

LIURO DE REGRAS



CRÉDITOS	2
INTRODUÇÃO	3
OBJETIVO -----	3
COMPONENTES	4
CONCEITOS BÁSICOS	6
TABULEIRO -----	6
CARTELA DO CLÃ -----	7
MINIATURAS -----	8
CARTAS -----	8
PREPARAÇÃO	9
PREPARAÇÃO DO CLÃ -----	9
PREPARAÇÃO DO TABULEIRO -----	10
PREPARAÇÃO DAS CARTAS -----	10
ÚLTIMOS PASSOS -----	11
FASES DO JOGO	12
FASE DAS ORações DOS DEUSES -----	12
FASE DE AÇÃO -----	13
INVASÃO	14
MARCHA	15
MELHORIA	16
MISSÃO	17
SAQUE	17
FASE DE DESCARTE -----	20
FASE DE MISSÃO -----	20
FASE DO RAGNARÖK -----	22
FASE DE LIBERTAÇÃO DE VALHALLA -----	22
FIM DE UMA ERA -----	22
FIM DE JOGO	23
RESUMO DAS REGRAS	24



CRÉDITOS

Criação e Desenvolvimento: **Eric M. Lang**

Arte: **Adrian Smith**

Produtores: **Thiago Aranha, Percy de Montblanc**

Design Gráfico: **Mathieu Harlaut**

Direção de Miniaturas: **Mike McVey**

Escultura: **Grégory Clavilier, Jacques-Alexandre Gillois, Jason Hendricks, Steve Saunders, Stephane Simon, Remy Tremblay, Jose Roig.**

Tabuleiro: **Henning Ludvigsen**

Logo: **Georges Clarenko, Adrian Smith.**

Regras: **Thiago Aranha, Ed Bolme, Jonathan Moriarity.**

Playtesters: **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.**

Editor: **David Preti**

Tradução: **Gabriel Ninô**

Revisão: **Priscilla Freitas**

Diagramação BR: **Danilo Sardinha**

Galápagos Jogos: **Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli**

© 2015 Guillotine Games e Studio McVey, todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização específica. Blood Rage e o logo da Guillotine Games são marcas registradas da Guillotine Games Ltd., o logo do Studio McVey é marca registrada do Studio McVey Ltd.

CoolMiniOrNot e o logo da CoolMiniOrNot são marcas registradas da CMON Productions Limited. Os componentes reais podem ser diferentes dos mostrados. Fabricado na China.

ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. SEU USO NÃO SE DESTINA A PESSOAS COM MENOS DE 14 ANOS.

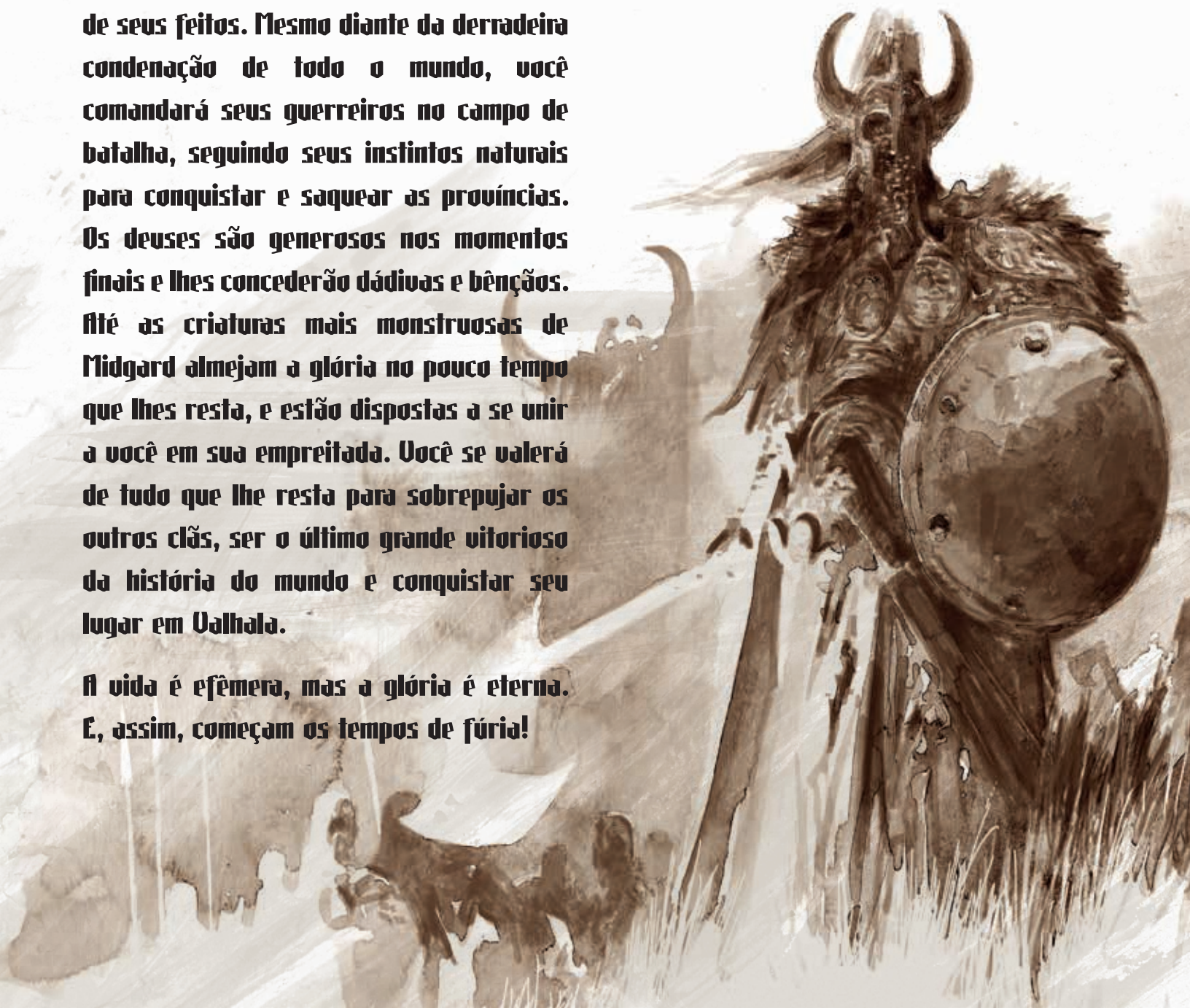
Odin, o “Pai de Todos”, com toda sua sabedoria, sempre soube que o Ragnarök viria, mas não pôde encontrar uma forma de evitar a destruição de Midgard. Aos seres inferiores, só resta se esconder e esperar pelo fim.

