

PRAVILA IGRE



ZASLUGE	2
UVOD	3
CILJ IGRE -----	3
KOMPONENTE	4
OSNOVE IGRE	6
TABLA ZA IGRU -----	6
TABLA KLANA -----	7
JEDINICE -----	8
KARTE -----	8
POSTAVKA IGRE	9
PRIPREMA KLANA -----	9
PRIPREMA TABLE -----	10
PRIPREMA KARATA -----	10
POSLEDNJI KORACI -----	11
FAZE IGRE	12
FAZA BOŽJIH DAROVA -----	12
FAZA ODIGRAVANJA AKCIJA -----	13
INVAZIJA	14
KRETANJE	15
UNAPREĐENJE	16
ODIGRAVANJE ZADATAKA	17
PLJAČKANJE	17
FAZA ODRAČUNAVANJA KARATA -----	20
FAZA IZVRŠENJA ZADATAKA -----	20
FAZA RASPRASIVANJA -----	22
FAZA POVRATKA IZ VALHALE -----	22
KRAJ DOBA -----	22
KRAJ IGRE	23
SAŽETAK PRAVILA	24



ZASLUGE

Autor igre: **Eric M. Lang**

Ilustrovao: **Adrian Smith**

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

Grafički dizajn: **Mathieu Harlaut**

Direkcija figura: **Mike McVey**

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

Tabla za igru: **Henning Ludvigsen**

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

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

Testiranje: **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.**

Izdavač: **David Preti**

Prvo srpsko izdanje: © 2023 Mipl, Pridemage Games, Josifa Runjanina 3, 21 000 Novi Sad. www.drustveneigre.rs

© 2023 CMON Global Limited, sva prava zadržana. Nijedan deo ovog proizvoda ne sme da se proizvodi bez određene dozvole. Guillotine Games i Guillotine Games logo su registrovani zaštitni znakovi kompanije Guillotine Press Ltd. Studio McVey logo je registrovani zaštitni znak kompanije Studio McVey Limited. Blood Rage, CMON i CMON logo su registrovani zaštitni znakovi kompanije CMON Global Limited.

Izgled komponentata može da se razlikuje od prikazanog. Proizvedeno u Kini.

Odin Sveotac je oduvek znao da Ragnarok dolazi. Uprkos svoj svojoj mudrosti, nikada nije pronašao način da spreči uništenje Midgarda. Sva niža bića mogu jedino da prestrašljeno čekaju smak sveta.

Ali ne i ti. Ti si Viking, predvodnik drevnog i ponosnog klana. Suočen čak i sa konačnom propašću sveta, ipak ćeš predvoditi svoje ratnike na bojnopolju, osvajati i pljačkati, jer si za to i stvoren. Bogovi, u sutonu svojih dana, postaju velikodušni i obasipaju te darovima i blagodatima. Čak i najčudovišnija stvorenja Midgarda žude da se proslave u to malo vremena koje im je preostalo, tako da se možda i ona pridruže tvom pohodu. Uradićeš sve što je u tvojoj moći da zaslužiš svoje mesto u Valhali, time što ćeš nadladati sve ostale klanove i pobediti u poslednjoj bici koju će svet ikada videti.

Život je prolazan ali je slava večna. Vreme je za bes!

CILJ IGRE

Cilj igre je da klan koji predvodite postigne najveću moguću slavu pre nego što svet konačno izgori. Slavu stičete poredama na bojnopolju, pljačkanjem, izvršavanjem zadataka bogova, kao i hrabrom smrću u bici. Igra se proteže kroz tri Doba, dok Ragnarok polako proždire svet. Pobeđuje igrač koji na kraju osvoji najviše poena slave.





1 TABLA ZA IGRU

102 KARTE
(3 ŠPILA OD PO 34 KARTE)

8 RAGNAROK TOKENA

1 SAGA
TOKEN1 TOKEN ZA
PRVOG IGRAČA16 TOKENA KLANOVA
(4 PO KLANU)1 TOKEN
USUDA1 TOKEN ZA
PRVOG IGRAČA9 TOKENA
PLJAČKE4 MARKERA SLAVE
(1 PO KLANU)1 VREMENSKA
TABLA1 VALHALA
TABLA

4 TABLE KLANOVA



10 FIGURA VUČJEG KLANA
(8 RATNIKA, 1 JARL, 1 BROD)



10 FIGURA MEDVEĐEG KLANA
(8 RATNIKA, 1 JARL, 1 BROD)



10 FIGURA ZMIJSKOG KLANA
(8 RATNIKA, 1 JARL, 1 BROD)



10 FIGURA GAVRANSKOG KLANA
(8 RATNIKA, 1 JARL, 1 BROD)



**44 MALE
PLASTIČNE
BAZE**
(11 PO KLANU)



**8 VELIKIH
PLASTIČNIH BAZA**
(2 PO KLANU)



9 FIGURA ČUDOVIŠTA

OSNOVE IGRE

TABLA ZA IGRU

U igri *Krv i bes*, tabla za igru predstavlja mitske teritorije koje okružuju Igdrasil – veliko drvo koje spaja svih devet svetova. Tabla je podeljena u 9 **provincija** - osam spoljašnjih koje okružuju jednu središnju, Igdrasil. Provincije oko Igdrasila su podeljene u 3 različite regije: Manhejm, Alfheim i Jotunheim. Provincije koje dele granicu smatraju se **susednim** provincijama (Igdrasil je susedan svim provincijama).

