

REGOLAMENTO



RICONOSCIMENTI	2
INTRODUZIONE	3
OGGETTIVO -----	3
CONTENUTO DEL GIOCO	4
CONCETTI BASE	6
TABELLONE DI GIOCO -----	6
SCHEDE DEL CLAN -----	7
MINIATURE -----	8
CARTE -----	8
PREPARAZIONE	9
PREPARARE I CLAN -----	9
PREPARARE IL TABELLONE -----	10
PREPARARE LE CARTE -----	11
ULTIMI PASSI -----	11
FASI DI GIOCO	12
FASE DEI DONI DEGLI DÈI -----	12
FASE DI AZIONE -----	13
INVASIONE	14
MARCIA	15
MIGLIORIA	16
IMPRESA	17
SACCHEGGIO	17
FASE DI SCARTO -----	20
FASE DI IMPRESA -----	20
FASE DEL RAGNARÖK -----	22
FASE DI RITORNO DAL VALHALLA -----	22
FINE DI UN'ERA -----	22
FINE DELLA PARTITA	23
RIASSUNTO DELLE REGOLE	24



RICONOSCIMENTI

Creazione e Sviluppo del Gioco: **Eric M. Lang**

Illustrazioni: **Adrian Smith**

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

Progetto Grafico: **Mathieu Harlaut**

Direzione delle Miniature: **Mike McVey**

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

Tabellone: **Henning Ludvigsen**

Logo: **Georges Clarenko, Adrian Smith**

Regole: **Thiago Aranha, Ed Bolme, Jonathan Moriarity**

Playtester: **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**

Editore: **David Preti**

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: **Fiorenzo Delle Rupi**

Revisione: **Sara Conato e Lorenzo Fanelli**

Adattamento Grafico: **Mario Brunelli**

© 2015 Guillotine Games e Studio McVey, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza esplicita autorizzazione. I loghi Blood Rage e Guillotine Games sono marchi registrati di Guillotine Games Ltd., il logo Studio McVey è un marchio registrato di Studio McVey Ltd.

CoolMiniOrNot e il logo CoolMiniOrNot sono marchi registrati di CMON Productions Limited. Blood Rage è un gioco pubblicato in Italia da Asterion Press s.r.l. Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a info@asterionpress.com. Conservate queste informazioni per futuri riferimenti. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina.

AVVERTENZA: Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Contiene piccole parti. Rischio di soffocamento. ETA: 14+.

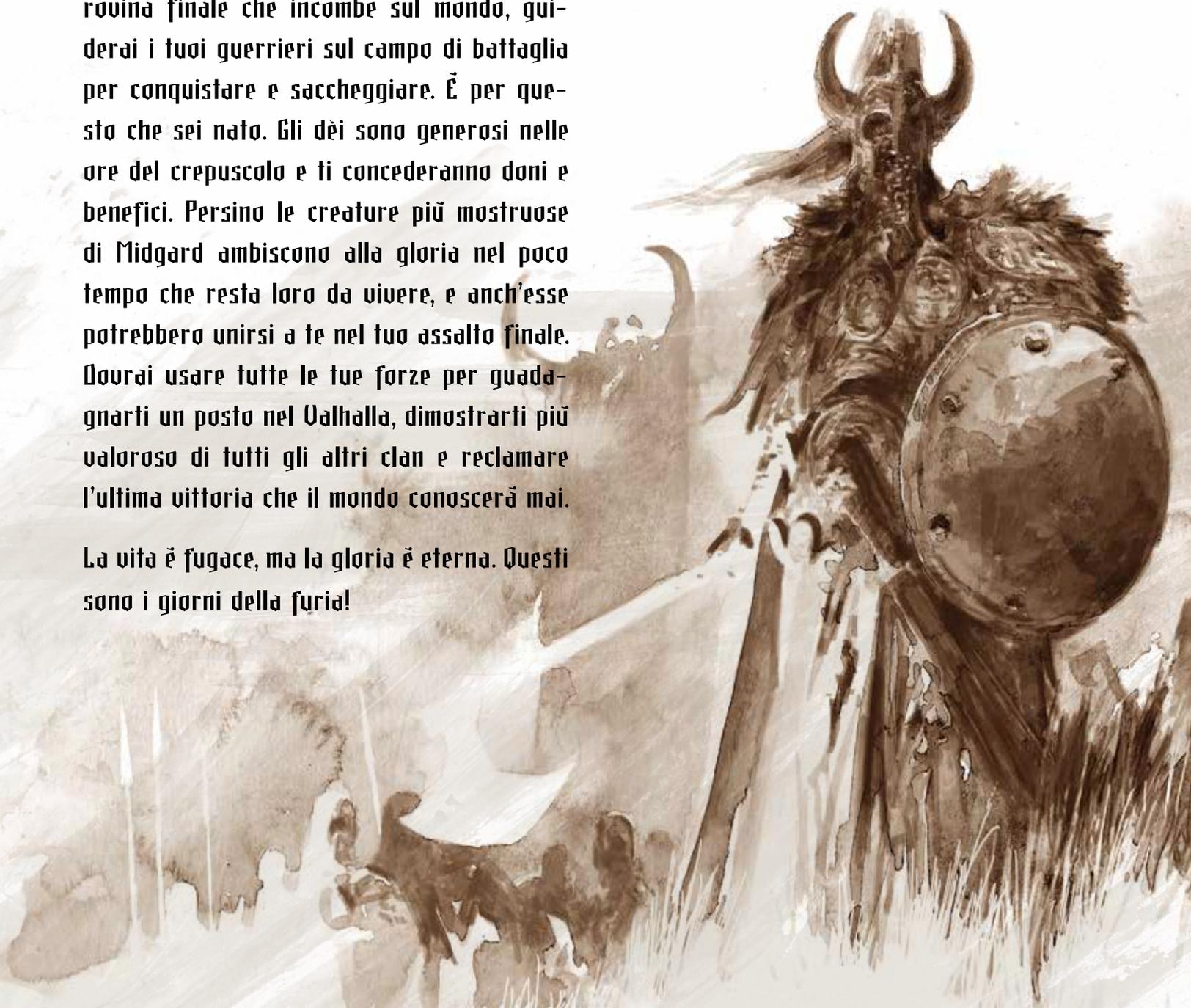
Odino, il Padre del Tutto, nella sua saggezza ha sempre saputo che il Ragnarök sarebbe giunto. Non ha mai trovato il modo per sven-tare la distruzione di Midgard... Le creature inferiori possono solo rannicchiarsi tremanti e attendere la fine.

Ma non tu. Tu sei un Vichingo, il capo di un clan antico e orgoglioso. Anche di fronte alla rovina finale che incombe sul mondo, guiderai i tuoi guerrieri sul campo di battaglia per conquistare e saccheggiare. È per questo che sei nato. Gli dèi sono generosi nelle ore del crepuscolo e ti concederanno doni e benefici. Persino le creature più mostruose di Midgard ambiscono alla gloria nel poco tempo che resta loro da vivere, e anch'esse potrebbero unirsi a te nel tuo assalto finale. Dovrai usare tutte le tue forze per guadagnarti un posto nel Valhalla, dimostrarti più valoroso di tutti gli altri clan e reclamare l'ultima vittoria che il mondo conoscerà mai.

La vita è fugace, ma la gloria è eterna. Questi sono i giorni della furia!