Mas você é diferente. Você é um Viking, líder de um clã ancestral que se orgulha de seus feitos. Mesmo diante da derradeira condenação de todo o mundo, você comandará seus guerreiros no campo de batalha, seguindo seus instintos naturais para conquistar e saquear as províncias. Os deuses são generosos nos momentos finais e lhes concederão dádivas e bênçãos. Até as criaturas mais monstruosas de Midgard almejam a glória no pouco tempo que lhes resta, e estão dispostas a se unir a você em sua empreitada. Você se valerá de tudo que lhe resta para sobrepujar os outros clãs, ser o último grande vitorioso da história do mundo e conquistar seu lugar em Valhala.

A vida é efêmera, mas a glória é eterna. E, assim, começam os tempos de fúria!

OBJETIVO

O objetivo do jogo é conseguir a maior quantidade de glória antes que o mundo finalmente chegue ao seu ardente fim. Você ganha glória vencendo batalhas, saqueando províncias, completando missões para os deuses e morrendo como guerreiros corajosos. O jogo avança por três Eras, enquanto o Ragnarök consome o mundo lentamente. O vencedor será o jogador que tiver mais glória no fim dos tempos.

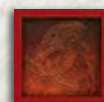
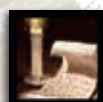




1 TABULEIRO

1 CARTELA
DAS ERAS1 CARTELA
DE VALHALA

4 CARTELAS DOS CLÃS

102 CARTAS
(3 BARALHOS DE 34)1 FICHA DE
CONDENAÇÃO1 FICHA
DE SAGA1 MARCADOR DE
PRIMEIRO JOGADOR

9 FICHAS DE SAQUE



8 FICHAS DO RAGNARÖK

16 FICHAS
DOS CLÃS
(4 POR CLÃ)4 FICHAS
DE GLÓRIA
(1 POR CLÃ)



10 MINIATURAS DO CLÃ DOS LOBOS
(8 GUERREIROS, 1 LÍDER, 1 DRACAR)



10 MINIATURAS DO CLÃ DOS URSOS
(8 GUERREIROS, 1 LÍDER, 1 DRACAR)



10 MINIATURAS DO CLÃ DAS SERPENTES
(8 GUERREIROS, 1 LÍDER, 1 DRACAR)



10 MINIATURAS DO CLÃ DOS CORVOS
(8 GUERREIROS, 1 LÍDER, 1 DRACAR)



44 BASES DE PLÁSTICO PEQUENAS
(11 POR CLÃ)



8 BASES DE PLÁSTICO GRANDES
(2 POR CLÃ)



9 MINIATURAS DE MONSTRO

CONCEITOS BÁSICOS

TABULEIRO

O tabuleiro de *Blood Rage* é um mapa da região mítica ao redor de Yggdrasil, a árvore colossal que une os nove mundos. O terreno é dividido em nove **províncias**. A província central é Yggdrasil. Há oito províncias externas ao seu redor, divididas em três regiões: Manheim, Alfheim e Jotunheim. As províncias que fazem fronteira entre si são consideradas **adjacentes** (Yggdrasil é adjacente a todas as outras províncias).

Cada província possui entre três e cinco **aldeias**. Só pode haver uma miniatura de plástico em cada aldeia. Por isso, cada província só comportará um número de miniaturas igual ao de aldeias. Yggdrasil não possui aldeias. Assim, não há limite ao número de miniaturas que podem ocupá-la.

Além disso, há quatro **fiorde** situados entre cada par de províncias externas. Dizemos que cada fiorde dá **apoio** às duas províncias a que está conectado. Tudo que afeta uma província também afeta seu fiorde de apoio. Não há limites ao número de miniaturas de Dracar em cada fiorde.

Por fim, o **Marcador de Glória**, ao redor do tabuleiro, serve para registrar a pontuação dos jogadores. Sempre que ganhar Glória, você deverá andar com a ficha de Glória do seu clã por esse marcador.

MARCADOR DE GLÓRIA



CARTELA DO CLÃ

Cada um dos clãs com os quais vocês jogarão tem sua própria cartela de clã, usada para marcar os recursos, os atributos e as melhorias.

A faixa central da cartela do seu clã é o seu **Marcador de Fúria**. A Fúria é o seu “dinheiro”. Ao realizar uma ação, geralmente você gasta Fúria. Ande com a sua ficha de clã por esse marcador para indicar quanta Fúria ainda lhe resta.

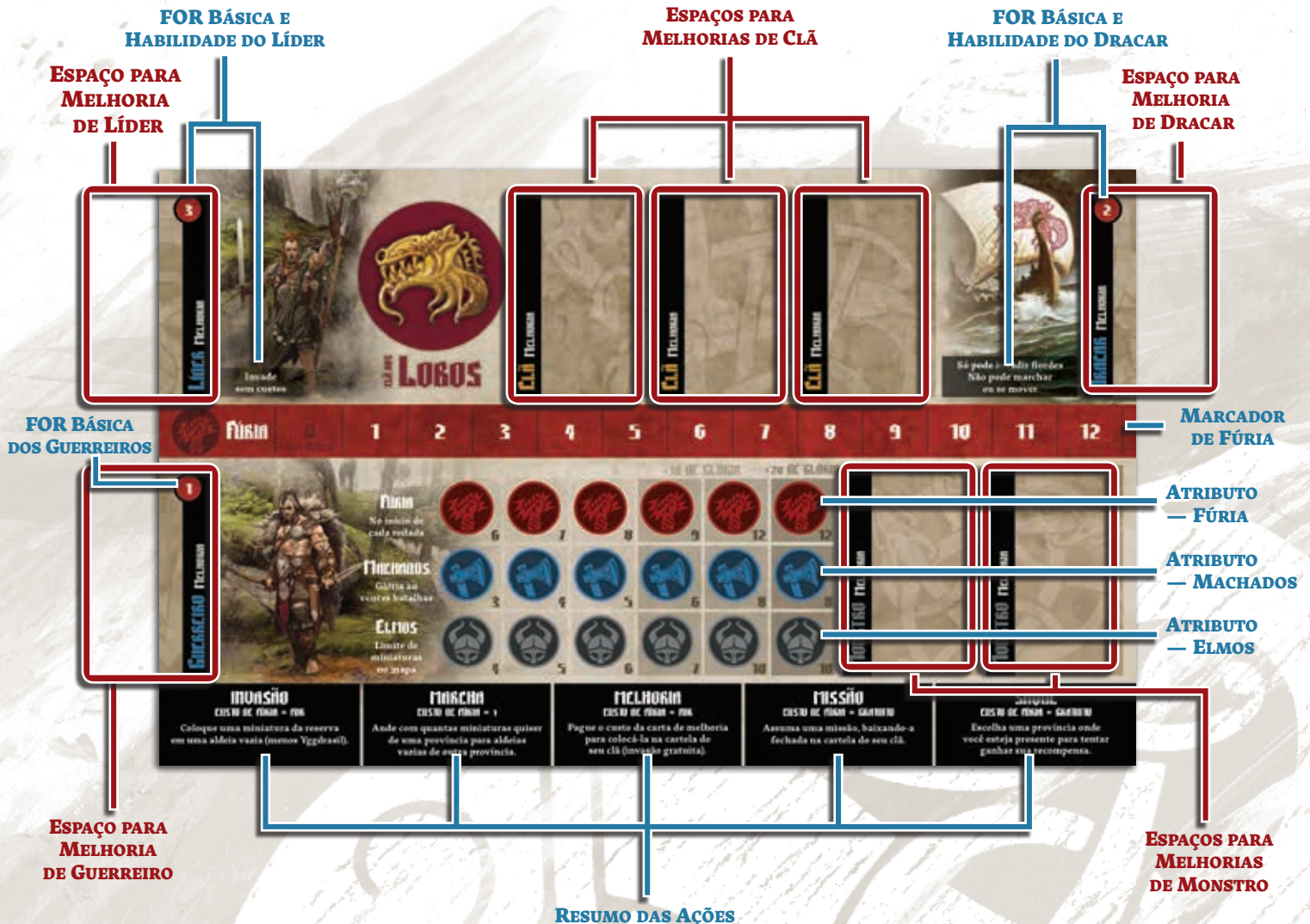
Abaixo do Marcador de Fúria, ficam os **atributos** do seu clã. São três: **Fúria**, **Machados** e **Elmos**.

