. Çağ Takip sayfasındaki üç Ragnarök noktasından her birine birer tane yerleştirin. Pulların metin tarafı yukarı bakacak şekilde olmalı ve oyun sırasında hangi şehrin yok edileceğini belirtmelidir.

Ragnarök tarafından bir sonraki hangi şehrin yutulmaya mahkum olduğunu sürekli hatırlatmak için, **Kıyamet** pulunu Birinci Çağ yolunda Ragnarök pulunun gösterdiği bölgeye yerleştirin.

Oyun başlamadan önce bazı bölgeler Ragnarök tarafından yok edilmiş olacak ve bu da tahtada daha az kullanılabilir alan bırakacak. Oyundaki oyuncu sayısına bağlı olarak aşağıda belirtilen sayıda Ragnarök pulunu rastgele alın ve üzerinde belirtilen şehirlere, "yok edilmiş" tarafı yukarı bakacak şekilde yerleştirin.



- 4 kişilik oyunda 1 şehir yok edilir.
- 3 kişilik oyunda 2 şehir yok edilir.
- 2 kişilik oyunda 3 şehir yok edilir.

Kalan Ragnarök pulları kutuya geri yerleştirilir. Üzerinde Ragnarök pulu bulunan bir şehir fiilen oyun dışıdır. O şehirde hiçbir figür bulunamaz.

KARTLARI HAZIRLAYIN

Kartları arka yüzlerine göre ayırarak üç farklı deste oluşturun: 1, 2 ve 3.

Oyunu kaç kişinin oynadığına bağlı olarak, oyunun düzgün bir şekilde dengelendiğinden emin olmak için her desteden bazı kartların çıkarılması gerekebilir. Çıkarılması gerekebilecek kartların sol tarafında 3+ veya 4+ gibi küçük bir sayı gösterilir. Bu, kartın yalnızca belirtilen sayıda veya daha fazla oyuncuyla oynarken dahil edilmesi gerektiğini gösterir.

- 4 oyunculu bir oyunda hiçbir kart çıkarılmaz.
- 3 oyunculu bir oyun için 4+ kartların tümü kaldırılır.
- 2 oyunculu bir oyun için, 3+ ve 4+ kartların tümü kaldırılır.

Her destede sekiz adet 4+ kart ve altı adet 3+ kart bulunur. Çıkarılan kartlar oyun kutusuna geri yerleştirin. Ardından, üç destenin her birini ayrı ayrı karıştırın ve bunları yüzleri aşağı bakacak şekilde, Çağ Takip sayfasındaki uygun **Tanrılar Hediye** noktalarına yerleştirin.

SON ADIMLAR

Tüm Canavar figürlerini tüm oyuncuların erişebileceği şekilde tahtanın yanına yerleştirin

Destan pulunu Hikaye Cetvelinde Birinci Çağ'ın ilk noktasına yerleştirin. Burası "Tanrılar Hediye" - Çağ 1" boşluğudur. Destan pulu, oyuncuların oyun ilerledikçe takip etmelerine yardımcı olmak için her Çağda bir aşamadan diğer aşamaya taşınacaktır.

Son olarak, **Birinci Oyuncu** pulunu en kuzeyde doğan oyuncuya verin. Bu oyuncu oyuna Birinci Çağ'da başlayacak. İlk Oyuncu pulu, her Çağın sonunda soldaki oyuncuya aktarılacaktır.





OYUN FAZLARI

Blood Rage, Çağlar olarak bilinen üç rauntluk bir seri üzerinden oynanır. Her Çağ altı faza ayrılmıştır:

1. TANRILARIN HEDİYELERİ
2. EYLEM
3. ISKARTA
4. GÖREV
5. RAGNARÖK
6. VALHALLA

Fazlar sırayla oynanmalı ve bir sonraki aşamaya geçmeden önce bir fazın tamamen bitirilmesi gerekmektedir. Takip etmeye yardımcı olmak için, Çağ Takip'inde Destan pulunu tamamlandıkça bir fazdan diğerine taşıyın. Bir Çağın son fazı tamamlandığında, Destan pulu Üçüncü Çağın sonuna ulaşana ve oyun bitene kadar bir sonraki Çağın ilk fazına taşınır.

TANRILARIN HEDİYELERİ

FAZI

Bu fazda oyuncular, draft adı verilen bir süreçte kartlardan bir el oluştururlar. Bu kartlar onlara birlikler ve klan için güçlendirmeler, savaşa katılacak canavarlar, zafer için görevler ve savaşları kazanmaları için ham güç sağlayacak.

İkinci ve Üçüncü Çağda, eğer bir oyuncunun elinde önceki bir Çağdan kalan bir kart varsa, bu kartı ilk olarak klan sayfasında klan sembolünün üzerine yüzü aşağı bakacak şekilde yerleştirmelidir.

Çağ Takibi'nden mevcut Çağ'ın kart destesini alın ve her oyuncuya 8 kart dağıtın. Kalan birkaç kart bu oyun oturumunda kullanılmayacaktır.

İLK OYUNUNUZ MU?