Svaka provincija ima tri do pet **sela**. Na svako selo možete postaviti jednu plastičnu figuru (jedinicu), tako da svaka provincija može imati onoliko figura u okviru svojih granica koliko ima sela. Igdrasil nema sela, tako da ne postoji ograničenje broja figura koje se mogu nalaziti u njemu.

Takođe, na tabli se nalaze četiri **fjorda**, i svaki se graniči sa dve provincije. Svaki fjord **podržava** obe susedne provincije, tako da će sve ono što utiče na neku provinciju, uticati i na njoj susedan fjord. Broj brodova koji mogu da se nalaze u fjordu nije ograničen.

Tablu za igru okružuje **skala slave**, koja igračima služi da beleže poene slave koje su osvojili. Svaki igrač će pomerati svoj token slave po ovoj skali kad god osvoji poene slave.



TABLA KLANA

Svaki igrač treba da izabere jedan klan i uzme odgovarajuću tablu klanu. Table služe igračima da prate količinu besa, attribute i unapređenja klanu.

Srednji deo table zauzima **skala besa**. Bes je valuta u igri i da biste odigrali većinu akcija morate da potrošite bes. Pomerajte svoj token klanu po ovoj skali da prikazete sa koliko besa raspolazete u svakom trenutku.

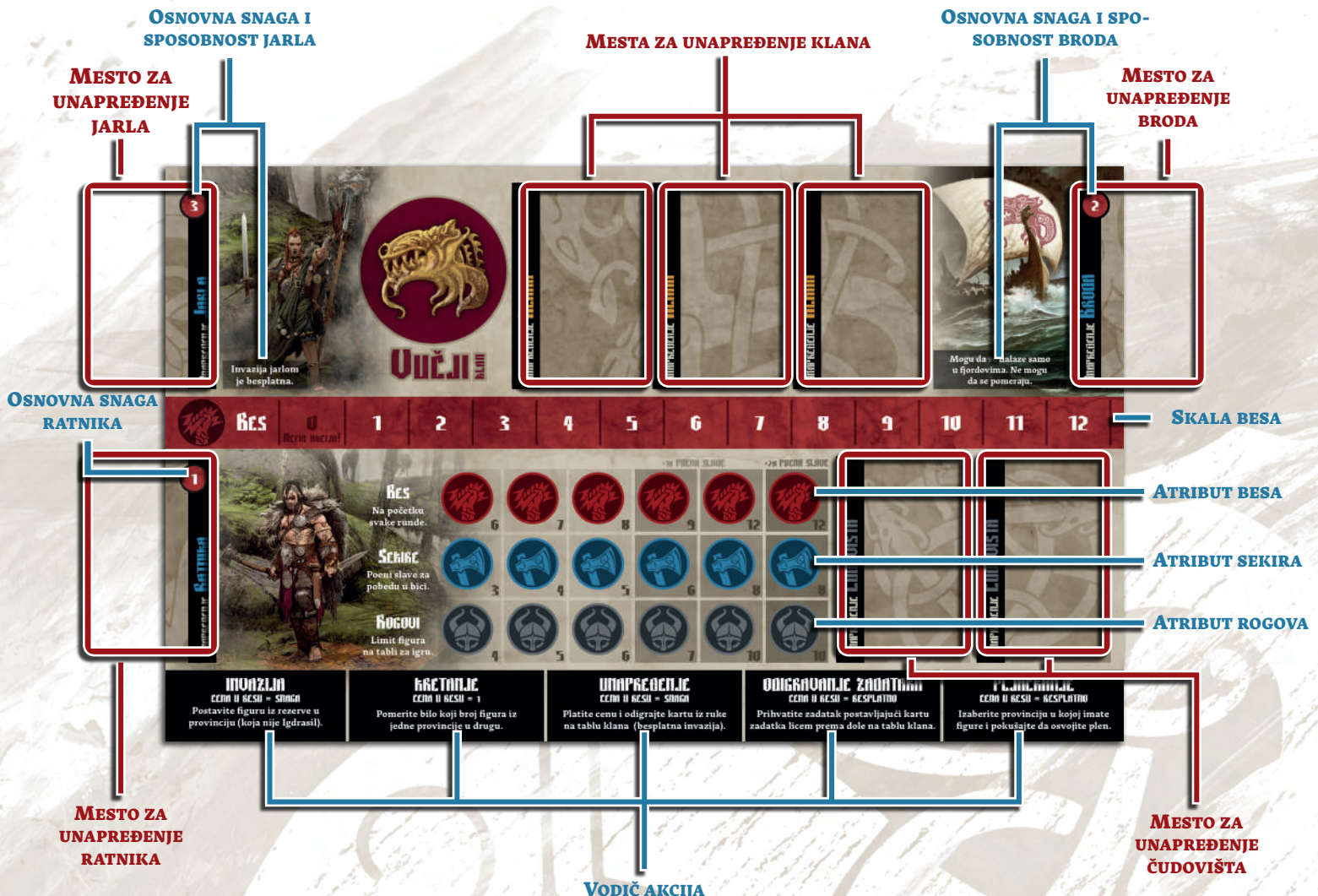
Ispod skale besa, nalaze se **atributi** vašeg klanu – **bes**, **sekire** i **rogovi**.