O atributo de **Fúria** indica quanta Fúria você terá à disposição no início de cada rodada. Quanto mais Fúria, mais ações poderá realizar.

Os **Machados** indicam quanta Glória você receberá ao vencer uma batalha. Com mais Machados, suas vitórias serão mais gloriosas, impulsionando o seu clã para o caminho do sucesso.

Os **Elmos** indicam o número máximo de miniaturas que você pode ter no tabuleiro. Com números maiores, você poderá lutar em mais batalhas, saquear mais províncias e derramar mais sangue.

Ao longo da partida, você terá diversas oportunidades para aumentar os atributos do seu clã. Sempre que um atributo aumentar em um espaço, ande com a ficha de clã correspondente um espaço para a direita. Se seus atributos atingirem níveis lendários ao final da partida, você ganhará bônus de glória poderosos.



MINIATURAS

Cada uma das miniaturas — Líder, Dracar, Guerreiros e, às vezes, Monstros — tem um valor de **Força (FOR)**. No início da partida, esses valores são exibidos na cartela de cada clã: Líderes têm FOR 3, Dracares têm FOR 2 e Guerreiros têm FOR 1. Ter muita força no tabuleiro vai ajudar você a vencer batalhas e completar missões.

Além disso, os Líderes e os Dracares já começam com habilidades especiais, descritas em detalhe na cartela do clã.

Ao longo da partida, você poderá baixar cartas de Melhoria no espaço correspondente da cartela do seu clã para fortalecer suas miniaturas. As cartas indicarão a nova FOR e as novas habilidades das suas miniaturas. **É importante notar que os Líderes e os Dracares manterão suas habilidades descritas na cartela do clã, mesmo após serem fortalecidos.**

Quando uma miniatura é destruída, seja em batalha, por efeito de uma habilidade especial, ou pela devastação implacável do Ragnarök, você deverá colocá-la na cartela de Valhala, ao lado do tabuleiro. Lá, a miniatura ficará aguardando até a próxima Era para retornar à batalha.

CARTAS

Há três baralhos distintos, que representam as dádivas dos deuses nórdicos. A cada rodada, um novo baralho será introduzido. Essas dádivas podem ajudá-lo de diversas formas.

As cartas de Batalha (vermelhas) aumentam a Força do seu exército nas batalhas.



As cartas de Missão (verdes) representam missões divinas destinadas ao seu clã. Se forem cumpridas, elas lhe trarão muita glória.



As cartas de Melhoria (pretas) fortalecem diversos aspectos do seu clã:

- As **Melhorias de Tropa** aumentam a força e/ou habilidades de seus Guerreiros, de seu Líder ou de seu Dracar.
- As **Melhorias de Monstro** são seres mitológicos únicos que você poderá recrutar para ajudá-lo nas batalhas.
- As **Melhorias de Clã** fortalecem o seu clã como um todo, oferecendo uma ampla gama de efeitos variados.





PREPARAÇÃO DO CLÃ

Primeiro, cada jogador escolhe um clã, colocando a **Cartela de Clã** correspondente à sua frente. No início da partida, todos os clãs são iguais, mas eles não tardam a se diferenciar, de acordo com cada escolha de melhoria.

Pegue a miniatura do **Líder** e as 8 miniaturas de **Guerreiro** do seu clã, encaixando-as nas bases de plástico pequenas da cor do seu clã. Isso ajuda a diferenciá-las no tabuleiro. Pegue uma miniatura de **Dracar** e certifique-se de que a vela do barco seja da mesma cor do seu clã. Deixe todas as suas miniaturas ao lado da cartela do seu clã. Essa área será a sua **reserva**.

Além disso, deixe as 2 bases pequenas e as 2 bases grandes do seu clã ao seu alcance. Você as usará caso recrute Monstros.

Pegue a **Ficha de Glória** do seu clã e coloque-a no **Marcador de Glória**, na borda do tabuleiro, no espaço "0".

Pegue todas as suas **Fichas de Clã**, colocando uma delas no primeiro espaço de cada um dos três **Atributos** na cartela do seu clã: Fúria, Machados e Elmos. Isso significa que todos os jogadores começam com os mesmos atributos: **6 de Fúria**, **3 Machados** e **4 Elmos**. Por fim, coloque sua última ficha de Clã no **Marcador de Fúria** da cartela do seu clã. Como seu atributo inicial de Fúria é 6, a ficha deve ser colocada no espaço "6" do seu Marcador de Fúria.



**POSICÕES
INICIAIS DAS
FICHAS DE CLÃ**





PREPARAÇÃO DO TABULEIRO

Ao lado do **Tabuleiro**, coloque a cartela de **Valhala** e a **Cartela das Eras**.

Pegue todas as **fichas de Saque**; coloque a ficha de Saque com borda verde na província de Yggdrasil, no centro do tabuleiro, com o lado da recompensa para cima. Misture as outras 8 fichas de Saque e coloque-as aleatoriamente nas outras 8 províncias ao redor de Yggdrasil, viradas para cima. As fichas de Saque exibem a recompensa que o jogador recebe ao saquear a província correspondente, conforme explicado na página 18.

Pegue as 8 fichas do **Ragnarök** e misture-as. Coloque uma delas em cada um dos três espaços de Ragnarök na Cartela das Eras. As fichas devem ficar com o texto para cima, indicando quais províncias serão destruídas ao longo da partida.