OBIETTIVO

L'obiettivo del gioco è accumulare la maggior quantità di Gloria prima che il mondo sia consumato dalle fiamme. È possibile accumulare Gloria attraverso le vittorie in battaglia, i saccheggi, portando a termine le imprese in nome degli dèi e morendo valorosamente sul campo di battaglia. Il gioco si sviluppa attraverso tre ere, man mano che il Ragnarök divora lentamente il mondo. Alla fine della partita, chi detiene il maggiore ammontare di Gloria è il vincitore.





10 MINIATURE DEL CLAN DEL LUPO
(8 GUERRIERI, 1 CAPO, 1 NAVE)



10 MINIATURE DEL CLAN DELL'ORSO
(8 GUERRIERI, 1 CAPO, 1 NAVE)



10 MINIATURE DEL CLAN DEL SERPENTE
(8 GUERRIERI, 1 CAPO, 1 NAVE)



10 MINIATURE DEL CLAN DEL CORVO
(8 GUERRIERI, 1 CAPO, 1 NAVE)



44 BASI DI PLASTICA PICCOLE
(11 PER CLAN)



8 BASI DI PLASTICA GRANDI
(2 PER CLAN)



9 MINIATURE DEI MOSTRI

CONCETTI BASE

TABELLONE DI GIOCO

Il tabellone di gioco di *Blood Rage* è una mappa del territorio mitologico che circonda Yggdrasil, il grande albero che unisce i nove mondi. La terra è ripartita in nove **province**. La provincia centrale è Yggdrasil, mentre le otto province esterne disposte attorno ad essa sono suddivise in tre regioni: Manheim, Alfheim e Jotunheim. Le province che condividono un confine sono considerate **adiacenti** tra loro (Yggdrasil è adiacente a tutte le altre province).

Ogni provincia contiene da tre a cinque **villaggi**. Ogni villaggio può ospitare una singola miniatura di plastica. Di conseguenza, ogni provincia può ospitare soltanto un numero massimo di miniature pari al numero dei suoi villaggi. Yggdrasil non contiene villaggi, quindi non c'è limite al numero di miniature che possono occupare Yggdrasil.

Ci sono, inoltre, quattro **fiordi** situati tra le coppie di province esterne. Ogni fiordo è considerato **di supporto** alle due province a cui è collegato. Ogni effetto che influenza una provincia influenza anche il suo fiordo di supporto. Non c'è limite al numero di miniature delle Navi che possono occupare ogni fiordo.

Infine, l'indicatore di Gloria che corre lungo il bordo del tabellone è usato per tenere il conto dei punteggi dei giocatori. Ogni giocatore farà avanzare il segnalino Gloria del suo clan lungo questo indicatore ogni volta che ottiene ulteriore Gloria.

INDICATORE DI GLORIA



SCHEDE DEL CLAN

Ogni clan utilizzabile dai giocatori possiede una sua scheda del clan su cui tenere il conto delle proprie risorse, statistiche e miglie.

Al centro della scheda del clan si trova l'**indicatore di Furia**. La Furia è la valuta del gioco: quando effettuate un'azione, questa solitamente prevede un costo in Furia. Dovrete spostare il vostro segnalino clan lungo questo indicatore per annotare quanta Furia vi rimane in quel momento.

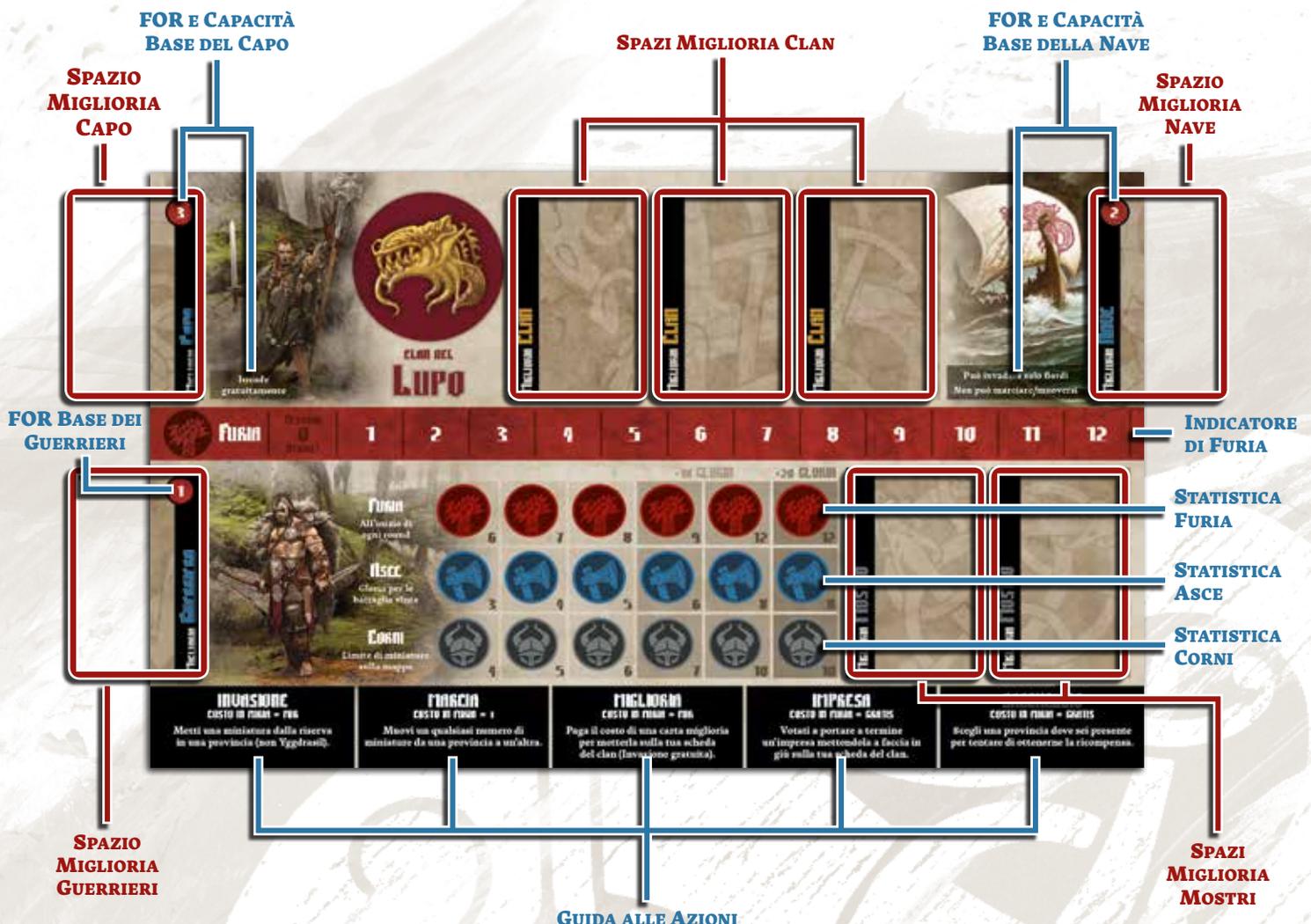
Sotto l'indicatore di Furia sono riportate le **statistiche** del vostro clan. Un clan ha tre statistiche: **Furia**, **Asce** e **Corni**.

La statistica **Furia** indica quanta Furia avete a disposizione all'inizio di ogni round. Più Furia avete, più azioni potete effettuare.