İlk Çağınızda, size dağıtılan 8 kartla oynamanızı ve draft yapmanızı öneririz. Bir Çağ'ın ardından oyuncular, İkinci Çağ'da draft yapabilecek kadar bilgi sahibi olacaktır.

Draft şu şekilde çalışır: Her oyuncu kendisine dağıtılan sekiz kartı inceler ve saklamak üzere bir kart seçer ve bunu yüzü aşağı bakacak şekilde klan sayfasında, klan hayvanının sembolünün üstüne yerleştirir. Herkes klan sayfasına bir kart yerleştirdikten sonra, herkes kartlarının geri kalanını solundaki oyuncuya geçirir.



Artık her oyuncu kendilerine verilen kartlara bakar, saklamak üzere birini seçer ve kapalı olarak klan sayfasına yerleştirir. Daha sonra herkes kalan kartlarını sola geçirir.

Her oyuncu klan sayfasına altı yeni kart yerleştirene kadar kart toplamaya ve aktarmaya devam edin. Bu noktaya gelindiğinde herkesin geçmesi gereken iki kartı kalmış olacak. Ancak bunları geçmek yerine, göstermeden ıskartaya ayırın.

Bu aşamanın sonunda, tüm oyuncuların elinde 6 kart ve ayrıca önceki bir çağdan sakladıkları herhangi bir kart bulunmalıdır. Bu kartları diğer oyuncularından gizli tutun. Bu kartları Eylem aşamasında kullanabileceksiniz.

DRAFT İÇİN STRATEJİ İPUÇLARI

Kartların çoğu, belirli bir tanrının adını taşır ve her tanrı farklı türde bir hediye sağlar. Çoğunlukla bir veya iki tanrının adını taşıyan kartlara sadık kalırsanız, iyi iş çıkarabilirsiniz. Her tanrıdan bekleyebileceğiniz şeyler şunlardır:

Odin: Savaşta ve savaş dışında yargı ve ceza.

Thor: Savaşta zafer için şan ve ganimet.

Loki: Savaşta yenilginin intikamı veya ganimeti.

Frigga: Kaynaklar ve destek.

Heimdall: Öngörü ve sürprizler.

Tyr: Savaşları kazanmak için harika sayılar.

Genel olarak kart türleri arasında göreceli bir denge kurmaya çalışmalısınız. Bir kart türünü tamamen göz ardı etmek (Görevler, Güçlendirmeler veya Savaş Kartları gibi) otomatik olarak kaybetmenize neden olmaz ancak maliyeti olabilir!

2 KİŞİLİK OYUNDA DRAFT

2 oyunculu bir oyunda draft yapmak biraz farklıdır. Oyuncular tutmak için 2 kart seçerler (1 yerine), bunları klan sayfalarına yüzü aşağı bakacak şekilde yerleştirir ve geri kalanını rakiplerine verirler. Bu, her oyuncu klan sayfasına 6 kart yerleştirene kadar iki kez daha yapılır. Daha sonra kalan 2 kart atılır.

EYLEM FAZI

Burası, istila ve yağmaların gerçekleştiği, savaşların yapıldığı ve kanın döküldüğü oyunun ana kısmıdır.

Tüm oyuncular Eylem aşamasına klan sayfalarındaki Öfke özelliğinin gösterdiği Öfke miktarıyla başlar. Eğer bu ilk Çağ ise, kurulum sırasında Klan pulunuzu 6 Öfke'ye yerleştirerek bunu zaten hallettiniz. Sonraki Çağlarda klanınızın Öfke özelliğini iyileştirdiyseniz Eylem fazında daha fazla Öfke ile başlayacaksınız.



Örnek: Kuzgun oyuncusu önceki Çağda Öfke özelliğini iki adım geliştirdi, böylece bir sonraki Eylem fazında 8 Öfke ile başlıyor.

İlk Oyuncu puluna sahip olan oyuncu ilk önce başlayacak ve oyun buradan itibaren saat yönünde devam edecektir.

Sıra size geldiğinde gerçekleştirmek için tek bir eylem seçmelisiniz. Öfke'de bu eylemin bir bedeli varsa (genellikle öyledir), bu bedeli ödemeli ve ardından eyleminizi gerçekleştirmelisiniz. Ne kadar Öfke harcadığınızı belirtmek için pulu klanınızın Öfke Cetveli üzerinde hareket ettirin. Belirli bir eylemin bedelini tam olarak ödemeye yetecek kadar Öfkeniz yoksa, o eylemi gerçekleştiremezsiniz.

İşleminiz tamamlandığında sıranız sona erer. Solunuzdaki oyuncu daha sonra sırasını alacak, tek bir eylem gerçekleştirecek ve bununla ilişkili tüm Öfke maliyetini ödeyecektir. Oyuncular sırayla oynamaya devam ederler.

Öfkesi sıfıra düşen bir oyuncu, sırası geldiğinde **hiçbir** eylemi gerçekleştiremez, **hatta sıfır Öfkeye mal olan bir eylemi bile** gerçekleştiremez. Bu oyuncunun yapabileceği tek şey, başka bir oyuncunun başlattığı bir savaşa katılmak gibi diğer oyuncuların eylemlerine tepki vermektir.