Para lembrar qual província será a próxima a ser engolida pelo Ragnarök, coloque a ficha de **Condenação** na província indicada pela ficha do Ragnarök no espaço da Primeira Era.

Antes do início da partida, algumas províncias já terão sido destruídas pelo Ragnarök, diminuindo a área útil do tabuleiro. Sorteie um número de fichas do Ragnarök igual ao indicado abaixo, de acordo com o número de jogadores na partida, e coloque-as nas províncias indicadas, com o lado “destruído” para cima.



- Numa partida com 4 jogadores, 1 província já começa destruída.
- Numa partida com 3 jogadores, 2 províncias já começam destruídas.
- Numa partida com 2 jogadores, 3 províncias já começam destruídas.

Guarde na caixa as fichas do Ragnarök restantes. Uma província com uma ficha do Ragnarök fica completamente fora da partida. Os jogadores não poderão colocar nenhuma miniatura nessa província.

PREPARAÇÃO DAS CARTAS

Separe as cartas pelo verso, criando três baralhos diferentes: 1, 2 e 3.

Dependendo de quantas pessoas estiverem jogando, vocês talvez tenham de remover algumas cartas de cada baralho para que o jogo fique equilibrado. As cartas que talvez sejam removidas apresentam um número pequeno na lateral esquerda, como um “3+” ou um “4+”. Esse número indica que a carta só entrará na partida se vocês estiverem jogando com o número indicado de jogadores ou mais.

NÚMERO MÍNIMO
DE JOGADORES



- Numa partida com 4 jogadores, nenhuma carta é removida.
- Numa partida com 3 jogadores, remova todas as cartas 4+.
- Numa partida com 2 jogadores, remova todas as cartas 3+ e 4+.

Cada baralho contém oito cartas 4+ e seis cartas 3+. Guarde na caixa as cartas removidas. Em seguida, embaralhe cada um dos três baralhos separadamente e coloque-os, com as cartas viradas para baixo, nos espaços de **Dádivas dos Deuses** correspondentes na Cartela das Eras.

ÚLTIMOS PASSOS

Coloque todas as miniaturas de Monstro ao lado do tabuleiro, ao alcance de todos.

Coloque a ficha de **Saga** no primeiro espaço da Primeira Era na Cartela das Eras. Esse espaço é o “Dádivas dos Deuses — Era 1”. Vocês deverão andar com a ficha de Saga, fase após fase, Era após Era, para não se perderem conforme a partida avança.

Por fim, dê o marcador de **Primeiro Jogador** àquele que tiver nascido mais ao norte. Ele será o primeiro a jogar na Primeira Era. O marcador de Primeiro Jogador passa para o jogador à esquerda ao final de cada Era.





Blood Rage é um jogo que dura três rodadas, chamadas de Eras. Cada Era é dividida em seis fases:

1. **NÓDIAS DOS DEUSES**
2. **AÇÃO**
3. **DESCARTE**
4. **MISSÃO**
5. **RAGNARÖK**
6. **LIBERTAÇÃO DE VALHALA**

As fases deverão ocorrer em ordem. Cada fase deve ser concluída por completo antes que se inicie a seguinte. Ande com a ficha de Saga pela Cartela das Eras de uma fase à seguinte conforme elas são concluídas para não se perderem. Ao final da última fase de uma Era, ande com a ficha de Saga para a primeira fase da Era seguinte, até que ela chegue ao final da Terceira Era, quando a partida termina.

FASE DAS NÓDIAS DOS DEUSES

Durante essa fase, os jogadores compõem as cartas da mão num processo chamado de recrutamento. Essas cartas lhes fornecerão melhorias para tropas e para o clã, monstros que os ajudarão a lutar, missões para conseguir glória, e força bruta para vencer batalhas.

Na Segunda e na Terceira Era, se um jogador tiver uma carta que sobrou da Era anterior, ele deverá colocá-la fechada na cartela do seu clã, sobre o símbolo do seu clã, antes do recrutamento.

Pegue o baralho da Cartela das Eras da Era atual e distribua 8 cartas a cada jogador. As poucas cartas que restarem ficarão de fora desta partida.

PRIMEIRA PARTIDA?

Na Primeira Era, recomendamos que vocês joguem com as 8 cartas recebidas, pulando o recrutamento. Após uma Era, vocês já deverão ter se familiarizado o suficiente com as cartas para realizarem o recrutamento durante a Segunda Era.

O recrutamento funciona assim: cada jogador analisa as oito cartas que recebeu, fica com uma delas, colocando-a fechada na cartela de seu clã, sobre o símbolo do animal do seu clã. Depois que todos tiverem colocado uma carta na cartela de seu clã, cada jogador passa o resto das cartas ao jogador à sua esquerda.



Então, cada jogador olha as cartas que recebeu, fica com uma delas e a coloca fechada na cartela do seu clã. Em seguida, passa as cartas restantes para o jogador à esquerda.

Os jogadores continuam escolhendo e passando as cartas até que todos tenham colocado seis cartas novas na cartela de seu respectivo clã. Nesse momento, todos terão duas cartas para passar adiante. Em vez de passá-las adiante, descarte-as sem revelá-las.

Ao final dessa fase, todos os jogadores deverão ter 6 cartas na mão, mais qualquer carta que possa ter sobrado de uma Era anterior. Essas cartas devem ser mantidas em segredo dos outros jogadores. O jogador poderá usá-la durante a fase de Ação.

DICAS DE RECRUTAMENTO

A maioria das cartas apresentam o nome de um deus específico. Cada deus fornece um tipo de dádiva diferente. Se você se concentrar em cartas com o nome de um ou dois deuses, suas chances de ir bem são altas. Abaixo, segue uma orientação sobre o que esperar de cada deus:

Odin: Julgamento e punição, dentro e fora da batalha.

Thor: Glória e espólios por vitórias em batalha.

Loki: Vingança ou espólios por derrotas em batalha.

Frigga: Recursos e apoio.

Heimdall: Predições e surpresas.

Tyr: Números altos para vencer batalhas.

De modo geral, você deve tentar atingir certo equilíbrio entre os tipos de carta. Ignorar um tipo de carta completamente (como Missões, Melhorias ou cartas de Batalha) não fará você perder automaticamente, mas pode custar caro!

RECRUTAMENTO EM PARTIDA DE 2

O recrutamento é um pouco diferente com 2 jogadores. Os jogadores ficam com 2 cartas de cada vez (em vez de 1), colocando-as fechadas na cartela do seu clã antes de passar o restante ao adversário. Repita a operação duas vezes, de modo que cada um fique com 6 cartas na cartela de seu clã. Descarte as 2 cartas restantes.