Atribut **besa** vam govori sa koliko besa raspolazete na početku svakog Doba. Što više besa imate, možete da odigrate više akcija.

Atribut **sekira** vam govori koliko poena slave dobijate nakon svake pobeđe. Što više sekira imate, vaše pobeđe u bitkama nosiće više slave, i tako približiti vaš klan pobeđi.

Atribut **rogova** vam govori koliko figura možete imati na tabli za igru u svakom trenutku. Sa većim brojem figura na tabli, možete se više boriti, pljačkati i proliivati krv.

Kako se igra bude razvijala, imaćete nekoliko prilika da pojačate attribute svog klanu. Kada god neki atribut unapredite za jedan korak, pomerite token klanu jedno mesto udesno na skali tog atributa. Ako do kraja partije uspete da dostignete legendaran nivo svojih atributa, dobićete velike bonuse u poenima slave.



JEDINICE

Svaka vaša jedinica – jarl, brod, ratnik i (ako ga regrutujete) čudovište – ima svoju **snagu** izraženu u brojevima. Na početku igre, vrednosti snage pomenutih jedinica iskazane su na vašoj tabli klana – jarlovi imaju snagu 3, brodovi 2, a ratnici 1. Što su vaše jedinice snažnije, lakše ćete pobeđivati u bitkama i izvršavati zadatke bogova.

Pritom, jarlovi i brodovi na početku igre imaju specijalne sposobnosti koje su iskazane na tabli klana.

Kako igra bude odmicala, imaćete prilike da svoje jedinice unapredite time što ćete karte unapređenja postavljati na odgovarajuća mesta na tabli klana. Ove karte će odrediti novu snagu i nove sposobnosti vaših jedinica. **Jarlovi i brodovi zadržavaju svoje inicijalne sposobnosti čak i ako ih unapredite tokom igre.**

Kad god je jedinica uništena, bilo da padne u bici, kao žrtva specijalne sposobnosti ili neizbežnog delovanja Ragnaroka, premešta se na tablu Valhale. Te jedinice će se vratiti u igru na početku sledećeg Doba.

KARTE

Karte su podeljene u tri špila i predstavljaju darove nordijskih bogova. Svako Doba u igri će koristiti različiti špil. Ovi darovi vam mogu biti od pomoći na različite načine.

Karte bitke (crvene) dodaju snagu vašim jedinicama u bici.



Karte zadataka (zelene) predstavljaju zadatke bogova koje treba da izvršite. Ukoliko uspete, ove karte mogu da vam donesu veliki broj poena slave.



Karte unapređenja (crne) mogu da unaprede vaš klan na više načina:

- **Unapređenja jedinica** unapređuju snagu i/ili sposobnosti vašeg jarla, broda ili ratnika.
- **Unapređenja čudovišta** regrutuju jedinstvena mitološka bića da se bore uz vas.
- **Unapređenja klana** unapređuju vaš klan u celini i imaju različite efekte.





POSTAVKA IGRE

PRIPREMA KLANA

Najpre, svaki igrač treba da odabere klan i postavi odgovarajuću **tablu klana** ispred sebe. Na početku igre, svi klanovi su jednaki, ali će se s vremenom menjati i razlikovati, u zavisnosti od unapređenja za koja se igrači opredele.

Uzmite figuru **jarla** vašeg klana i 8 odgovarajućih figura **ratnika** i postavite ih na plastične baze, u boji vašeg klana. Ovo će vam pomoći da jasno razlikujete vaše jedinice od protivničkih. Uzmite i figuru **broda** koji ima jedro u boji vašeg klana. Postavite sve ove figure pored vaše table klana u prostor koji ćemo nazvati **rezerva**.

Uzmite 2 male i 2 velike plastične baze u vašoj boji. One će vam biti potrebne ukoliko regrutujete čudovišta tokom igre.

Uzmite **marker slave** vašeg klana i postavite ga na **skalu slave** na polje označeno nulom.

Uzmite **3 tokena klana** i postavite po jedan na početak svake **skale atributa** – bes, sekire i rogovi. To znači da će svaki igrač krenuti sa sledećim vrednostima atributa: **6 besa, 3 sekire i 4 roga**. Poslednji token klana postavite na **skalu besa**. S obzirom na to da je početna vrednost atributa besa 6, ovaj token treba da stoji na polju sa brojem 6 na skali besa.