Oyuncuların bir eylemi gerçekleştirirken seçebilecekleri beş seçeneği vardır (klan sayfasının altında belirttiği gibi). Oyuncular, bir Eylem fazı boyunca aynı eylemi birkaç kez gerçekleştirebilir ve tur başına her zaman tek bir eylem gerçekleştirebilir.

- **İSTİLA:** Rezervinizden bir figürü haritadaki boş bir köye yerleştirin.
- **İLERLEME:** Bir figürü farklı bir şehirdeki boş köylere taşıyın.
- **GÜÇLENDİRME:** Yeteneklerinizi güçlendirmek için elinizden bir kartı klan sayfanıza yerleştirin.
- **GÖREV:** Elinizdeki yüzü aşağıya bakacak şekilde klan sayfanıza bir Görev kartı yerleştirerek bir görevi üstlenin.
- **YAĞMALAMA:** Bir şehre saldırın ve klanınız için oradaki ödülleri yağmalayın.

Eğer bir eylem yapamıyorsanız veya yapmak istemiyorsanız **pas** geçmeyi seçebilirsiniz. Ancak geçtiğinizde kalan tüm Öfkenizi kaybedersiniz ve başka bir eylem yapamazsınız.

Eylem Fazının Sonu: Eylem fazı, tüm oyuncuların Öfkesi sıfıra düştüğünde **veya** henüz yok edilmemiş tüm şehirler başarıyla yağmalandığında (oyuncuların hâlâ Öfkesi kalmış olsa bile) hemen sona erer.

İSTİLA

Rezervinizden tek bir figür seçin ve bu figürün GÜÇ'üne eşit Öfke ödeyin. Bu figürü rezervinizden alın ve herhangi bir dış şehirdeki boş köye yerleştirin. Seçilen figür bir Gemi ise herhangi bir fiyordun içine yerleştirilmelidir. Bir figürü doğrudan Yggdrasil'e yerleştirmek için bu eylemi kullanamazsınız; Birliklerinizi Yggdrasil'e yerleştirmek için onları oraya götürmeniz gerekecek. Ayrıca Liderinizle istila etmenin herhangi bir Öfkeye mal olmayacağını da unutmayın..



Örnek: Kuzgun oyuncusu Savaşçıları güçlendirdi. GÜÇ'leri artık 2 olduğundan, rezervinde 1 Savaşçı varken boş Utgard köyünü İstila etmek için 2 Öfke ödüyor.

Not: Her zaman Boynuz özelliğinize dikkat edin. Tahtadaki figürlerinizin sayısı mevcut Boynuz özelliğinize eşitse, daha fazla figür ile İstila edemezsiniz (Valhalla tahtının bir parçası değildir).



İLERLEME

Birliklerinize ilerleme emri verdiğinizde 1 Öfke ödemeniz gerekir. Bir şehir seçin (bir fiyort seçemezsiniz) ve figürlerinizi o şehirden başka bir şehirdeki boş köylere taşıyın. Hedef şehrin bitişik olmasına gerek yoktur, tahtanın herhangi bir yerinde olabilir.

Aynı eylemde iki farklı şehirden figür taşıyamayacağınız gibi, figürlerinizi de iki farklı şehre taşıyamazsınız. Sadece bir şehirden diğerine ilerleme yapabilirsiniz.

Not: İlerleme eylemini kullanmak genellikle figürlerinizi Yggdrasil'e ulaştırmanın tek yoludur. Yggdrasil'de köy yoktur, dolayısıyla orada sahip olabileceğiniz figür sayısında bir sınırlama yoktur.

Örnek: Aşağıdaki örnek beş farklı kurala uygun veya uygun olmayan İlerleme eylemini göstermektedir:

1: Mavi oyuncu, şehirler bitişik olmasa bile 2 figürünü hareket ettirebilir. Elvagar'ın yalnızca 2 boş köyü olduğundan 3 figürünü birden Gimle'den taşıyamıyor.

2: Sarı oyuncu istediği tüm figürleri Angerboda'dan Yggdrasil'e taşıyabilir. Yggdrasil'de bulunabilecek figürlerin sayısında bir sınır yoktur.

3: Kahverengi oyuncu tek bir İlerleme eylemi ile figürlerini iki farklı şehre taşıyamaz.

4: Kırmızı oyuncu tek bir İlerleme eylemi ile iki farklı şehirdeki figürlerini taşıyamaz.

5: Gemiler asla hareket ettirilemez.



GÜÇLENDİRME

Her klan sayfasında en fazla sekiz güçlendirme için yuva bulunur: Savaşçıların, Lideriniz ve Geminiz için birer adet, Canavarlar için iki adet ve Klanınız için üç adet.