FASE DE AÇÃO

Essa fase é a parte principal do jogo. É quando ocorrem as invasões, os saques e as batalhas, e quando todo o sangue é derramado.

Todos os jogadores começam a fase de Ação com a quantidade de Fúria indicada pelo atributo de Fúria na cartela de seu clã. Caso seja a Primeira Era, vocês já devem ter colocado a ficha de Clã em 6 de Fúria durante a preparação. Nas Eras seguintes, caso tenha aumentado o atributo de Fúria do seu clã, você começará a fase de Ação com mais Fúria.



Exemplo: O jogador dos Corvos aumentou seu atributo de Fúria em dois espaços na Era anterior. Assim, ele começa a próxima fase de Ação com 8 de Fúria.

O jogador com o marcador de Primeiro Jogador começa, e o jogo segue no sentido horário a partir daí.

No seu turno, você deve realizar uma única ação. Caso essa ação tenha um custo de Fúria (o que costuma acontecer), você deve pagar esse custo e, depois, realizar a ação. Ande com a ficha no Marcador de Fúria do seu clã para indicar quanta Fúria você gastou. Caso não tenha Fúria suficiente para pagar por uma ação específica, você não poderá realizá-la.

Ao completar a ação, o seu turno acaba. Depois, o jogador à sua esquerda terá o turno dele, realizará uma única ação e pagará pelo custo de Fúria associado a ela. Os jogadores seguem realizando ações no sentido horário.

Um jogador com zero de Fúria não pode realizar **nenhuma** ação em seu turno, **nem mesmo uma ação que tenha custo de Fúria zero**. Ele só poderá reagir às ações de outros jogadores, como participar de uma batalha iniciada por outro jogador.

Os jogadores têm cinco opções de ação (conforme indicado na parte inferior da cartela do clã). O jogador pode realizar a mesma ação mais de uma vez durante uma mesma fase de Ação, mas sempre realizando apenas uma ação por turno.

- **INVASÃO:** Coloque uma miniatura da sua reserva em uma aldeia vazia do mapa.
- **MARCHA:** Ande com miniaturas de uma província para aldeias vazias de uma outra província.
- **MELHORIA:** Baixe uma carta da mão na cartela do seu clã para fortalecer suas habilidades.
- **MISSÃO:** Assuma uma Missão, baixando uma carta de Missão fechada da mão na cartela do seu clã.
- **SAQUE:** Ataque uma província e leve a recompensa para o seu clã.

Caso não possa ou não queira realizar uma ação, você pode optar por **passar**. Contudo, se você passar, você perde toda a Fúria restante e não poderá realizar mais nenhuma ação.

Fim da Fase de Ação: A fase de Ação termina imediatamente quando todos os jogadores tiverem zero de Fúria, **ou** quando todas as províncias não destruídas tiverem sido saqueadas com sucesso (mesmo que os jogadores ainda tenham Fúria sobrando).

INVASÃO

Escolha uma única miniatura de sua reserva e pague um custo de Fúria igual à FOR dessa miniatura. Pegue-a da reserva e coloque-a em uma aldeia vazia de qualquer província externa. Caso a miniatura escolhida seja um Dracar, ela deve ser colocada em um fiorde. Você não pode usar essa ação para colocar uma miniatura diretamente em Yggdrasil. Para colocar tropas em Yggdrasil, você deverá Marchar. Note, também, que invadir uma província com o seu Líder não gera nenhum custo de Fúria.



Exemplo: O jogador dos Corvos fortaleceu seus Guerreiros. Como a FOR deles agora é 2, ele deve pagar 2 de Fúria para Invadir a aldeia vazia em Utgard com 1 dos Guerreiros em sua reserva.

Nota: Sempre preste atenção ao seu número de Elmos. Se o número de miniaturas suas no tabuleiro for igual ao seu número atual de Elmos, você não poderá realizar uma Invasão com mais nenhuma miniatura (Valhala não é parte do tabuleiro).



MARCHA

Ao ordenar suas tropas a Marchar, você deve pagar 1 de Fúria. Escolha uma província (não pode ser um fiorde) e ande com quantas miniaturas suas você quiser dessa província para aldeias vazias de uma única província diferente. A província de destino não precisa ser adjacente — pode ser qualquer uma do tabuleiro.

Você não pode andar com miniaturas de duas províncias diferentes com a mesma ação, nem andar com suas miniaturas para duas províncias diferentes. Você só pode Marchar de uma província qualquer para uma outra qualquer.

Nota: De modo geral, Marchar é a única forma de colocar suas miniaturas em Yggdrasil. Como não há aldeias em Yggdrasil, não há limite para o número de miniaturas que pode haver lá.

Exemplo: O exemplo abaixo mostra cinco ações de Marcha diferentes, algumas permitidas, outras não:

- 1: O jogador azul pode andar com 2 miniaturas, mesmo que as províncias não sejam adjacentes. Ele não pode andar com todas as 3 miniaturas em Gimle porque Elvagar só tem 2 aldeias vazias.
- 2: O jogador amarelo pode andar com todas as miniaturas que quiser de Angerboda para Yggdrasil. Não há limites para o número de miniaturas que podem ocupar Yggdrasil.
- 3: O jogador marrom não pode andar com miniaturas para duas províncias diferentes com uma mesma ação de Marcha.
- 4: O jogador vermelho não pode andar com miniaturas de duas províncias diferentes com uma mesma ação de Marcha.
- 5: Não é permitido mover Dracares.



MELHORIA

Toda cartela de clã tem espaços para até oito melhorias: uma para cada tropa (Guerreiros, Líder e Dracar), duas para Monstros e três para o seu Clã.

Ao fazer uma Melhoria, você deve escolher uma carta de Melhoria da mão e pagar o custo de Fúria igual à FOR dessa carta. Em seguida, baixe a carta no espaço apropriado da cartela do seu clã. Caso haja mais de um espaço possível, você escolhe qual usar. Caso já haja uma carta nesse espaço, descarte a carta antiga, substituindo-a pela nova. Essa nova carta de Melhoria tem efeito permanente e lhe concede os benefícios nela listados, que podem ser desde uma Força maior para suas tropas até habilidades especiais.

Se o seu clã tiver duas Melhorias em espaços diferentes que lhe concedem benefícios do mesmo tipo, os efeitos das cartas acumulam. Uma não cancela a outra.



Exemplo: Para jogar a melhoria *Eminência de Loki*, o jogador das Serpentes deve pagar um custo de Fúria igual à sua FOR, ou seja, 2. Como já tem três Melhorias de Clã na cartela de seu clã, ele decide descartar o *Socorro de Frigga* para criar espaço para a nova melhoria. Agora, seu clã tem o *Domínio de Loki* e a *Eminência de Loki*, e receberá um total de 3 de Glória para cada miniatura que ele libertar de Valhala!