La statistica **Asce** indica quanta Gloria ottenete quando vincete una battaglia. Più Asce avete, più le vostre vittorie in battaglia frutteranno Gloria e faranno avanzare velocemente il vostro clan sul sentiero della vittoria.

La statistica **Corni** indica quante miniature potete avere simultaneamente sul tabellone. Un numero più elevato indica che potete combattere più battaglie, saccheggiare più terre e spargere più sangue.

Man mano che la partita procede, avrete varie opportunità di incrementare ogni statistica del vostro clan. Ogni volta che una vostra statistica aumenta di un grado, spostate il relativo segnalino clan di una casella verso destra. Se riuscirete a incrementare le vostre statistiche a un livello leggendario entro la fine della partita, otterrete incredibili bonus in Gloria.



MINIATURE

Ognuna delle vostre miniature (Capo, Nave, Guerrieri e, in certe occasioni, Mostri) possiede un punteggio di **Forza (FOR)**. All'inizio della partita, tutti questi punteggi sono indicati sulla vostra scheda del clan: i Capi hanno FOR 3, le Navi hanno FOR 2 e i Guerrieri hanno FOR 1. Avere forza in abbondanza sul tabellone sarà fondamentale per vincere le battaglie e portare a termine le imprese.

Inoltre, i Capi e le Navi iniziano il gioco dotati di alcune capacità speciali, come descritto sulla scheda del clan.

Man mano che la partita procede, potete migliorare le vostre miniature collocando le carte miglioria sugli spazi appropriati della vostra scheda del clan. Queste carte indicheranno il nuovo punteggio di FOR e le nuove capacità delle vostre miniature. **È importante ricordare che i Capi e le Navi conservano comunque le capacità descritte sulla scheda del clan, anche dopo avere ricevuto le miglorie.**

Ogni volta che una miniatura viene distrutta (nel corso di una battaglia, come vittima di una capacità speciale o a causa del destino ineluttabile del Ragnarök), viene collocata sulla scheda del Valhalla situata accanto al tabellone. Da lì attenderà l'era successiva per unirsi di nuovo alla battaglia.

CARTE

I tre mazzi di carte inclusi rappresentano i doni degli dèi norreni, che possono fornire aiuto in molti modi diversi. Ogni round del gioco introduce un nuovo mazzo.

Le **carte battaglia** (rosse) aumentano la Forza del vostro esercito in battaglia.



Le **carte impresa** (verdi) rappresentano delle imprese divine che il vostro clan è incaricato di compiere. Se portate a termine con successo, forniranno molta Gloria al vostro clan.



Le **carte miglioria** (nere) possono migliorare vari aspetti del vostro clan.

- Le **miglurie truppa** incrementano la forza e/o la capacità dei vostri Guerrieri, del vostro Capo o della vostra Nave.
- Le **miglurie mostro** sono creature mitologiche speciali che potete reclutare affinché combattano al vostro fianco in battaglia.
- Le **miglurie clan** sono miglurie da applicare al vostro clan nella sua interezza e forniscono una vasta gamma di effetti diversi.





PREPARAZIONE

PREPARARE I CLAN

Per prima cosa, ogni giocatore sceglie uno dei clan disponibili con cui giocare e colloca una **scheda del clan** davanti a sé. All'inizio della partita tutti i clan sono uguali, ma poi si diversificheranno tramite la scelta di miglione che ogni giocatore effettuerà.

Prendete la miniatura del **Capo** e quelle degli **8 Guerrieri** del vostro clan, assicurandovi che ognuna sia abbinata a una base piccola del vostro colore: questo vi consentirà di distinguere facilmente le vostre unità sul tabellone. Prendete la miniatura di una **Nave**, assicurandovi che sia abbinata a una vela del colore del vostro clan. Tenete tutte le vostre miniature accanto alla vostra scheda del clan: quest'area è chiamata la vostra **riserva**.

Inoltre, tenete a portata di mano le 2 basi piccole e le 2 basi grandi extra aggiuntive del vostro clan. Vi serviranno per reclutare i Mostri.

Prendete il **segnalino Gloria** del vostro clan e collocatelo sulla casella "0" dell'**indicatore di Gloria** che circonda il bordo del tabellone.

Prendete tutti i vostri **segnalini clan** e collocatene uno sulla prima casella di ognuna delle tre **statistiche di clan** elencate sulla vostra scheda del clan: **Furia**, **Asce** e **Corni**. Questo significa che tutti i giocatori inizieranno la partita con le statistiche seguenti: **6 Furia**, **3 Asce** e **4 Corni**. Infine, prendete il vostro ultimo segnalino clan e collocatelo sull'**indicatore di Furia** della vostra scheda del clan. Dato che la vostra statistica Furia di partenza è 6, collocate il segnalino sulla casella "6" del vostro indicatore di Furia.



POSIZIONI DI PARTENZA DEI SEGNALINI CLAN





PREPARARE IL TABELLONE

Collocate la scheda del **Valhalla** e quella del calendario delle ere accanto al **tabellone di gioco**.

Prendete tutti i **segnalini saccheggio** e collocate quello con il bordo verde sulla provincia di Yggdrasil, al centro del tabellone, con il lato della ricompensa rivolto a faccia in su. Mescolate gli altri 8 segnalini saccheggio e collocateli casualmente a faccia in su sulle altre 8 province che circondano Yggdrasil. I segnalini saccheggio mostrano le ricompense che otterrete saccheggiando quella provincia, come spiegato a pagina 18.

Prendete gli 8 **segnalini Ragnarök** e mescolateli. Collocatene uno su ognuna delle tre caselle Ragnarök nel calendario delle ere. I segnalini devono mostrare il lato del testo rivolto a faccia in su, per indicare quali province saranno distrutte nel corso della partita.

Come promemoria costante di quale sarà la prossima provincia destinata a essere inghiottita dal Ragnarök, collocate il **segnalino destino** sulla provincia indicata dal segnalino Ragnarök sull'indicatore della Prima Era.

Prima che la partita inizi, alcune province saranno già state distrutte dal Ragnarök, cosa che limiterà lo spazio utilizzabile sul tabellone. In base al numero di giocatori partecipanti, prendete il numero di segnalini Ragnarök indicato di seguito e collocateli sulle province indicate su di essi, con il lato "distrutto" a faccia in su.



- In una partita a 4 giocatori, 1 provincia è distrutta.
- In una partita a 3 giocatori, 2 province sono distrutte.
- In una partita a 2 giocatori, 3 province sono distrutte.

I segnalini Ragnarök rimanenti vengono rimessi nella scatola. Una provincia su cui è presente un segnalino Ragnarök è a tutti gli effetti esclusa dal gioco. Nessuna miniatura potrà mai essere collocata su quella provincia.

PREPARARE LE CARTE

Separate le carte in base al loro dorso e formate tre mazzi diversi: l'1, il 2 e il 3.

In base al numero di giocatori partecipanti potrebbe essere necessario rimuovere alcune carte da ogni mazzo per assicurarsi che il gioco sia bilanciato a dovere. Le carte che in certi casi è necessario rimuovere mostrano sul lato sinistro un numero in piccolo, come 3+ o 4+. Questo indica che la carta va inclusa solo quando si gioca con un numero di giocatori pari o superiore al numero indicato.

**NUMERO MINIMO
DI GIOCATORI**



- Nel caso di una partita a 4 giocatori, nessuna carta viene rimossa.
- Nel caso di una partita a 3 giocatori, tutte le carte 4+ vanno rimosse.
- Nel caso di una partita a 2 giocatori, tutte le carte 3+ e 4+ vanno rimosse.