Güçlendirme yaptığınızda elinizden bir Güçlendirme kartı seçmeli ve o kartın GÜÇ'üne eşit Öfke ödemelisiniz. Daha sonra kartı klan sayfanızdaki uygun yuvaya yerleştirin. Birden fazla potansiyel yuva varsa hangisini kullanacağınızı siz seçersiniz. Bu yuvada zaten bir kart varsa eski kartı atın ve yenisiyle değiştirin. Bu yeni Güçlendirme kartı artık kalıcı olarak yürürlükte ve size üzerinde listelenen tüm avantajları sağlar; Birlikleriniz için daha yüksek Güçten özel yeteneklere kadar...

Klanınızın farklı yuvalarda size aynı türde avantaj sağlayan iki Güçlendirmesi varsa, her iki kart da bağımsız olarak etkili olur. Biri diğerini iptal etmez.



Örnek: Loki'nin İtibarı güçlendirmesini oynamak için, Yılan oyuncusu Kartın 2 GÜÇ'üne eşit Öfke ödemelidir. Klan sayfasında zaten üç Klan Güçlendirmesi olduğundan, yeni güçlendirmeye yer açmak için Frigga'nın Yardımı'nı atmaya seçer. Klanı artık hem Loki'nin Bölgesi'ne hem de Loki'nin İtibarı'na sahip ve Valhalla'dan çıkardığı her figür için ona toplam 3 Şan kazandıracak!

BİRLİK GÜÇLENDİRMELERİ

Bir **Lider**, **Savaşçı** veya **Gemi** güçlendirmesi oynadığınızda, rezervinizde karşılık gelen figür varsa, herhangi bir ekstra Öfke harcamadan hemen (bir sonraki oyuncunun sırası gelmeden) onunla İstila eyleminde bulunabilirsiniz.

CANAVAR GÜÇLENDİRMELERİ

Canavarlar oyunun gidişatını önemli ölçüde değiştirebilecek benzersiz figürlerdir. Her birinin güçlü ve benzersiz bir özel yeteneği vardır.

Bir Canavar güçlendirmesi oynadığınızda karşılık gelen Canavar figürünü alın, klanınızın tabanını ona ekleyin ve rezervinize yerleştirin. Artık oyunun geri kalanında sizindir ve figürlerinizden biri olarak sayılır. Herhangi bir ekstra Öfke harcamadan hemen onunla İstila eyleminde bulunabilirsiniz.

Canavarınız ölebilir ve diğer figürler gibi Valhalla'ya gönderilebilir ve bir sonraki Valhalla fazında rezervinize geri dönebilir. Ragnarök aşamasında diğer figürler gibi size Şan kazandırabilir.

Klanınızın bir parçası olarak aynı anda yalnızca 2 Canavara sahip olabilirsiniz. Güçlendirme yuvasına yeni bir Canavar yerleştirmek için bir Canavar kartını atarsanız, eski Canavar figürü hemen oyun kutusuna geri döner.



GÖREV

Elinizden bir Görev kartı alın ve onu klan sayfanıza, klanınızın hayvan sembolünün üzerine yüzü aşağı bakacak şekilde yerleştirerek görevi üstlenin. Bir Göreve katılmanın Öfke maliyeti yoktur. Her Çağ boyunca tamamlayabileceğiniz Görev sayısında bir sınırlama yoktur ve aynı türde iki Görev üstlenebilirsiniz (her biri kendi ödülünü bağımsız olarak verir). İstedığınız zaman kendi Görevlerinizi inceleyebilirsiniz.

Bu Eylem fazında, üstlendiğiniz Görevlerin taleplerini yerine getirmeye çalışmalı ve bir sonraki Görev fazında onlar için listelenen ödülleri toplamalısınız (bkz. sayfa 20). Ancak bir Görevde başarısız olmanın herhangi bir cezası yoktur.

Not: Bir Göreve katılmanın Öfke maliyeti olmasa da, Öfkeniz sıfıra indiğinde **herhangi** bir işlem yapamayacağınızı unutmayın; bedava olanı bile...



Örnek: Ayı oyuncusu Jotunheim görevini üstleniyor! Görev. Bir sonraki Görev fazında herhangi bir Jotunheim şehrinde en fazla GÜÇ'e sahip olursa 7 Şan kazanacak ve klan özelliklerinden birini 1 adım yükseltecektir.

YAĞMALAMA

Bir bölgeyi başarılı bir şekilde yağmaladığınızda klan özelliklerinizden birini geliştirerek veya daha fazla şan kazanarak bir ödül kazanacaksınız. Ancak öncelikle o bölgeyi işgal eden diğer klanları savaşta yenmeniz gerekecek.

Yağmalamak için figürlerinizden en az birinin içinde (veya destekleyen bir fiyortta) bulunduğu ve bu fazda henüz başarılı bir şekilde yağmalanmamış bir şehir seçin (Yağma pulu, ödül tarafı yukarı bakacak şekilde bulunan). Yağmalamanın Öfke maliyeti yoktur, ancak Öfkeniz sıfıra düşerse herhangi bir eylem yapamayacağınızı unutmayın. Bir Yağma eylemi sırasıyla 3 adım izlenerek çözülür:

1. **Savaş Çağrısı:** Oyuncular savaşa katılmak için bitişik figürleri hareket ettirebilirler.
2. **Kart Oynama:** Savaştaki oyuncular, GÜÇ ve/veya özel etkiler eklemek için kartları gösterir.
3. **Çözümleme:** Kazananı en yüksek GÜÇ belirler. Kaybedenler yok edilir, kazananlar ödülleri alır.