MELHORIAS DE TROPA

Ao jogar uma melhoria de **Líder**, **Guerreiro** ou **Dracar**, caso tenha a miniatura correspondente em sua reserva, você poderá usá-la imediatamente (antes do turno do próximo jogador) para realizar uma Invasão, sem gastar mais nenhuma Fúria.

MELHORIAS DE MONSTRO

Monstros são miniaturas únicas que podem mudar drasticamente o curso da partida. Cada um tem uma habilidade especial única e poderosa.

Ao jogar uma melhoria de Monstro, pegue a miniatura do Monstro correspondente, conecte-a à base do seu clã e coloque-a em sua reserva. Esse Monstro será seu até o final da partida, contando como uma de suas miniaturas. Você poderá usá-lo para realizar uma Invasão imediatamente, sem gastar mais nenhuma Fúria.

O seu Monstro pode morrer e ir para Valhala como qualquer outra miniatura e voltará para a sua reserva na próxima fase de Libertação de Valhala. Ele poderá lhe conceder Glória durante a fase do Ragnarök como qualquer outra miniatura.

Você não pode ter mais de 2 Monstros em seu clã. Caso descarte uma carta de Monstro para colocar um Monstro novo em seu espaço de Melhoria, a miniatura do Monstro antigo deve ser removida do jogo imediatamente e voltar para a caixa.



MISSÃO

Pegue uma carta de Missão da mão e assuma a missão, colocando a carta fechada na cartela do seu clã sobre o símbolo de animal do seu clã. Assumir uma Missão não custa nenhuma Fúria. Não há limite para o número de Missões que você pode assumir em cada Era, e é permitido, inclusive, assumir duas Missões do mesmo tipo (recebendo as recompensas separadamente). Você pode consultar suas próprias Missões a qualquer momento.

Durante esta fase de Ação, você deverá tentar cumprir os requisitos das Missões que assumiu para ganhar suas recompensas durante a próxima fase de Missão (ver página 20). Mas você não sofre penalidade por não completar uma Missão.

Nota: Embora assumir uma Missão não custe nenhuma Fúria, lembre-se de que você não pode realizar **nenhuma** ação se estiver com zero de Fúria, nem mesmo uma ação gratuita.



Exemplo: O jogador dos Ursos assume a Missão Jotunheim!. Se, durante a próxima fase de Missão, ele tiver mais FOR em qualquer uma das províncias de Jotunheim, ele ganhará 7 de Glória e avançará um dos atributos de seu clã em 1 espaço.

SAQUE

Ao Saquear uma província com sucesso, você receberá uma recompensa, que poderá ser um aumento em um atributo do seu clã, ou pontos de glória. Mas, primeiro, você precisará derrotar quaisquer outros clãs que estejam ocupando a província.

Para realizar essa ação de Saque, escolha uma província ocupada por pelo menos uma de suas miniaturas (ou com um Dracar em seu fiorde de apoio) e que não tenha sido saqueada com sucesso nesta fase (a ficha de Saque estará com a recompensa para cima). Saquear não tem nenhum custo de Fúria, mas lembre-se de que você não pode realizar nenhuma ação se estiver com zero de Fúria. Uma ação de Saque é resolvida em 3 passos, seguidos em ordem:

1. Convocação à Batalha: Os jogadores podem mover miniaturas adjacentes para entrar na batalha.

2. Jogar Cartas: Os jogadores em batalha revelam as cartas, somando FOR e/ou efeitos especiais.

3. Resolução: A maior FOR determina o vencedor. Os perdedores são destruídos. O vencedor recebe recompensas.

1. CONVOCAÇÃO À BATALHA

Após declarar sua intenção de Saquear a província, os outros jogadores terão a chance de se juntar à batalha. Começando com o jogador à sua esquerda e seguindo no sentido horário, cada jogador (inclusive você) poderá, caso desejar, andar com uma de suas miniaturas de uma província adjacente para uma aldeia vazia na província que você está saqueando. Não há custo de Fúria para mover uma miniatura nessa ocasião, e até mesmo jogadores com zero de Fúria poderão participar. (Lembre-se de que nunca é permitido mover Dracares.) Quando todas as aldeias dessa província estiverem ocupadas, ou quando todos passarem, a batalha começa.

Nota: Como não há aldeias em Yggdrasil, não há limite para o número de miniaturas que podem entrar numa batalha nessa província.

Se, nesse momento, não houver miniaturas inimigas na província, nem em seu fiorde de apoio, não ocorrerá nenhuma batalha. Você Saqueará a província automaticamente, receberá sua recompensa (ver próxima página) e deverá virar a ficha de Saque para o lado "saqueado". Perceba que, nesse caso, você não ganha nenhuma Glória por vencer uma batalha.

De outro modo, ocorrerá uma batalha. Todas as miniaturas na província sendo saqueada ou em seu fiorde de apoio deverão participar.

2. JOGAR CARTAS

Todos os jogadores participantes da batalha devem escolher uma carta da mão e baixá-la à sua frente, fechada (a menos que o jogador não tenha mais nenhuma carta na mão — nesse caso, o jogador não baixa nenhuma carta). Depois, todos revelam as cartas escolhidas ao mesmo tempo.

Caso você revele uma carta de Batalha, seu bônus de +FOR será somado ao total de FOR das suas miniaturas na batalha. Além disso, o efeito das habilidades especiais indicadas na carta ocorre nesse momento. Contudo, caso você revele uma carta de Missão ou Melhoria, ela não tem efeito algum e nada acontece com a sua Força na batalha.

Cada clã soma o total de FOR de cada miniatura envolvida, mais o bônus de +FOR fornecido pela carta de Batalha que jogou (caso tenha jogado alguma). Esse será o total de FOR do clã nessa batalha.

Nota: Se o efeito especial de uma carta fizer com que um jogador perca todas as miniaturas que tinha na batalha antes de comparar FOR, isso não significa que o clã esteja fora da batalha. As miniaturas foram destruídas no decorrer da batalha e o clã ainda pode sair vitorioso se jogar uma carta de Batalha com FOR suficiente.

Algumas cartas de Batalha especiais servem para aumentar ainda mais a Força de suas tropas, mesmo depois que vocês tiverem revelado as cartas. Essas cartas especiais têm seu bônus de FOR num disco preenchido de branco, e seu texto especifica que você poderá jogá-las depois que as cartas forem reveladas, mas antes de se determinar um vencedor (você também pode jogá-las normalmente). O jogador que iniciou o saque é o primeiro a ter a chance de somar Força com uma dessas cartas especiais. A oportunidade segue no sentido horário até que ninguém queira ou possa jogar nada.



3. RESOLUÇÃO

O jogador com o total de FOR mais alto vence a batalha! Em caso de empate, todos os participantes perdem a batalha.