Ogni mazzo contiene otto carte 4+ e sei carte 3+. Tutte le carte rimosse vanno riposte nella scatola del gioco. Poi mescolate ognuno dei tre mazzi separatamente e collocatelo, a faccia in giù, sullo spazio appropriato dei **Doni degli Dèi** nel calendario delle ere.

ULTIMI PASSI

Collocate tutte le miniature dei Mostri accanto al tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori.

Collocate il **segnalino saga** sulla prima casella della Prima Era nel calendario delle ere, vale a dire la casella "Doni degli Dèi - Prima Era". Il segnalino saga avanzerà di fase in fase in ogni era, un'era dopo l'altra, per aiutare i giocatori a tenere il conto dello svolgimento della partita.

Infine, assegnate il **segnalino primo giocatore** al giocatore che è nato più a nord. Quel giocatore inizierà la partita nella Prima Era. Alla fine di ogni era, quel giocatore passerà il segnalino primo giocatore al giocatore alla sua sinistra.





FASI DI GIOCO

Blood Rage si svolge in una serie di tre round, ognuno noto come “era”. Ogni era è suddivisa in sei fasi:

1. DONI DEGLI DÈI
2. AZIONE
3. SCARTO
4. IMPRESA
5. RAGNARÖK
6. RITORNO DAL VALHALLA

Queste fasi devono essere giocate in ordine, e ogni fase deve essere completata prima di passare a quella successiva. Fate avanzare il segnalino saga sul calendario delle ere da una fase all'altra man mano che le completate, per tenere il conto dello svolgimento della partita. Quando l'ultima fase di un'era è stata completata, il segnalino saga viene spostato sulla prima fase dell'era successiva, finché non arriva alla fine della Terza Era, nel qual caso la partita termina.

FASE DEI DONI DEGLI DÈI

Durante questa fase, i giocatori costruiscono una mano di carte attraverso un processo chiamato “draft”. Queste carte forniranno ai giocatori delle miglione per la loro truppa e il loro clan, dei mostri che si uniranno a loro in combattimento, delle imprese da compiere per guadagnare Gloria e ulteriore potenza nuda e cruda con cui vincere le battaglie. Nella Seconda Era e nella Terza Era, se a un giocatore è rimasta in mano una carta di un'era precedente, quel giocatore deve prima collocare quella carta a faccia in giù sulla sua scheda del clan, sopra il simbolo del suo clan.

Prendete il mazzo di carte dell'era attuale dal calendario delle ere e distribuite 8 carte a ogni giocatore. Le poche carte rimanenti non saranno usate in questa sessione del gioco.

PRIMA PARTITA?

Se questa è la vostra prima partita, vi consigliamo di giocare semplicemente con le 8 carte che avete ricevuto, senza effettuare il draft. Dopo avere giocato un'era, i giocatori avranno familiarizzato a sufficienza con il gioco da poter effettuare il draft nel corso della Seconda Era.

Il draft funziona in questo modo: ogni giocatore esamina le otto carte ricevute e ne sceglie una da tenere, collocandola a faccia in giù sulla sua scheda del clan, sopra il simbolo dell'animale del suo clan. Quando ogni giocatore ha collocato una carta sulla propria scheda del clan, ognuno passa il resto delle sue carte al giocatore alla propria sinistra.



Ora ogni giocatore guarda le carte che gli sono state passate, ne sceglie una da tenere e la colloca a faccia in giù sulla sua scheda del clan. Poi ognuno passa di nuovo le carte che gli rimangono al giocatore alla sua sinistra.

Continuate a scegliere e a passare carte finché ogni giocatore non ha collocato sei nuove carte sulla sua scheda del clan. A quel punto, a ogni giocatore saranno rimaste due carte da passare ma, invece di farlo, dovrà scartare quelle carte senza mostrarle.

Alla fine di questa fase, tutti i giocatori dovrebbero avere 6 carte in mano, più l'eventuale carta che potrebbero avere conservato da un'era precedente. Queste carte vanno tenute segrete agli altri giocatori. Potranno essere usate durante la fase di Azione.

CONSIGLI PER IL DRAFT

La maggior parte delle carte porta il nome di uno specifico dio e ogni dio fornisce un tipo di dono diverso. Otterrete i risultati migliori se riuscirete a concentrarvi sulle carte dedicate a uno o due divinità al massimo. Ecco cosa potete aspettarvi da ogni dio:

Odino: Giudizio e punizione in battaglia e non solo.

Thor: Gloria e bottino per le battaglie vinte.

Loki: Vendetta o bottino per le battaglie perse.

Frigg: Risorse e supporto.

Heimdall: Preveggenza e sorprese.

Tyr: Grandi numeri per vincere le battaglie.

In generale è meglio cercare di mantenere un relativo equilibrio tra i vari tipi di carte. Ignorare completamente un tipo di carta (come per esempio le imprese, le miglie o le carte battaglia) non vi condurrà automaticamente alla sconfitta, ma potrebbe costarvi caro!

DRAFT IN 2 GIOCATORI

Il draft è leggermente diverso in una partita a 2 giocatori. I giocatori scelgono due carte da tenere (invece di 1) e le collocano a faccia in giù sulla loro scheda del clan, per poi passare le altre all'avversario. Questo viene ripetuto altre due volte finché ogni giocatore non ha messo 6 carte sulla sua scheda del clan. Le 2 carte rimanenti vengono scartate.

FASE DI AZIONE

Questa è la parte principale del gioco, in cui si svolgono le invasioni e i saccheggi, si scende in battaglia e il sangue viene versato a fiumi.

Tutti i giocatori iniziano la fase di Azione con l'ammontare di Furia indicato dalla statistica Furia sulla loro scheda del clan. Se questa è la Prima Era, il segnalino clan si trova già al posto giusto, sulla casella Furia 6, dove è stato collocato durante la preparazione. Nelle ere successive, se avete migliorato la statistica Furia del vostro clan, inizierete la fase di Azione con un ammontare di Furia superiore.



Esempio: Il giocatore del Corvo ha migliorato la sua statistica Furia di due gradi durante l'era precedente, quindi inizia la prossima fase di Azione con Furia 8.

Il giocatore con il segnalino primo giocatore agisce per primo, poi il gioco prosegue in senso orario.

Nel vostro turno dovete scegliere una singola azione da effettuare: se quell'azione prevede un costo in Furia (di solito è così), dovete prima pagare quel costo e poi effettuare la vostra azione, spostando il segnalino sull'indicatore di Furia del vostro clan per indicare quanta Furia avete speso. Se non avete abbastanza Furia per pagare interamente una determinata azione, non potete effettuare quell'azione.

Una volta che la vostra azione è completata, il vostro turno termina. Il giocatore alla vostra sinistra svolge allora il suo

turno, effettuando una singola azione e pagando l'eventuale costo in Furia ad essa associato. I giocatori continuano a svolgere i loro turni in ordine di gioco.