1. SAVAŞ ÇAĞRISI

O bölgeyi yağmalama niyetinizi açıkladıktan sonra diğer oyuncuların savaşa katılma şansı olur. Solunuzdaki oyuncudan başlayıp saat yönünde ilerleyerek, her oyuncu (siz de dahil) isterlerse figürlerinden birini komşu ilden yağmaladığınız ildeki boş bir köye taşıyabilir. Bir figürü bu şekilde hareket ettirmek Öfke'ye mal olmaz ve sıfır Öfke'ye sahip oyuncular bile bunu yapabilir. (Gemilerin hareket ettirilemeyeceğini unutmayın.) O şehirdeki tüm köyler işgal edildiğinde veya başka kimse katılmak istemediğinde savaş başlar.

Not: Yggdrasil'de köy yoktur, dolayısıyla herhangi bir sayıda figür oradaki savaşa katılabilir.

Bu noktada şehir veya onu destekleyen fiyortta hiçbir düşman figürü yoksa, hiçbir savaş gerçekleşmez ve şehri otomatik olarak Yağmalayarak ödülünüzü kazanırsınız (sonraki sayfaya bakın) ve Yağma pulunu "yağmalanmış" tarafa çevirirsiniz. Bu şekildeki savaşları kazanarak herhangi bir Şan kazanmayacağınızı unutmayın.

Aksi takdirde bir savaş çıkacak ve yağmalanan eyaletteki veya onu destekleyen fiyorttaki tüm kişilerin buna katılması gerekecek.

2. KART OYNAMA

Savaşa katılan her oyuncu elinden bir kart seçmeli ve kapalı olarak önünde tutmalıdır (ellerinde kart kalmadığı sürece; bu durumda kart koymalarına gerek yoktur). Daha sonra hepsi aynı anda seçtikleri kartı açarlar.

Bir Savaş kartı açarsanız, bu kartın +GÜÇ bonusu, savaştaki figürlerinizin toplam GÜÇ'üne eklenecektir. Ayrıca kartta listelenen özel yetenekler de bu noktada etkili olur. Ancak bir Güçlendirme veya Görev kartını açarsanız, bu, savaştaki Gücünüze hiçbir şey katmaz ve hiçbir etkisi olmaz.

Her klan, ilgili figürlerin her birinin GÜÇ'ünü toplar ve oynadıkları Savaş kartının (varsa) sunduğu +GÜÇ bonusunu ekler. Bu, klanlarının o savaştaki toplam GÜÇ'üdür.

Not: Bir kartın özel etkisi, oyuncunun GÜÇ'ü karşılaştırmadan önce savaşa sahip olduğu tüm figürleri kaybetmesine neden oluyorsa, bu, klanın savaşın dışında olduğu anlamına gelmez. Figürler savaş sırasında yok edilmiş ve eğer oynanan Savaş kartında yeterli GÜÇ varsa klan yine de galip gelebilir.

Bazı özel Savaş kartları, oyuncular kartlarını açtıktan sonra bile birliklerinizin Gücünü daha da artırmak için kullanılabilir. Bu özel kartların GÜÇ bonusları düz beyaz bir daire üzerinde bulunur ve kart metninde kartlar açıldıktan sonra, ancak kazanarı belirlemeden önce oynanabileceklerini belirtirler (normal olarak da oynanabilirler). Yağmalayan oyuncu bu

özel kartlardan birinden Güç ekleme şansına ilk sahip olur ve kimse kart oynamak istemeyene kadar masanın etrafında saat yönünde ilerler.



3. ÇÖZÜMLEME

En yüksek GÜÇ toplamına sahip olan oyuncu savaşı kazanır! Beraberlik durumunda katılan tüm oyuncular savaşı kaybeder.

Savaşın galibi (varsa) oynadığı tüm kartları atmalıdır. Savaşın kaybedenleri, oynadıkları tüm kartları tekrar ellerine alır.

Kaybeden tüm oyuncular, savaşta bulunan tüm figürlerini (fiyortlardan destekleyenler dahil) yok etmeli ve onları Valhalla alanına yerleştirmelidir.

Yağmayı başlatan oyuncu savaşı kazanırsa, bölgeyi başarıyla yağmalamış olur ve Yağma pulunda belirtilen Yağma Ödülünü kazanır (aşağıya bakın). Şehrin bir sonraki Çağ'a kadar tekrar yağmalanamayacağını belirtmek için pulu "yağmalanmış" tarafına çevirin.

Yağmalayan oyuncu savaşı kazanamazsa şehir yağmalanmaz ve kimse Yağma Ödülünü alamaz. Herhangi bir oyuncu (yağmacı dahil) daha sonraki aşamalarda bölgeyi yağmalamayı tekrar deneyebilir.