POČETNE POZICIJE TOKENA KLANOVA





PRIPREMA TABLE

Pored **table** za igru, postavite **vremensku tablu** i **tablu Valhala**.

Uzmite **tokene pljačke** i postavite zeleni token na Igdrasil na sredini table, tako da se vidi nagrada. Promešajte preostalih 8 tokena pljačke i postavite ih u spoljašnje provincije nasumično, tako da se vide nagrade na njima. Tokeni pljačke predstavljaju nagradu koju možete da dobijete ukoliko uspešno opljačkate tu provinciju, što je objašnjeno na strani 18 pravila.

Uzmite 8 **Ragnarok tokena** i promešajte ih. Tri od njih postavite nasumično, po jedan na svako od tri za to predviđena mesta na vremenskoj tabli, tako da se vidi tekst na njima. To su provincije koje će biti uništene tokom igre.

Kao podsetnik na to koja će sledeća provincija biti uništena u Ragnaroku, postavite **token usuda** na provinciju koja je označena Ragnarok tokenom za prvo Doba.

Pre početka igre, neke provincije će već biti uništene u Ragnaroku, ostavljajući vam manje prostora za igru. U zavisnosti od broja igrača, nasumično izdvojite dole naznačen broj Ragnarok tokena, i postavite ih na odgovarajuće provincije, tako da strana koja prikazuje uništenje bude okrenuta licem prema gore.



- U igri za 4 igrača, uništite jednu provinciju.
- U igri za 3 igrača, uništite dve provincije.
- U igri za 2 igrača, uništite tri provincije.

Preostale Ragnarok tokene možete vratiti u kutiju, oni vam neće biti potrebni. Provincija koja na sebi ima Ragnarok token ne učestvuje u igri. Ne možete da postavite nijednu figuru u tu provinciju.

PRIPREMA KARATA

Razdvojite karte po njihovim poledinama na tri gomile – tako ćete napraviti 3 špila sa brojevima 1, 2 i 3.

Ukoliko u igri učestvuje manje od četiri igrača, morate izbaciti određene karte iz sva tri špila. Te karte imaju broj na levoj strani, na primer 3+ ili 4+. Ovi brojevi označavaju da se te karte koriste samo u partijama sa odgovarajućim brojem igrača.

- U igri za 4 igrača, ne izbacujete nijednu kartu.
- U igri za 3 igrača, izbacujete sve karte sa oznakom 4+.
- U igri za 2 igrača, izbacujete sve karte sa oznakama 3+ i 4+.

Svaki špil sadrži osam 4+ karata i šest +3 karata. Sve izbačene karte možete da vratite u kutiju. Nakon izbacivanja karata, promešajte sva tri špila zasebno i postavite ih na odgovarajuća mesta na vremenskoj tabli, licem prema dole.

NAJMANJI BROJ
IGRAČA



POSLEDNJI KORACI

Postavite sve figure čudovišta pored table, tako da budu nadohvat svim igračima.

Postavite **saga token** na prvo mesto prvog Doba na vremenskoj tabli - koje se zove Božji darovi. Saga token se pomera prateći faze svakog Doba, kroz sva tri Doba jedno za drugim, kako bi igrači lako pratili tok igre.

Na kraju, dajte token za **prvog igrača** igraču koji je rođen najsevernije. Taj igrač započinje igru u prvom Dobu, a na kraju svakog Doba token se predaje sledećem igraču s leve strane.





FAZE IGRE

Igra *Krv i bes* traje tri runde, koje nazivamo Doba. Svako Doba je podeljeno u šest faza:

1. FAZA BOŽIJH DAROVA
2. FAZA ODIGRAVANJA AKCIJA
3. FAZA DOBACIVANJA KARATA
4. FAZA IZVRŠAVANJA ZADATAKA
5. FAZA RAGNAROKA
6. FAZA POVRATA IZ VALHALE

Faze moraju da se odigravaju u tačno navedenom redosledu, i da bi prešli na narednu fazu, morate u potpunosti završiti fazu u kojoj se trenutno nalazite. Kako budete završavali faze, pomerajte saga token kroz prvo Doba kako bi pratili tok igre. Nakon što završite sve faze u prvom Dobu, pomerite saga token na prvu fazu drugog Dobu. Kada završite poslednju fazu trećeg Dobu, igra se završava.

FAZA BOŽIJH DAROVA

U ovoj fazi igrači biraju karte koje će zadržati za sebe, po sistemu koji se naziva draft. Karte donose unapređenja za jedinice i klanove, čudovišta koja će vam pomoći u bici, zadatke bogova i sirovu snagu koja vam pomaže da pobedite u bitkama.

Ukoliko vam na prelasku u drugo i treće Doba ostane jedna karta u ruci iz prethodnog Dobu, morate da je postavite licem prema dole na vašu tablu klana, preko grba.