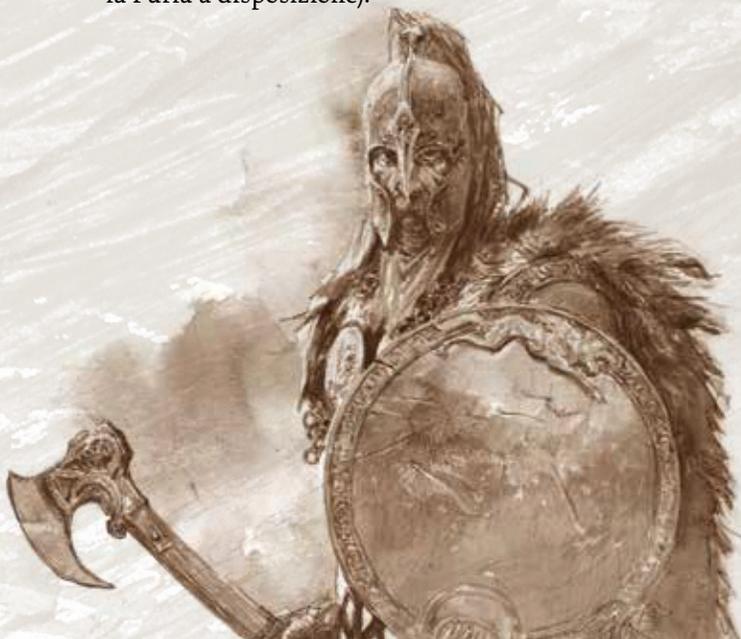
Un giocatore con zero Furia non può effettuare **nessuna** azione nel suo turno, **nemmeno un'azione che non costi Furia**. Tutto ciò che quel giocatore può fare è reagire alle azioni degli altri giocatori, come per esempio partecipare a una battaglia iniziata da un altro giocatore.

I giocatori possono scegliere tra cinque opzioni quando effettuano un'azione (come indicato nella parte bassa della loro scheda del clan). I giocatori possono effettuare la stessa azione più volte nel corso di una fase di Azione, effettuando sempre una singola azione per turno.

- **INVASIONE:** Collocate una miniatura dalla vostra riserva su un villaggio vuoto della mappa.
- **MARCIA:** Muovete le miniature da una provincia ai villaggi vuoti di una provincia diversa.
- **MIGLIORIA:** Collocate una carta della vostra mano sulla scheda del vostro clan per migliorare le sue capacità.
- **IMPRESA:** Votatevi a un'impresa collocando una carta impresa della vostra mano a faccia in giù sulla vostra scheda del clan.
- **SACCHEGGIO:** Attaccate una provincia e reclamate il bottino per il vostro clan.

Se non potete effettuare un'azione o non desiderate farlo, potete scegliere di **passare la mano**. Tuttavia, quando passate la mano perdetevi tutta la Furia che vi rimane e non potete più effettuare ulteriori azioni.

Fine della Fase di Azione: La fase di Azione termina immediatamente quando tutti i giocatori hanno zero Furia **oppure** quando tutte le province non ancora distrutte sono state saccheggiate con successo (anche se ai giocatori rimane della Furia a disposizione).



INVASIONE

Scegliete una singola miniatura nella vostra riserva e pagate un costo in Furia pari alla FOR di quella miniatura. Prendete quella miniatura e collocala in un villaggio vuoto di una qualsiasi provincia esterna (o in un fiordo qualsiasi, se la miniatura scelta è una Nave). Non potete usare questa azione per collocare una miniatura direttamente su Yggdrasil; per avere delle truppe su Yggdrasil è necessario condurcele tramite l'azione di Marcia. È inoltre importante ricordare che invadere con il vostro Capo non prevede alcun costo in Furia.



Esempio: Il giocatore del Corvo ha migliorato i suoi Guerrieri. Dato che la loro FOR è ora pari a 2, paga 2 Furia al fine di invadere il villaggio vuoto di Utgard con 1 dei Guerrieri della sua riserva.

Nota: Tenete sempre d'occhio la vostra statistica Corni. Se il numero delle vostre miniature presenti sul tabellone è pari al valore di tale statistica, non potete più effettuare Invasioni con ulteriori miniature (il Valhalla non è parte del tabellone).

MARCIA

Quando ordinate alle vostre truppe di marciare, dovete pagare 1 Furia. Poi scegliete una provincia (non un fiordo) e muovete un qualsiasi numero di vostre miniature da quella provincia ai villaggi vuoti di un'altra singola provincia. La provincia di destinazione non deve necessariamente essere adiacente, può trovarsi in un qualsiasi punto del tabellone. Non potete muovere miniature da due province diverse nella stessa azione, e non potete nemmeno muovere le vostre miniature verso due province diverse. È consentito effettuare una Marcia soltanto da una singola provincia a una qualsiasi altra.

Nota: Usare l'azione di Marcia è generalmente l'unico modo per condurre le vostre miniature su Yggdrasil. Non ci sono villaggi su Yggdrasil, quindi non c'è limite al numero di miniature che è possibile condurre su di esso.

Esempio: L'esempio sottostante mostra cinque azioni di Marcia diverse, consentite o meno:

- 1: Il giocatore blu può muovere le sue 2 miniature, anche se le province non sono adiacenti. Non può muovere tutte e 3 le sue miniature da Gimle in quanto a Elvagar ci sono solo 2 villaggi vuoti.
- 2: Il giocatore giallo può muovere tutte le miniature che vuole da Angerboda a Yggdrasil. Non c'è limite al numero di miniature che possono occupare Yggdrasil.
- 3: Il giocatore marrone non può muovere le sue miniature verso due province diverse con una singola azione di Marcia.
- 4: Il giocatore rosso non può muovere le sue miniature provenienti da due province diverse con una singola azione di Marcia.
- 5: Le Navi non possono mai essere mosse.



MIGLIORIA

Ogni scheda del clan è dotata di spazi per un massimo di otto miglorie: una a testa per ognuno dei Guerrieri, del Capo e della Nave, due per i Mostri e tre per il clan. Quando effettuate un'azione di Miglioria, dovete scegliere una carta migloria dalla vostra mano e pagare un costo in Furia pari alla FOR di quella carta. Poi collocate la carta nello spazio appropriato della vostra scheda del clan. Se ci sono più spazi a disposizione, potete scegliere quale usare; se in quello spazio è già presente una carta, quest'ultima viene scartata e rimpiazzata dalla nuova. Questa nuova carta migloria ha ora effetto permanente e vi conferisce i benefici indicati su di essa, che possono variare da una Forza maggiore per la truppa a capacità speciali. Se il vostro clan possiede due miglorie in due spazi diversi che gli forniscono lo stesso tipo di beneficio, entrambe le carte hanno effetto indipendentemente: l'una non annulla l'altra.



Esempio: Al fine di giocare la migloria *Eminenza di Loki*, il giocatore del Serpente deve pagare un costo in Furia pari alla sua FOR, che è pari a 2. Dato che possiede già tre miglorie di clan sulla sua scheda del clan, sceglie di scartare *Soccorso di Frigg* per fare spazio alla nuova migloria. Il suo clan ora possiede sia *Dominio di Loki* che *Eminenza di Loki*, cosa che gli fornisce un totale di 3 Gloria per ogni sua miniatura che ritorna dal Valhalla!

MIGLIORIE TRUPPA

Quando giocate una migloria truppa **Capo**, **Guerriero** o **Nave**, se possedete la miniatura corrispondente nella vostra riserva potete usarla immediatamente per effettuare un'Invasione (prima del turno del giocatore successivo) senza nessun costo extra in Furia.