Sonunda, savaşın galibi, yağmacı oyuncu olsun ya da olmasın, Savaş Şanı kazanır. Aldıkları Şan puanı sayısı, klan sayfalarında belirtildiği gibi mevcut Balta özelliğine eşittir.

YAĞMA ÖDÜLLERİ



Bu şehri başarılı bir şekilde yağmaladığınızda klanınızın Öfke özelliğini bir adım artırın. Bu aşamada ek Öfke kazanmazsınız ancak bir sonraki Çağda daha fazlasıyla başlayacaksınız.



Bu şehri başarılı bir şekilde yağmaladığınızda klanınızın Baltalar özelliğini bir adım artırın. Savaşta kazanılan zaferin artan Şan puanı anında etkili olur ve bu savaşı da içerir.



Bu şehri başarılı bir şekilde yağmaladığınızda klanınızın Boynuzlar özelliği bir adım artırın.



Bu şehri başarıyla yağmaladığınızda 5 Şan kazanın.



Yggdrasil'i başarıyla yağmaladığınızda klan özelliklerinizden üçünü de bir adım artırın.

Örnek

1. Kurt klanı oyuncusu (kırmızı) Andlang'ı Yağmalamayı seçer. Andlang'da herhangi bir figürü olmamasına rağmen bunu yapabilir çünkü Gemisi onu destekleyen fiyordun içindedir. Solunda oturan Kuzgun klanı oyuncusu (mavi), Savaşçısını Gimle'den Andlang'daki boş bir köye taşır. Yılan klanı oyuncusu (sarı), Horgr zaten yağmalandığından Liderini Horgr'dan Andlang'a taşıyarak bu savaşa katılmayı çok istiyor, ancak Horgr bitişik değil, bu yüzden bunu yapamaz. Kırmızı oyuncu Yggdrasil'den bir Savaşçıyı Andlang'daki boş köylerden birine taşır, ardından mavi oyuncu Yggdrasil'den bir Savaşçıyı hareket ettirerek Andlang'daki son boş köyü alır. Kırmızı oyuncu Yggdrasil'den başka bir Savaşçıyı bölgeye taşımayı gerçekten çok istiyor ancak Andlang'da boş köy kalmadı.

Andlang'da sadece kırmızı ve mavi oyuncular var, dolayısıyla savaşın da sadece onlar olacak. Kırmızının toplam Gücü 3'tür (Gemi için 2 ve Savaşçı için 1), mavinin ise toplam Gücü 2'dir (her biri 1 GÜÇ'E sahip 2 Savaşçı). Kartlarını seçerler, masaya koyarlar ve sonra açarlar.



2. 2. Kırmızı, +4 değerindeki bir savaş kartı olan Tyr'in Parçalaması'nı ortaya çıkarır. Ancak mavinin kazanmaya hiç niyeti yoktur ve sadece bir Güçlendirme kartı ortaya çıkararak Gücüne hiçbir şey katmaz. Kırmızının Gücü 7 (3+4), mavinin gücü ise 2 (2+0) olur. Kırmızı savaşı kazanır.

3. Mavi'nin iki Savaşçısı da ölür ve Valhalla'ya gönderilir, ancak mavi oyuncu Güçlendirme kartını saklar ve eline geri alır. Kırmızı, Andlang'ı yağmalar, yağma pulunu tahtanın üzerinde ters çevirir ve Baltalar için klan özelliğini bir adım artırarak değerini 3'ten 4'e yükseltir. Daha sonra savaş zaferi için 4 Şan kazanır ve oynadığı savaş kartını atar.



ISKARTA FAZI

Oyuncular bir sonraki Çağa aktarmak için yalnızca tek bir kartı (eğer kaldıysa) tutabilirler. Tüm oyuncular tek bir karta kadar atmalıdır.

Üçüncü Çağ'da oyuncular ellerini tamamen boşaltarak tüm kartları atmalıdır.

GÖREV FAZI

Her oyuncu üstlendiği tüm Görevleri açıklar. Bir Görevin gerekliliklerini yerine getirdiyseniz, kartta belirtilen miktarda Şan kazanırsınız ve ayrıca klan özelliklerinizden herhangi birini bir adım yükseltebilirsiniz. Bir Görevi yerine getirmeyi başaramazsanız hiçbir şey alamazsınız ama aynı zamanda hiçbir şey kaybetmezsiniz. Başarılı olsun veya olmasın, ortaya çıkan tüm Görevleri atın.

Görevlerin çoğu, belirli bir bölgenin herhangi bir şehrinde en fazla Güce sahip olmayı içerir. O şehirdeki (destekleyici fiyort dahil) figürlerinizin her birinin GÜÇ'ünü toplayın ve toplamınızı aynı şehirdeki diğer klanların toplam GÜÇ'ü ile karşılaştırın. Toplamınız daha büyükse Görevi yerine getirirsiniz. Bir düşmanla berabere kalırsanız Görevde başarısız olursunuz.