O vencedor (caso haja algum) deve descartar todas as cartas que jogou. Os perdedores pegam de volta todas as cartas que jogaram.

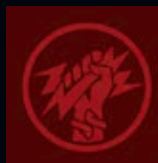
Todos os perdedores devem destruir todas as suas miniaturas que estavam na batalha (inclusive as do fiorde de apoio), colocando-as na cartela de Valhala.

Se o jogador que iniciou o Saque vencer a batalha, ele obteve sucesso ao saquear a província e ganha a Recompensa de Saque indicada na ficha de Saque (ver abaixo). Vire a ficha para o lado “saqueado” para indicar que a província só poderá ser saqueada novamente na próxima Era.

Se o jogador que iniciou o Saque não vencer a batalha, a província não é saqueada e ninguém recebe a Recompensa de Saque. Qualquer jogador (inclusive o saqueador) poderá tentar saquear a província novamente na mesma fase.

Por fim, o vencedor recebe a Glória da Batalha, mesmo que não tenha sido quem iniciou o saque. O número de pontos de Glória que ele recebe será igual ao seu número atual de Machados, conforme indicado na cartela de seu clã.

RECOMPENSAS DE SAQUE



Ao Saquear esta província com sucesso, aumente o atributo de Fúria do seu clã em um espaço. Você não ganha Fúria extra nesta fase, mas começará a próxima Era com mais Fúria.



Ao Saquear esta província com sucesso, aumente os Machados do seu clã em um espaço. O aumento em Glória pela vitória em batalhas tem efeito imediato, incluindo esta batalha.



Ao Saquear esta província com sucesso, aumente os Elmos do seu clã em um espaço.



Ao Saquear esta província com sucesso, ganhe 5 de Glória.



Ao Saquear Yggdrasil com sucesso, aumente cada um dos três atributos do seu clã em um espaço.

Exemplo:

1. O jogador do clã dos Lobos (vermelho) decide Saquear Andlang. Mesmo não tendo miniaturas em Andlang, ele pode saquear a província, pois seu Dracar está no fiorde de apoio. O jogador do clã dos Corvos (azul), sentado à sua esquerda, anda com seu Guerreiro de Gimle para uma aldeia vazia em Andlang. O jogador do clã das Serpentes (amarelo) adoraria se juntar à batalha e andar com seu Líder de Horgr para Andlang, já que Horgr já foi saqueada, mas Horgr não é adjacente, então ele não pode participar. O jogador vermelho anda com um Guerreiro de Vggdrasil para uma das aldeias vazias em Andlang. Em seguida, o jogador azul anda com um Guerreiro de Vggdrasil, ocupando a última aldeia vazia de Andlang. O jogador vermelho adoraria andar com outro Guerreiro que está em Vggdrasil, mas não há mais aldeias vazias em Andlang.

Como os jogadores vermelho e azul são os únicos presentes em Andlang, eles serão os únicos envolvidos na luta. O vermelho tem Força total 3 (2 pelo Dracar e 1 pelo Guerreiro), enquanto o azul tem Força total 2 (2 Guerreiros, cada um com FOR 1). Eles escolhem as cartas, baixam-nas à mesa e, depois, revelam-nas.



2. O vermelho revela a Violência de Tyr, uma carta de Batalha de valor +4. Mas o azul não tinha intenção de vencer, então ele revela uma carta de Melhoria, o que não muda sua Força em nada. O vermelho fica com Força 7 (3+4) e, o azul, com 2 (2+0). O vermelho vence a batalha.

3. Os dois Guerreiros do azul morrem e vão para Valhala, mas o jogador azul fica com sua carta de Melhoria, colocando-a de volta na mão. O vermelho saqueia Andlang, vira sua ficha de saque no tabuleiro para baixo, e avança seus Machados em um espaço, aumentando o valor de 3 para 4. Finalmente, ele ganha 4 de Glória pela vitória em batalha e descarta a carta de batalha que jogou.



FASE DE DESCARTE

Os jogadores só podem levar uma única carta (caso sobre alguma) para a próxima Era. Todos devem descartar as cartas excedentes até ficar com, no máximo, uma.

Na Terceira Era, os jogadores devem descartar todas as cartas, ficando sem nenhuma na mão.

FASE DE MISSÃO

Todos os jogadores revelam as Missões que assumiram. Se tiver cumprido os requisitos de uma Missão, o jogador ganha a quantidade de Glória indicada na carta, e também poderá avançar um dos atributos do seu clã em um espaço. Caso não tenha cumprido uma Missão, o jogador não ganha nada, mas também não perde nada. Descarte todas as Missões reveladas, quer tenham sido bem-sucedidas ou não.

A maioria das Missões exige que você tenha a maior Força em qualquer província de uma região específica. Some o total de FOR de todas as suas miniaturas nessa província (incluindo o fiorde de apoio) e compare-o ao total de FOR dos outros clãs na mesma província. Se o seu total for maior, você terá cumprido a Missão. Caso empate com um inimigo, você terá fracassado.

Exemplo: O jogador das Serpentes (amarelo) revela que assumiu a Missão Manheim!. Ele terá sucesso se tiver a maior FOR em qualquer província da região de Manheim. Em Elvagar, o jogador vermelho tem três Guerreiros de FOR 1, totalizando FOR 3, enquanto o jogador amarelo também tem um total de FOR 3 (FOR 1 pelo Guerreiro, mais FOR 2 pelo Dracar no fiorde de apoio). Como houve empate, o jogador das Serpentes não cumpre a Missão em Elvagar.

Entretanto, seu Dracar de FOR 2 também está dando apoio a Angerboda, onde o jogador azul tem apenas um Guerreiro de FOR 1. Assim, o clã das Serpentes cumpre a Missão, ganha 5 de Glória, conforme indicado na carta da Missão, e decide avançar os seus Elmos em um espaço.





FASE DO RAGNARÖK

Pegue a ficha que estiver no espaço do Ragnarök atual e coloque-a na província correspondente, com o lado “destruído” para cima. Essa província será destruída e ficará fora da partida.

Não há morte mais gloriosa para um viking que ser destruído pelo Ragnarök. Quando uma província for destruída pelo Ragnarök, todas as miniaturas que estiverem na província ou em seu fiorde de apoio morrem e vão para Valhala. Essas miniaturas conquistam Glória para o seu clã. A quantidade de Glória varia de acordo com o número indicado no espaço do Ragnarök na Cartela das Eras. Para cada miniatura sua (inclusive Monstros) destruída no Ragnarök, você ganha 2 de Glória na Primeira Era, 3 de Glória na Segunda Era, e 4 de Glória na Terceira Era.

Em seguida, coloque a ficha de Condenação na província indicada pela ficha do Ragnarök da próxima Era.