Uzimate špil Dobu u kojem se trenutno nalazite i svakom igraču podelite po osam karata. Preostale karte tog špila nećete koristiti u ovoj partiji i vratite ih u kutiju.

PRVI PUT IGRATE?

Savetujemo da prvo Doba odigrate bez drafta, da jednostavno zadržite 8 karata koje su vam podeljene. Nakon prvog Dobu, trebalo bi da ste se dovoljno upoznali sa igrom da možete da koristite draft u drugom i trećem Dobu.

Draft funkcioniše na sledeći način: Svaki igrač pogleda 8 karata koje su mu podeljene i izabere jednu koju želi da zadrži. Tu kartu postavlja licem prema dole na svoju tablu klana, preko svog grba. Nakon što svi igrači odaberu po jednu kartu i postave je na svoj grb, preostale karte prosleđuju igraču sa svoje leve strane.



Sada svaki igrač gleda karte koje su mu prosleđene, bira jednu od njih i stavlja je na svoju tablu klana, na već prethodno odabranu kartu. Zatim preostale karte prosleđuje igraču sa svoje leve strane.

Nastavite da birate i prosleđujete karte sve dok svaki igrač ne odabere po šest karata. Kada se to desi, svakom igraču će ostati po 2 karte u ruci, i umesto da ih prosledi igraču sa leve strane, izbacice te karte iz igre, ne pokazujući ih ostalim igračima.

Na kraju ove faze, svi igrači treba da imaju po 6 karata u ruci, plus jednu ukoliko je preostala iz prethodnog Doba. Karte u ruci ne pokazujte protivnicima. Njih ćete imati prilike da iskoristite već u fazi odigravanja akcija.

SAVETI PRILIKOM DRAFTA

Većina karata je nazvana po određenom bogu, a svaki bog ima specifičnu vrstu darova koje pruža igračima. Ukoliko se fokusirate na karte jednog ili dva boga, trebalo bi da idete u dobrom pravcu. Evo šta možete da očekujete od svakog boga:

Odin: Sud i kazna u bitkama i van njih.

Tor: Slava i plen u bitkama u kojima pobedite.

Loki: Osveta i plen u bitkama u kojima ste poraženi.

Friga: Resursi i potpora.

Hejmdal: Predviđanje i iznenađenja.

Tir: Veliko ljudstvo za pobeđe u bitkama.

Trebalo bi da težite izvesnoj ravnoteži u izboru karata. Ukoliko u potpunosti ignorirate neku vrstu karata (npr. karte unapređenja), ne mora da znači da ćete izgubiti ali po svoj prilici ćete sebi otežati put do pobeđe!

DRAFT U 2 IGRAČA

Sistem drafta funkcioniše drugačije za 2 igrača. Igrači biraju 2 karte (umesto 1), postavljaju ih na grb na tabli klana i ostatak prosleđuju svom protivniku. Ovo se ponavlja još dvaput, tako da svaki igrač ostane sa po 6 karata, dok po 2 preostale karte izbacuju iz igre.

FAZA ODIGRAVANJA AKCIJA

Ovo je najbitnija faza igre, faza u kojoj se odigravaju karte, vode bitke, pljačkaju provincije i proliva krv.

Igrači u ovu fazu ulaze sa određenom količinom besa, koja je određena atributom besa na njihovoj tabli klana. Ako se nalazite u prvom Dobu, ovo ste već rešili u postavci igre, i vaš token klana stoji na poziciji 6 skale besa. Ukoliko unapredite vaš atribut besa, u narednim Dobima na početku ove faze imaćete veću količinu besa.



Primer: Igrač Gavranskog klana je unapredio svoj atribut besa dva puta u trenutnom Dobu, tako da će u fazu odigravanja akcija u narednom Dobu ući sa 8 besa.

Igrač koji ima token prvog igrača igra prvi, a igra se odvija u smeru kretanja kazaljke na satu.

Kad ste vi na potezu, birate jednu akciju koju želite da odigrate. Većina akcija ima cenu izraženu u besu, i tu cenu morate da platite da biste odigrali akciju. Pomerite token na skali besa da označite koliko ste besa potrošili. Ukoliko nemate dovoljno besa da izvršite određenu akciju, ne možete da odaberete tu akciju.

Vaš potez se završava kad se završi akcija koju ste odabrali, a tada je na redu igrač s vaše leve strane. Nakon što taj igrač završi jednu akciju koju je odabrao i plati bes koji se traži, igra prelazi na narednog igrača s leve strane. Akciona faza se tako nastavlja u krug.

Kada igrač spadne na nula besa, on više **ne može** da odigrava akcije, **čak ni one koje su inače besplatne** da bi bile odigrane. Taj igrač može samo da učestvuje u bitkama koje izazovu drugi igrači. Ukoliko ipak uspe da podigne bes sa nule, u narednim potezima može da igra akcije.

Igrač na potezu može da bira između pet različitih akcija (sve su navedene na dnu table klana). Svaki put kad je na potezu, igrač bira samo jednu akciju. U akcionoj fazi igrač može više puta da izabere istu akciju.