Örnek: Yılan oyuncusu (sarı) Manheim görevini üstlendiğini açıkladı! Manheim bölgesinin herhangi bir şehrinde en fazla GÜÇ'e sahipse başarılı olacaktır. Elvagar'da kırmızı oyuncunun toplamda GÜÇ'ü 3 olmak üzere üç 1 GÜÇ'ünde Savaşçısı bulunurken, sarı oyuncunun da destekleyici fiyorttaki 1 GÜÇ'ünde Savaşçısı ve 2 GÜÇ'ünde Gemisi nedeniyle toplam 3 GÜÇ'ü vardır. Beraberlik olduğu için Elvagar, Yılan oyuncusuna Görev ödülünü vermez.

Ancak 2 GÜÇ'ünde Gemisi, mavi oyuncunun yalnızca 1 GÜÇ'ünde Savaşçısına sahip olduğu Angerboda'yı da destekliyor. Bununla Görev başarılı olur ve Yılan klanı Görev kartlarında listelenen 5 Şan'ı alır ve oyuncu Boynuz özelliğini bir adım yükseltmeye karar verir.





RAGNARÖK FAZI

Mevcut Ragnarök yuvasındaki pulu alın ve "yok edilmiş" tarafı yukarı bakacak şekilde ilgili bölgeye yerleştirin. O bölge sonsuza kadar yok edilir ve oyundan çıkar.

Bir Viking için Ragnarök'te yok edilmekten daha görkemli bir ölüm olamaz. Bir şehir bu şekilde yok edildiğinde, o şehirdeki ve onu destekleyen fiyorttaki tüm figürler ölür ve Valhalla'ya yerleştirilir. Bu tür figürlerin her biri, klanına bir miktar Şan kazandırır. Kazanılan Şan miktarı, Çağ Takip Sayfası'ndaki her Ragnarök yuvasında gösterilir. Ragnarök'te yok edilen figürlerin (Canavarlar dahil) her biri için oyuncular Birinci Çağ'da 2 Şan, İkinci Çağ'da 3 Şan, Üçüncü Çağ'da 4 Şan kazanır.

Daha sonra, Kıyamet pulu bir sonraki Çağın Ragnarök pulunun gösterdiği bölgeye yerleştirin.

Örnek: Ragnarök pulu Gimle'yi belirtmekte, bu nedenle Çağ Takip Sayfası'ndan alınır, ters çevrilir ve tahtadaki Gimle şehrine yerleştirilerek onu yok eder. O şehirdeki ve onu destekleyen fiyorttaki tüm figürler yok edilip Valhalla'ya yerleştirilir. İki kırmızı figür ve iki mavi figür yok edildi. Bu Ragnarök aşamasında Çağ Takibi 3 Şan ödülü gösterdiğinden her oyuncu 6 Şan kazanır. Kıyamet pulu daha sonra bir sonraki Ragnarök aşamasında belirtilen şehre taşınır: Andlang.



VALHALLA FAZI

Her Çağın sonunda Valhalla'daki tüm figürler ilgili sahiplerine iade edilir. Klanınıza ait Valhalla alanındaki tüm figürlerinizi rezervinize geri taşıyın. Oyun tahtasındaki tüm figürler orada kalır.



BİR ÇAĞIN SONU

Bir sonraki Çağ'a geçmeden önce tahtadaki tüm Yağma pullarını "ödül" taraflarına çevirin. Bu pullar yeniden karıştırılmaz; oyun boyunca aynı bölgede kalırlar.

İlk Oyuncu pulu soldaki oyuncuya iletilir.

Ardından, Destan pulunu, Çağ Takibi Sayfası'nda bir sonraki Çağın ilk fazına taşıyın. Daha sonra yeni bir dizi Tanrıların Hediyesi ile yeni bir Çağ başlayacak. Her yeni Çağda, bu hediyelerin gücü ve kuvveti artacak, daha büyük bir şan sunacak ve Ragnarök ülkeyi yok etmeye devam ederken, giderek daha az kalan bölge üzerinde tahtada daha büyük çatışmalara yol açacak.



Oyun Sonu

Üçüncü Çağın Valhalla fazı tamamlandığında dünyanın sonu gelmiş demektir, oyunun da sonu. Artık hangi klanın en fazla şan kazandığını ve Valhalla'da Odin'in tahtının yanındaki yerini kazandığını görme zamanı!

OYNANIS İPUÇLARI

Blood Rage sadece basit bir alan kontrol oyunu değil. Savaşları kazanmak kesinlikle zafere giden bir yol olsa da bazen ölecek çok şey kazanabilirsiniz. İntihara meyilli bir savaşta birlikleriniz Valhalla'ya gönderilerek zafer kazanabilirsiniz. Ve aynı zamanda kazananın elindeki kartları tüketerek onları gelecekteki savaşlar için zayıflatırsınız.