Exemplo: A ficha do Ragnarök indica Gimle, então os jogadores devem pegá-la da Cartela das Eras, virá-la, e colocá-la na província de Gimle no tabuleiro, destruindo-a. Todas as miniaturas nessa província e em seu fiorde de apoio são destruídas e vão para Valhala. Duas miniaturas vermelhas e duas azuis são destruídas. Como a Cartela das Eras indica uma recompensa de 3 de Glória nesta fase do Ragnarök, cada jogador ganha 6 de Glória. Em seguida, a ficha de Condenação deve ir para a província indicada na próxima fase do Ragnarök: Andlang.



FASE DE LIBERTAÇÃO DE VALHALA

Ao final de cada Era, todas as miniaturas em Valhala voltam às reservas dos respectivos donos. Coloque todas as miniaturas do seu clã que estiverem na cartela de Valhala de volta na sua reserva. As miniaturas que estiverem no tabuleiro permanecem onde estão.

FIM DE UMA ERA

Antes de seguir para a próxima Era, virem todas as fichas de Saque no tabuleiro de volta para o lado da “recompensa”. As fichas não são redistribuídas. Elas permanecem na mesma província até o final da partida.

O marcador de Primeiro Jogador passa para o jogador à esquerda.

Em seguida, coloquem a ficha de Saga na primeira fase da Era seguinte da Cartela das Eras. Uma nova Era começará com um novo conjunto de Dádivas dos Deuses. A cada nova Era, essas dádivas terão forças e poderes melhores, fornecerão mais glória ao seu clã, acarretando conflitos mais intensos no tabuleiro por territórios cada vez menores, à medida que o Ragnarök continua a destruir o mundo.





FIM DE JOGO

Após o final da fase de Libertação de Valhala da Terceira Era, o mundo chega ao seu fim, assim como a partida. Agora, é hora de descobrir qual clã obteve mais glória e conquistou seu lugar em Valhala, próximo ao trono de Odin!

DICAS

Blood Rage não é um mero jogo de controle de áreas. Vencer batalhas pode, de fato, ser um caminho para a vitória, mas você também pode ganhar muita glória morrendo. Numa batalha suicida, você pode ganhar glória quando suas tropas forem enviadas a Valhala. E, ao mesmo tempo, você fará o vencedor gastar cartas da mão, enfraquecendo-o para batalhas futuras.

As Missões podem conceder quantidades enormes de glória. Elas são poderosas demais para serem ignoradas. Mas, se você pegar muitas missões, ficará fraco demais para cumpri-las. É preciso chegar a um equilíbrio. Também é importante observar as invasões e os saques dos outros jogadores. Se você conseguir descobrir quais missões eles assumiram, suas chances de impedir que eles cumpram essas missões se tornarão muito maiores.

Mas ainda falta calcular um bônus. Você recebe um bônus de Glória por elevar cada um dos atributos do seu clã a níveis lendários. *Somente* ao final da partida, ganhe +10 de Glória para cada atributo do seu clã que estiver no 4º ou no 5º espaço. Ganhe +20 de Glória para cada atributo do seu clã que estiver no último espaço.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Fúria No início de cada rodada												
Machados Glória ao vencer batalhas												
Corvos Limite de manobras no mapa												

Exemplo: O jogador dos Corvos conseguiu elevar dois dos atributos de seu clã a níveis lendários. Ao final da partida, ele recebe +10 de Glória pela Fúria e +20 de Glória pelos Machados, totalizando +30 de Glória.

O vencedor será o jogador cujo clã tiver obtido mais Glória!

RESUMO DAS REGRAS

FASES DE CADA ERA

1. DÁDIVAS DOS DEUSES

Dê 8 cartas a cada jogador. Siga com o recrutamento até que cada um tenha 6 cartas. Descarte as 2 restantes.

2. AÇÃO

Ajuste a Fúria ao atributo de Fúria atual do clã.

Realize 1 ação por turno, pagando o custo de Fúria associado a cada ação.

Um jogador com 0 de Fúria não pode realizar nenhuma ação.

Continue até que todos os jogadores tenham 0 de Fúria ou todas as províncias tenham sido saqueadas.

INVASÃO

Pague um valor de Fúria igual à FOR de uma miniatura para movê-la de sua reserva para uma aldeia vazia.

Não é permitido Invadir Yggdrasil. Os Dracares só podem Invadir um fiorde. Os Líderes podem Invadir sem nenhum custo.

MARCHA

Pague 1 de Fúria para andar com qualquer número de miniaturas de uma província para aldeias vazias de uma outra província.

Os Dracares não podem Marchar.

MELHORIA

Pague um valor de Fúria igual à FOR de uma carta de Melhoria da mão para baixá-la na cartela do seu clã.

Se baixar uma Melhoria de uma miniatura, você poderá usá-la para realizar uma Invasão imediatamente, sem custos.

MISSÃO

Sem gastar nenhuma Fúria, baixe uma carta de Missão fechada na cartela do seu clã para assumir essa Missão.

SAQUE

Sem gastar nenhuma Fúria, escolha uma província não saqueada com pelo menos uma miniatura sua (ou em seu fiorde de apoio) para tentar saqueá-la.

Começando com o jogador à sua esquerda, os jogadores poderão andar com miniaturas de províncias adjacentes, sem custos, para aldeias vazias na província que está sendo saqueada.

Todos os jogadores com miniaturas na batalha escolhem e revelam uma carta. Some o bônus de FOR da sua carta ao total de FOR das suas miniaturas. O total mais alto vence a batalha. Em caso de empate, todos os participantes perdem a batalha.

Todos os perdedores pegam de volta as cartas que jogaram. As miniaturas que participaram e perderam são destruídas e vão para Valhala.

Se o jogador que iniciou o saque vencer, ele ganha a Recompensa de Saque e vira a ficha de Saque.

O vencedor ganha um total de Glória da Batalha igual ao seu número de Machados e descarta todas as cartas que jogou.

3. DESCARTE

Todos descartam as cartas excedentes até ficarem com apenas 1.

4. MISSÃO

Revele e descarte todas as cartas de Missão jogadas, ganhando recompensas pelas Missões cumpridas.

5. RAGNARÖK

Destrua a província condenada. Todas as miniaturas nessa província e em seu fiorde de apoio são destruídas e vão para Valhala.

Ganhe a quantidade de Glória indicada na Cartela das Eras para cada miniatura sua que for destruída.

Coloque a ficha de Condenação na próxima província condenada.

6. LIBERTAÇÃO DE VALHALA

Todas as miniaturas em Valhala voltam para as reservas de seus donos.

FIM DE UMA ERA

Vire todas as fichas de Saque para cima. O marcador de Primeiro Jogador passa para a esquerda.

FIM DE JOGO

Você recebe um bônus de Glória por cada atributo do seu clã que estiver em níveis lendários.

O jogador com mais Glória vence a partida.