• **INVAZIJA:** Postavite jedinicu iz vaše rezerve na slobodno selo na mapi.

• **KRETANJE:** Pomerite jedinice iz jedne provincije na slobodna sela u drugoj provinciji.

• **UNAPREĐENJE:** Odigrajte kartu iz vaše ruke na tablu klana.

• **ODIGRAVANJE ZADATAKA:** Prihvatite zadatak postavljajući kartu zadatka licem na dole na vaš grb na tabli klana.

• **PLJAČKANJE:** Napadnite provinciju i opljačkajte je.

Ukoliko ne želite ili ne možete da odigrate akciju, možete da **predate** potez. Međutim, ukoliko to uradite, gubite sav preostali bes i više ne možete da odigravate akcije u tom Dobu.

Kraj faze odigravanja akcija: Ova faza se završava kada svi igrači spadnu na nula besa, **ili** kada više nema dostupnih provincija za pljačku (čak i ako je igračima preostalo besa za odigravanje akcija).



INVAZIJA

Izaberite jedinicu iz svoje rezerve i platite onoliko besa kolika je snaga te jedinice. Tu figuru postavite na bilo koje slobodno selo spoljašnjih provincija. Ukoliko ste odabrali brod, morate da ga postavite u neki od fjordova. Ovom akcijom ne možete da postavite jedinice u Igdrasil, njih ćete tamo morati da pomerite iz spoljašnjih provincija. Invazija jarlom je besplatna.



Primer: Igrač Gavranskog klana je unapredio svoje ratnike. S obzirom na to da je njihova snaga sada 2, on plaća 2 besa kako bi u akciji invazije postavio jedinicu ratnika iz svoje rezerve na slobodno selo u Utgardu.

Napomena: Kad je broj vaših jedinica na tabli za igru jednak vašem atributu rogova na tabli klana, više ne možete da vršite invaziju svojim jedinicama. Tabla Valhala nije deo table za igru.

KRETANJE

Kretanje vaših jedinica košta 1 bes. Izaberite jednu provinciju (ne možete da odaberete fjord) i pomerite bilo koji broj vaših jedinica iz te provincije na slobodna sela u nekoj drugoj provinciji. Provincija u koju ste pomerili svoje jedinice ne mora biti susedna početnoj provinciji, može biti bilo gde na tabli.

Ne možete da pomerate jedinice iz 2 različite provincije u istoj akciji, niti da ih pomerate u dve različite provincije. Možete samo da premestite jedinice iz jedne provincije u drugu.

Napomena: Akcija kretanje je uglavnom jedini način da vaše jedinice postavite u Igdrasil. U Igdrasilu nema sela, tako da ne postoji ograničenje broja jedinica koje mogu tamo da se nalaze.

Primer: Prikazano je 5 različitih načina kretanja, dozvoljenih i nedozvoljenih:

- 1: Plavi igrač može da pomeri svoje 2 jedinice, čak i ako provincije nisu susedne. Ne može da pomeri sva svoja 3 ratnika, zato što provincija Elvagar ima samo 2 slobodna sela.
- 2: Narandžasti igrač može da pomeri sve svoje jedinice u Igdrasil. Ne postoji ograničenje broja jedinica u Igdrasilu.
- 3: Braon igrač ne sme da pomeri svoje jedinice u dve različite provincije u istoj akciji kretanja.
- 4: Crveni igrač ne sme da pomeri svoje jedinice iz dve različite provincije u istoj akciji kretanja.
- 5: Brodovi se uopšte ne pomeraju.



UNAPREĐENJE

Table klana imaju mesta za osam unapređenja: Po jedno za ratnike, jarla i brod, dva za čudovišta i tri za sam klan.

Da biste odigrali akciju unapređenja, morate da odaberete kartu unapređenja iz ruke i platite njenu cenu u besu, koja je jednaka snazi te karte. Zatim postavite tu kartu na predviđeno mesto na tabli klana. Ukoliko ima više mogućih mesta na tabli klana za tu kartu, odaberite mesto koje želite. Ukoliko se na tom mestu već nalazi neka druga karta, izbacite tu kartu iz igre i na njeno mesto postavite novu kartu unapređenja. Tada na snagu stupa nova karta unapređenja i sve pogodnosti koje su na njoj navedene.

Ukoliko na različitim mestima svoje table klana imate dve karte unapređenja sa istim tipom pogodnosti, efekti obe karte se sabiraju - te karte ne poništavaju jedna drugu.



Primer: Da bi odigrao kartu Lokijevo prisustvo, igrač Zmijskog klana mora da plati 2 besa, kolika je snaga te karte. S obzirom na to da već ima 3 unapređenja klana na tabli klana, odbacuje kartu Frigina pomoć da bi napravio mesta za novo unapređenje. Sada ima karte Lokijevo carstvo i Lokijevo prisustvo i dobiće 3 poena za svaku jedinicu koju vrati iz Valhale!