Görevler büyük miktarda şan kazandırabilir. Göz ardı edilemeyecek kadar güçlüler. Ancak bunlardan çok fazla toplarsanız bunları başaramayacak kadar zayıf olabilirsiniz. Bir denge kurmanız gerekiyor. Diğer oyuncuları istila ederken ve yağmalarken izlemek de önemlidir. Hangi görevlere bağlı olduklarını bulabilirseniz, onların bu görevleri tamamlamasını engelleme şansınız çok daha artar.

Ancak sayılması gereken son bir bonus daha var. Oyuncular, klanlarının her birinin özelliklerini efsanevi seviyelere çıkararak bir Şan bonusu kazanır. Yalnızca oyun sonunda 4. veya 5. aşamaya yükseltile klan özellikleri her biri için +10 Şan kazandırır. Son adıma kadar yükseltile klan özellikleri her biri için +20 Şan kazandırır.

	6	7	8	9	10	11	12
RAGE At the start of each round							
WINS Glory for winning battles							
HUMANS Limit of figures on the map							

Örnek: Kuzgun oyuncusu klan özelliklerinin ikisini efsanevi seviyelere çıkarmayı başardı. Oyunun sonunda Öfke için +10 Şan ve Baltalar için +20 Şan kazanır, toplamda ise +30 Şan kazanır.

Klanı en fazla Şana sahip olan oyuncu kazanan ilan edilir!

KURALLARIN ÖZETİ

HER ÇAĞIN FAZLARI

1. TANRILARIN HEDİYELERİ

Her oyuncuya 8 kart dağıtın. Her oyuncunun 6 kartı olana kadar taslak hazırlayın. Kalan 2 kartı atın.

2. EYLEM

Öfkeyi klanın mevcut Öfke özelliğine ayarlayın.

Sırayla tek seferde 1 eylem gerçekleştirin ve her eylemle ilişkili Öfke maliyetini ödeyin.

Öfke'si 0 olan oyuncular herhangi bir eylem yapamazlar.

Tüm oyuncular 0 Öfkeye sahip olana veya tüm bölgeler yağmalanana kadar devam edin.

İSTİLA

Rezervinizden boş bir köye taşımak için bir figürün GÜÇ'üne eşit Öfke ödeyin.

Yggdrasil İstila Edilemez. Gemiler yalnızca fiyortları istila edebilir. Liderler ücretsiz istila edebilir.

İLERLEME

Figürlerinizden herhangi birini bir şehirden başka bir şehirdeki boş köylere taşımak için 1 Öfke ödeyin. Gemiler ilerleyemez.

GÜÇLENDİRME

Klan sayfanıza yerleştirmek için elinizdeki Güçlendirme kartının GÜÇ'üne eşit Öfke ödeyin.

Bir figürü güçlendirirseniz, onunla hemen ücretsiz olarak İstila edebilirsiniz.

GÖREV

Hiçbir Öfke maliyeti olmadan, elinizden yüzü yere bakacak şekilde klan sayfanıza bir Görev kartı yerleştirin ve bu görevi üstlenin.

YAĞMALAMA

Hiçbir Öfke maliyeti olmadan, figürlerinizden en az birinin içinde (veya destekleyici bir fiyordun içinde) bulunduğu yağmalanmamış bir şehri seçin ve orayı yağmalamaya çalışın. Soldaki oyuncudan başlayarak, oyuncular komşu şehirlerden yağmalanan şehrin boş köyllerine figürlerini ücretsiz hareket ettirebilir.

Savaşta figürleri olan tüm oyuncular bir kart seçer ve açar. Kartınızın GÜÇ bonusunu figürlerinizin toplam GÜÇ'üne ekleyin. En yüksek toplam, savaş kazanır. Beraberlik durumunda tüm katılımcılar savaş kaybeder.

Kaybeden tüm oyuncular, oynanan tüm kartları ellerine geri alır. Katılan tüm figürler yok edilir ve Valhalla'ya gider.

Yağmacı oyuncu kazanırsa, Yağma Ödülünü kazanır ve Yağma pulunu çevirir.

Kazanan oyuncu, Baltalar özelliğine eşit Savaş Şanı kazanır ve oynanan tüm kartları atar.

3. İSKARTA

Oyuncular ellerindeki kartları 1 kart kalana kadar atarlar.

4. GÖREV

Tamamlanan Görevler için ödüller kazanmak için oynanan tüm Görev kartlarını açın ve atın.

5. RAGNARÖK

Mevcut kıyamete uğrayan şehri yok edin. İçindeki ve onu destekleyen fiyorttaki tüm figürler yok edilir ve Valhalla'ya gider.

Yok edilen figürlerinizin her biri için, Çağ Takibi'nde belirtilen Şan miktarını kazanın.

Kıyamet pulunu bir sonraki kıyamete uğrayacak eyalete taşıyın.

6. VALHALLA

Valhalla'daki tüm figürleri sahiplerinin rezervine iade edin.

BİR ÇAĞIN SONU

Tüm Yağma pullarını yukarı çevirin. İlk Oyuncu pulunu sola iletin.

OYUN SONU

Efsanevi seviyelerde klan özelliklerinizin her biri için belirtilen Şan bonusunu kazanın.

En çok şana sahip oyuncu kazanır.