MIGLIORIE MOSTRO

I Mostri sono miniature uniche che possono alterare drasticamente l'andamento della partita. Ognuno è dotato di una capacità speciale caratteristica e molto potente. Quando giocate una migloria Mostro, prendete la miniatura del Mostro corrispondente, applicatevi la base del vostro clan e collocatela nella vostra riserva: ora quella miniatura è vostra per il resto della partita e viene considerata come una delle vostre miniature. Potete usarla immediatamente per effettuare un'Invasione senza nessun costo extra in Furia.

Un Mostro può morire ed essere inviato nel Valhalla come qualsiasi altra miniatura: tornerà nella vostra riserva nella successiva fase di Ritorno dal Valhalla. Può ottenere Gloria per conto vostro durante la fase del Ragnarök proprio come ogni altra miniatura.

Potete ospitare soltanto 2 Mostri contemporaneamente nel vostro clan. Se scartate la carta di un Mostro al fine di collocare un nuovo Mostro nel vostro spazio migloria, la miniatura del vecchio Mostro viene immediatamente rimessa nella scatola del gioco.



IMPRESA

Prendete una carta impresa dalla vostra mano e votatevi ad essa collocandola a faccia in giù sulla vostra scheda del clan, sopra il simbolo dell'animale del vostro clan. Votarsi a un'impresa non richiede nessun costo in Furia. Non c'è limite al numero di imprese a cui votarsi durante ogni era, e potete votarvi anche a più imprese dello stesso tipo (ognuna fornirà la sua ricompensa indipendentemente). Potete esaminare le vostre imprese in qualsiasi momento.

Durante la fase di Azione, dovete cercare di soddisfare i requisiti delle imprese a cui vi siete votati, al fine di riscuotere le ricompense elencate su di esse durante la successiva fase di Impresa (vedi a pagina 20). Tuttavia, non è prevista nessuna penalità per un'impresa fallita.

Nota: Anche se non è previsto nessun costo in Furia per votarsi a un'impresa, è importante ricordare che non potete effettuare nessuna azione se avete zero Furia, nemmeno se gratuita.



Esempio: Il giocatore dell'Orso si vota all'impresa di Jotunheim! Se durante la fase di Impresa successiva avrà la FOR più alta in una qualsiasi delle province di Jotunheim, otterrà 7 Gloria e potrà incrementare di 1 grado una delle sue statistiche di clan.

SACCHIEGGIO

Se effettuate con successo un'azione di Saccheggio in una provincia, ottenete una ricompensa a scelta tra il potenziamento di una vostra statistica di clan o un incremento di Gloria. Prima, tuttavia, dovrete sconfiggere in battaglia gli altri eventuali clan che occupano quella provincia.

Per compiere un saccheggio, scegliete una provincia in cui sia presente almeno una vostra miniatura (quest'ultima può anche trovarsi in un fiordo di supporto) e che non sia ancora stata saccheggiata in questa fase (quindi con il segnalino saccheggio ancora girato con il lato della ricompensa a faccia in su). Saccheggiare non richiede nessun costo in Furia, ma è importante ricordare che non è possibile effettuare nessuna azione se si dispone di zero Furia. Un'azione di Saccheggio va risolta seguendo i 3 passi sottostanti nell'ordine indicato:

1. Chiamata alle Armi: I giocatori possono muovere le miniature adiacenti per unirsi alla battaglia.

2. Giocare le Carte: I giocatori in battaglia rivelano carte per aggiungere FOR e/o effetti speciali.

3. Risoluzione: La FOR più alta determina il vincitore. Gli sconfitti vengono distrutti, il vincitore riceve le ricompense.

1. CHIAMATA ALLE ARMI

Una volta che avete dichiarato la vostra intenzione di saccheggiare una provincia, gli altri giocatori hanno l'opportunità di unirsi alla battaglia. A partire dal giocatore a sinistra e procedendo in senso orario, ogni giocatore (incluso voi) può, se lo desidera, muovere una delle sue miniature da una provincia adiacente ad un villaggio vuoto nella provincia oggetto del saccheggio: muovere una miniatura in questo modo non prevede nessun costo in Furia e persino i giocatori con zero Furia possono farlo (senza dimenticare che le Navi non possono essere mosse). Una volta che tutti i villaggi in quella provincia sono stati occupati, o quando nessun altro desidera unirsi, la battaglia comincia.

Nota: Non ci sono villaggi su Yggdrasil, quindi può unirsi a una battaglia su di esso un numero illimitato di miniature.

Se a questo punto non ci sono miniature nemiche nella provincia o nel fiordo di supporto, non si svolge nessuna battaglia e saccheggiate automaticamente la provincia, ottenendone la ricompensa (vedi alla pagina successiva) e girando il segnalino saccheggio sul lato "saccheggiato". Va ricordato che in questo caso non ottenete nessuna ricompensa in Gloria per avere vinto una battaglia.

Altrimenti si svolge la battaglia, e tutte le miniature presenti nella provincia che viene saccheggiata e nel suo fiordo di supporto devono prendervi parte.

2. GIOCARE LE CARTE

Ogni giocatore che partecipa alla battaglia deve scegliere una carta dalla sua mano e tenerla a faccia in giù davanti a sé (a meno che non gli resti nessuna carta in mano; in quel caso non è obbligato a giocare una carta). Poi tutti rivelano simultaneamente la carta che hanno scelto.

Se rivelate una carta battaglia, il suo bonus di +FOR sarà aggiunto alla FOR totale delle vostre miniature in battaglia. Inoltre, a questo punto hanno effetto le eventuali capacità speciali elencate sulla carta. Se rivelate una carta miglioria o una carta impresa, tuttavia, essa non aggiunge nulla alla vostra Forza in battaglia e non ha effetto.

Ogni clan somma la FOR di ogni sua miniatura coinvolta e aggiunge a quel totale anche il bonus di +FOR fornito dalla carta battaglia che ha giocato (se l'ha fatto): il risultato è la FOR totale del suo clan per quella battaglia.

Nota: Se l'effetto speciale di una carta priva un giocatore di tutte le miniature con cui partecipa a una battaglia prima di confrontare la FOR, questo non significa che quel clan sia escluso dalla battaglia. Le miniature sono state distrutte nel corso della battaglia e il clan può comunque uscirne vittorioso, se la carta Battaglia che ha giocato gli fornisce FOR a sufficienza.

Alcune carte battaglia speciali possono essere usate per incrementare ulteriormente la Forza delle vostre truppe anche dopo che avete rivelato le vostre carte. Queste carte speciali mostrano il loro bonus di FOR su un cerchio bianco pieno e nel loro testo è indicato che possono essere giocate dopo che le carte sono state rivelate, ma prima di determinare un vincitore (possono anche essere giocate normalmente). Il saccheggiatore ha la prima opportunità di aggiungere Forza tramite una di queste carte speciali; dopo di lui si procede in senso orario, finché tutti decidono di non giocare altre.



3. RISOLUZIONE

Il giocatore con la FOR totale più alta vince la battaglia! In caso di parità, tutti i giocatori partecipanti perdono la battaglia.

Il vincitore della battaglia (se ce n'è uno) deve scartare tutte le carte che ha giocato. Chi ha perso la battaglia riprende invece in mano tutte le carte che ha giocato.

Tutti i giocatori sconfitti devono distruggere tutte le loro

miniature che hanno partecipato alla battaglia (incluse quelle che offrivano supporto dai fiordi) e collocarle sulla scheda del Valhalla.