UNAPREĐENJE JEDINICA

Kada odigrate kartu unapređenja **ratnika, jarla** ili **broda**, ukoliko u rezervi imate odgovarajuću figuru, možete je odmah postaviti na tablu (odigravate dodatnu akciju invazije), i ne plaćate njenu cenu u besu (plaćate samo bes za odigranu kartu).

UNAPREĐENJE ČUDOVIŠTA

Čudovišta su moćne jedinice koje mogu da utiču na tok igre u velikoj meri. Svako čudovište ima jedinstvenu specijalnu sposobnost.

Kada odigrate kartu unapređenja čudovišta, uzmite figuru tog čudovišta, stavite je na plastičnu bazu u boji svog klana, i uvrstite je u svoju rezervu. Do kraja partije će se smatrati vašom jedinicom. Kao bonus zbog odigrane karte unapređenja, možete da odmah iskoristite dodatnu akciju invazije i tu jedinicu postavite na tablu, a da ne platite njenu cenu u besu (samo plaćate bes za odigranu kartu).

Kao i sve ostale jedinice, vaše čudovište može da umre i ode u Valhalu, i vratiće se u vašu rezervu u narednoj fazi povratka iz Valhale. U fazi Ragnaroka, dobijate poene slave za čudovišta kao i za sve ostale jedinice.

Možete imati najviše 2 čudovišta u isto vreme. Ukoliko odbacite neku kartu unapređenja čudovišta kako biste odigrali novu kartu na tabli klana, figura starog čudovišta se uklanja iz igre.



ODIGRAVANJE ZADATAKA

Prihvatite zadatak bogova tako što kartu zadatka iz ruke postavite na tablu klana preko grba licem prema dole. Odigravanje karte zadatka je besplatno. Ne postoji ograničenje broja zadataka koje možete da odigrate tokom jednog Doba, a možete odigrati i 2 zadatka istog tipa (i za svaki ćete osvojiti nagradu zasebno). U svakom momentu možete da pregledate zadatke koje ste odigrali.

U ovoj fazi odigravanja akcija, treba da ispunite uslove na karti zadatka da biste dobili naznačene nagrade. Te nagrade se dobijaju u fazi izvršenja zadataka (pogledajte stranu 20). Ne postoje penali ukoliko niste uspeli da ispunite neki zadatak.

Napomena: Iako je odigravanje zadatka besplatno, ne možete da odigrate **nijednu** akciju ukoliko imate o besa, čak ni akciju koja ne zahteva bes.



Primer: Igrač Medveđeg klana odigrava Jotunhejm! kartu zadatka. Ukoliko u narednoj fazi izvršenja zadataka on ima najveću snagu u bilo kojoj provinciji u Jotunhejmu, dobiće 7 poena slave i povećati za 1 stepen bilo koji atribut svog klana.

PLJAČKANJE

Ako uspešno opljačkate provinciju, dobićete nagradu, ili u poenima slave ili u povećanju atributa vašeg klana. Međutim, imaćete konkurenciju u protivničkim klanovima koji se nalaze u toj provinciji, i moraćete da ih pobedite u bici.

Da biste izvršili akciju pljačkanja, odaberite provinciju u kojoj imate makar 1 jedinicu (ili je imate u susednom fjordu) i koja još nije opljačkana u ovom Dobu (njen token pljačke je i dalje okrenut na stranu sa nagradom). Akcija pljačkanja je besplatna, ali ne zaboravite da ne možete da odigrate nijednu akciju ukoliko ste spali na o besa. Akcija pljačkanja se odvija u sledeća 3 koraka:

- 1. Poziv u bitku:** Igrači mogu da pomere jedinice iz susednih provincija u provinciju u kojoj se odvija bitka.
- 2. Odigravanje karata:** Igrači koji učestvuju u bici otkrivaju karte da bi povećali snagu svojih jedinica i/ili iskoristili dodatne efekte karata.
- 3. Kraj bitke:** Igrač sa najvećom snagom pobeđuje u bici. Jedinice poraženih igrača umiru i pobeđnik dobija nagradu.

1. POZIV U BITKU

Kada najavite akciju pljačke određene provincije, svi igrači imaju priliku da se priključe bici. Počevši od igrača sa vaše leve strane i u smeru kretanja kazaljke na satu, svaki igrač (uključujući i vas) može, ukoliko želi, da pomeri jednu svoju jedinicu na slobodno selo provincije koja se pljačka, ali isključivo iz neke susedne provincije. Pomeranje jedinica na ovaj način je besplatno, čak i igrači sa o besa mogu ovo da urade (napomena: brodovi ne mogu da se pomeraju). Prilika da se dodaju jedinice u provinciju koja se pljačka kruži stolom i ako ste inicijalno preskočili da pomerite jedinicu, možete to uraditi ukoliko vam se opet ukaže prilika. Nakon što se sva sela u toj provinciji popune, ili igrači više ne žele da pomeraju, bitka počinje.

Napomena: U Igdrasilu ne postoje sela, tako da ne postoji ograničenje broja jedinica koje mogu da se priključe bici.