Se il giocatore che ha effettuato l'azione di Saccheggio vince la battaglia, è riuscito a saccheggiare la provincia e ottiene la ricompensa di saccheggio indicata sul segnalino saccheggio (vedi sotto). Il segnalino viene girato sul suo lato "saccheggiato" per indicare che la provincia non può più essere saccheggiata fino all'era successiva.

Se il saccheggiatore non vince la battaglia, la provincia non viene saccheggiata e nessuno ottiene la ricompensa di saccheggio. Qualsiasi giocatore (incluso il saccheggiatore) potrà ritentare di saccheggiare la provincia successivamente, all'interno della medesima fase.

Infine, il vincitore della battaglia ottiene Gloria per la battaglia, che si tratti o meno del saccheggiatore. L'ammontare di Gloria che ottiene è pari alla sua statistica Asce attuale, come indicato sulla sua scheda del clan.

RICOMPENSE DI SACCHEGGIO



Quando sacchetti questa provincia con successo, incrementa di un grado la statistica Furia del tuo clan. Non ottieni Furia aggiuntiva durante questa fase, ma partirai con più Furia nell'era successiva.



Quando sacchetti questa provincia con successo, incrementa di un grado la statistica Asce del tuo clan. L'incremento di Gloria per la vittoria in battaglia ha effetto immediatamente e include questa battaglia.



Quando sacchetti questa provincia con successo, incrementa di un grado la statistica Corni del tuo clan.



Quando sacchetti questa provincia con successo, guadagna 5 Gloria.



Quando sacchetti Yggdrasil con successo, incrementa di un grado tutte e tre le statistiche del tuo clan.

Esempio:

1. Il giocatore del Lupo (rosso) sceglie di effettuare un'azione di Saccheggio su Andlang. Può farlo nonostante non abbia nessuna miniatura ad Andlang, in quanto la sua Nave si trova nel fiordo di supporto. Il giocatore del Corvo (blu), situato alla sua sinistra, muove il suo Guerriero da Gimle in un villaggio vuoto di Andlang. Il giocatore del Serpente (giallo) vorrebbe unirsi a questa battaglia muovendo il suo Capo da Horgr ad Andlang, dal momento che Horgr è già stata saccheggiata, ma Horgr non è adiacente, quindi non può farlo. Il giocatore rosso muove un Guerriero da Yggdrasil a uno dei villaggi vuoti di Andlang, poi il giocatore blu muove un Guerriero da Yggdrasil, occupando l'ultimo villaggio vuoto di Andlang. Il giocatore rosso vorrebbe muovere un altro Guerriero da Yggdrasil ad Andlang, ma ad Andlang ora non rimane più nessun villaggio vuoto.

I giocatori blu e rosso sono gli unici che hanno una presenza ad Andlang, quindi saranno gli unici a combattere. Il rosso ha una Forza totale pari a 3 (2 per la Nave e 1 per il Guerriero), mentre il blu ha una Forza totale pari a 2 (2 Guerrieri, ognuno con FOR 1). I giocatori scelgono le loro carte, le collocano sul tavolo e poi le rivelano.



2. Il rosso rivela Morsa di Tyr, una carta Battaglia con un valore di +4. Ma il blu non ha intenzione di vincere e si limita a rivelare una carta migliore, che non aggiunge nulla alla sua Forza. Il rosso conclude con Forza 7 (3+4) e il blu con Forza 2 (2+0): il rosso vince la battaglia.

3. Entrambi i Guerrieri blu muoiono e vengono inviati nel Valhalla, ma il giocatore blu conserva la sua carta migliore e la rimette nella sua mano. Il rosso saccheggia Andlang, gira il segnalino saccheggio a faccia in giù sul tabellone e aumenta la statistica Asce del suo clan di un grado, portando il suo valore da 3 a 4; poi ottiene 4 Gloria per la sua vittoria in battaglia e scarta la carta battaglia che ha giocato.



FASE DI SCARTO

I giocatori possono tenere soltanto una singola carta (se gliene rimane una) da conservare per la prossima Era. Tutti i giocatori devono scartare fino a rimanere al massimo con una carta in mano.

Nella Terza Era i giocatori devono scartare tutte le carte e svuotare completamente le loro mani.

FASE DI IMPRESA

Ogni giocatore rivela tutte le imprese a cui si è votato. Se avete soddisfatto i requisiti di un'impresa, ottenete l'ammontare di Gloria indicato sulla carta e potete anche incrementare di un grado una qualsiasi statistica del vostro clan. Se non siete riusciti a portare a termine un'impresa con successo non ottenete niente... ma non perdetevi neanche niente. Tutte le imprese rivelate, terminate con successo o meno, vengono scartate.

La maggior parte delle imprese richiede di avere la Forza più alta in una qualsiasi provincia di una determinata regione. Sommate la FOR di ogni vostra miniatura in quella provincia (incluse quelle nel fiordo di supporto) e confrontate il totale con quello della FOR di ogni altro clan presente in quella stessa provincia. Se il vostro totale è superiore, l'impresa è stata portata a termine con successo. In caso di parità con un nemico, l'impresa è fallita.

Esempio: Il giocatore del Serpente (giallo) rivela di essersi votato all'impresa di Manheim! Per portarla a termine con successo dovrà avere la FOR più alta in una qualsiasi provincia della regione di Manheim. A Elvagar il giocatore rosso ha tre Guerrieri con FOR 1, per una FOR totale pari a 3, ma anche il giocatore giallo ha una FOR totale pari a 3, grazie al suo Guerriero con FOR 1 e alla sua Nave con FOR 2 nel fiordo di supporto. Dato che è un pareggio, Elvagar non consente al giocatore del Serpente di portare a termine con successo l'impresa. Tuttavia, la sua Nave con FOR 2 offre supporto anche ad Angerboda, dove il giocatore blu ha soltanto un Guerriero con FOR 1. Grazie a questo, l'impresa ha successo, il clan del Serpente ottiene la ricompensa di 5 Gloria, indicata sulla carta impresa, e decide di incrementare la sua statistica Corni di un grado.





FASE DEL RAGNARÖK

Prendete il segnalino che si trova sull'attuale casella Ragnarök e collocatelo sulla provincia corrispondente, con il lato "distrutto" girato a faccia in su: quella provincia è distrutta per sempre ed è fuori dal gioco.

Per un Vichingo non esiste morte più gloriosa che essere distrutto nel Ragnarök. Quando una provincia viene distrutta in questo modo, tutte le miniature di quella provincia e del suo fiordo di supporto vengono collocate nel Valhalla. Ognuna di queste miniature procura Gloria al suo clan. L'ammontare di Gloria concessa è indicata su ogni casella Ragnarök del calendario delle ere. Per ognuna delle sue miniature distrutte nel Ragnarök (inclusi i Mostri), un giocatore ottiene 2 Gloria nella Prima Era, 3 Gloria nella Seconda Era e 4 Gloria nella Terza Era.

Poi collocate il segnalino destino sulla provincia indicata dal segnalino Ragnarök della prossima Era.

Esempio: Il segnalino Ragnarök indica Gimle, quindi viene preso dal calendario delle ere, girato e collocato sulla provincia di Gimle sul tabellone, che viene distrutta. Tutte le miniature in quella provincia e nel suo fiordo di supporto vengono distrutte e collocate nel Valhalla: due miniature rosse e due blu vengono distrutte. Dal momento che il calendario delle ere indicava una ricompensa di 3 Gloria in questa fase del Ragnarök, ogni giocatore ottiene 6 Gloria. Il segnalino destino viene poi spostato sulla provincia indicata nella prossima fase del Ragnarök: Andlang.



FASE DI RITORNO DAL VALHALLA

Alla fine di ogni era, tutte le miniature nel Valhalla vengono restituite ai loro rispettivi proprietari. Trasferite tutte le miniature che si trovano sulla scheda del Valhalla e che appartengono al vostro clan nella vostra riserva. Le eventuali miniature presenti sul tabellone rimangono dove si trovano.

FINE DI UN'ERA

Prima di passare all'era successiva, girate di nuovo tutti i segnalini saccheggio presenti sul tabellone sul loro lato "ricompensa". Questi segnalini non vengono rimescolati; rimangono sulla stessa provincia nel corso di tutta la partita. Il segnalino primo giocatore viene passato al giocatore alla sinistra di quello attuale.

Poi spostate il segnalino saga sulla prima fase dell'era successiva sul calendario delle ere. Ha inizio una nuova era, con una nuova serie di doni degli dèi: a ogni nuova era quei doni crescono in forza e in potenza, offrono maggiore Gloria e conducono a scontri più cruenti sul tabellone per contendersi i pochi territori rimanenti, che continuano a ridursi man mano che il Ragnarök distrugge la terra.





FINE DELLA PARTITA

Quando la fase di Ritorno dal Valhalla della Terza Era è stata completata, la fine del mondo è giunta, e con essa anche la fine della partita. Ora è il momento di scoprire quale clan ha ottenuto più Gloria e si è guadagnato un posto nel Valhalla accanto al trono di Odino!

SUGGERIMENTI DI GIOCO

Blood Rage non è un semplice gioco di piazzamento e controllo. Anche se vincere le battaglie è sicuramente una strada percorribile per conseguire la vittoria, a volte è possibile ottenere dei risultati sorprendenti morendo: in una battaglia suicida, potete ottenere Gloria inviando le vostre truppe nel Valhalla, consumando allo stesso tempo le carte della mano del vincitore e indebolendolo per le battaglie future.

Le imprese forniscono Gloria in grande quantità: sono troppo potenti per essere ignorate, ma se ne accumulate troppe portarle a termine con successo potrebbe indebolirvi eccessivamente... Dovrete trovare il giusto equilibrio! È anche importante tenere d'occhio gli altri giocatori quando invadono e saccheggiano. Se riuscite a capire a quali imprese si sono votati, avrete migliori probabilità di impedire loro di portarle a termine.

Tuttavia, rimane ancora un ultimo bonus da conteggiare: ogni giocatore ottiene ulteriore Gloria per avere incrementato ogni statistica del suo clan a livelli leggendarie. *Soltanto* alla fine della partita, ottenete +10 Gloria per ogni statistica di clan che avete incrementato fino al 4° o 5° grado e +20 Gloria per ogni statistica incrementata fino all'ultimo grado.

	+10 GLORIA					+20 GLORIA	
Furia Al Valhalla di ogni round	6	7	8	9	12	12	
Asce Gloria per le battaglie vinte	3	4	5	6	8	10	
Corvi rate di infiltrazione sulla mappa	4	5	6	7	10	10	

Esempio: Il giocatore del Corvo è riuscito ad aumentare due statistiche del suo clan a un livello leggendarie. Alla fine della partita ottiene +10 Gloria per Furia e +20 Gloria per Asce, per un totale di +30 Gloria.

Il giocatore il cui clan ha accumulato più Gloria viene proclamato vincitore!

RIASSUNTO DELLE REGOLE

FASI DI UN'ERA

1. DONI DEGLI DÈI

Distribuite 8 carte a ogni giocatore. Effettuate un draft finché ogni giocatore non ha 6 carte. Scartate le 2 carte rimanenti.

2. AZIONE

Regolate la Furia all'attuale valore della statistica Furia del clan.

Svolgete i turni effettuando 1 azione alla volta, pagando il costo in Furia associato a ogni azione.

I giocatori con zero Furia non possono effettuare nessuna azione.

Proseguite in questo modo finché tutti i giocatori non hanno zero Furia o tutte le province non sono state saccheggiate.

INVASIONE

Pagate un costo in Furia pari alla FOR di una miniatura per trasferire quella miniatura dalla vostra riserva a un villaggio vuoto.

Non è possibile invadere Yggdrasil. Le Navi possono invadere solo i fiordi. I Capi invadono gratuitamente.

MARCIA

Pagate 1 Furia per muovere il numero che preferite di vostre miniature da una singola provincia ai villaggi vuoti di un'altra provincia.

Le Navi non possono marciare.

MIGLIORIA

Pagate un costo in Furia pari alla FOR di una carta miglora nella vostra mano per collocarla sulla vostra scheda del clan.

Se effettuate un'azione di Miglora su una miniatura, potete usarla immediatamente per un'azione gratuita di Invasione.

IMPRESA

Senza pagare alcun costo in Furia, collocate una carta impresa dalla vostra mano a faccia in giù sulla vostra scheda del clan per votarvi a quell'impresa.

SACCHEGGIO

Senza pagare alcun costo in Furia, scegliete una provincia non ancora saccheggiata su cui sia presente almeno una delle vostre miniature per tentare di saccheggiarla. Su tale provincia (o su un suo fiordo di supporto) deve essere presente almeno una delle vostre miniature.

A partire dal giocatore alla sinistra del saccheggiatore, gli altri giocatori possono muovere gratuitamente le miniature delle province adiacenti nei villaggi vuoti della provincia che viene saccheggiata.

Tutti i giocatori che hanno miniature in battaglia scelgono e rivelano una carta. Ognuno somma il bonus di FOR della carta alla FOR totale delle sue miniature. Il totale più alto vince la battaglia. In caso di parità, tutti i partecipanti perdono la battaglia.

Tutti i giocatori sconfitti rimettono tutte le loro carte giocate nelle loro mani. Tutte le loro miniature partecipanti sono distrutte e finiscono nel Valhalla.

Se il saccheggiatore vince, ottiene la ricompensa di saccheggio e gira il segnalino saccheggio.

Il vincitore ottiene un ammontare di Gloria per la battaglia pari alla sua statistica Asce e scarta tutte le carte giocate.

3. SCARTO

Scartate le vostre carte fino a rimanere con 1 sola carta.

4. IMPRESA

Rivelate e scartate tutte le carte impresa giocate, ottenendo le ricompense previste per le imprese completate.

5. RAGNARÖK

La provincia attualmente indicata dal segnalino destino viene distrutta: tutte le miniature al suo interno e nel suo fiordo di supporto vengono distrutte e finiscono nel Valhalla. Ottenete l'ammontare di Gloria indicato sul calendario delle ere per ogni vostra miniatura distrutta.

Spostate il segnalino destino sulla provincia condannata successiva.

6. RITORNO DAL VALHALLA

Tutte le miniature nel Valhalla ritornano nelle riserve dei rispettivi proprietari.

FINE DI UN'ERA

Girate tutti i segnalini saccheggio a faccia in su. Passate il segnalino primo giocatore alla sinistra del primo giocatore attuale.

FINE DELLA PARTITA

Ottenete l'ammontare indicato di Gloria per ogni vostra statistica di clan giunta ai livelli leggendari.

Il giocatore con la maggior quantità di Gloria è il vincitore.