Ukoliko nakon poziva u bitku ne postoje protivničke jedinice u toj provinciji ili susednom fjordu, neće doći do bitke, igrač pljačka provinciju i dobija nagradu naznačenu na tokenu pljačke, koji zatim okreće na drugu stranu. U ovom slučaju ne dobijate poene slave za pobeđu u bici, pošto do nje nije ni došlo.

U suprotnom, sve jedinice koje se nalaze u toj provinciji i susednom fjordu moraju da učestvuju u bici.

2. ODIGRAVANJE KARATA

Svaki igrač koji učestvuje u bici mora da izabere jednu kartu iz ruke i postavi je ispred sebe licem prema dole (osim ukoliko nema nijednu kartu u ruci). Svi igrači istovremeno okreću karte i pokazuju šta je na njima.

Ukoliko otkrije kartu bitke, igrač dobija bonus snagu za svoje jedinice. Takođe, na snagu odmah stupaju svi specijalni efekti te karte. Ukoliko ste otkrili kartu zadatka ili unapređenja, ona neće imati nikakav efekat.

Igrači sabiraju snagu svih svojih jedinica koje učestvuju u bici sa snagom karte bitke ako su je odigrali, i tako dobijaju konačnu snagu klana za predstojeću bitku.

Napomena: Ukoliko specijalna sposobnost karte uništi sve jedinice koje neki igrač ima u provinciji pre poređenja snaga, to ne znači da taj igrač ispada iz bitke. Čak i ako više nema jedinice u provinciji, i dalje može da pobeđi ukoliko odigra dovoljno jaku kartu bitke.

Određene karte bitke mogu naknadno da povećaju snagu vaših jedinica, čak i nakon što svi igrači otkriju svoje karte bitke. Ove karte imaju dodatnu snagu prikazanu u popunjenom belom krugu i u tekstu na karti je naznačeno da se mogu odigrati nakon otkrivanja ostalih karata, ali pre poređenja snaga igrača (mogu biti odigrane i na uobičajen način kao ostale karte). Igrač koji je pokrenuo pljačku prvi ima priliku da pridoda snagu jedne ovakve karte, a zatim se ta mogućnost prenosi u smeru kretanja kazaljke na satu.



3. KRAJ BITKE

Igrač sa najvećom ukupnom snagom odnosi pobjedu. U slučaju nerešenog ishoda, svi igrači gube bitku.

Pobednik bitke mora da odbaci sve karte koje je odigrao. Poraženi u bici vraćaju sve odigrane karte u ruku.

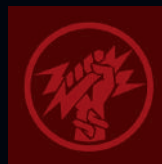
Poraženi igrači uklanjaju sve svoje jedinice koje su učestvovali u bici (uključujući i one iz susednog fjorda) i postavljaju ih na tablu Valhale.

Ukoliko je igrač koji je pokrenuo pljačku pobjedio u bici, on osvaja plen prikazan na tokenu pljačke (pogledajte ispod). Zatim okreće taj token na drugu stranu i time naznačava da ovu provinciju više ne možete da pljačkate u ovom Dobu.

Ukoliko igrač koji je pokrenuo pljačku ne pobjedi u bici, provincija neće biti opljačkana i niko ne dobija nagradu prikazanu na tokenu pljačke. U narednim potezima, bilo koji igrač može ponovo da pokuša pljačku te provincije.

Kao poslednji korak, pobednik bitke dobija poene slave, bez obzira da li je on pokrenuo pljačku ili ne. Broj poena slave koji je osvojio jednak je njegovom atributu sekira.

NAGRADE ZA PLJAČKU



Kada uspešno opljačkate ovu provinciju, povećajte atribut besa za 1 stepen. Ne dobijate dodatan bes u ovom Dobu, ali sledeće Doba ćete krenuti sa većom količinom besa.



Kada uspešno opljačkate ovu provinciju, povećajte atribut sekira za 1 stepen. Osvajate više poena slave za pobjede u bitkama, i taj efekat stupa na snagu odmah a važi i za ovu bitku.



Kada uspešno opljačkate ovu provinciju, povećajte atribut rogova za 1 stepen.



Kada uspešno opljačkate ovu provinciju dobićete 5 poena slave.



Kada uspešno opljačkate Igdrasil, povećajte sva 3 atributa vašeg klana za po 1 stepen.

1. Igrač Vučjeg klana (crveni) pokreće pljačku provincije Andlang. Može ovo da uradi iako nema svoje jedinice u Andlangu, zato što ima brod u susjednom fjordu. Igrač Gavranskog klana (plavi) sedi sa njegove leve strane, i pomera svog ratnika iz provincije Gimle na slobodno selo u Andlangu. Igrač Zmijskog klana (narandžasti) želi da se priključi ovoj pljački i da pomeri svog jarla u Andlang, ali ne može, pošto provincija Horgr nije susjedna. Crveni igrač pomera ratnika iz Igdrasila na slobodno selo u Andlangu, a zatim isto to radi i plavi igrač, i na taj način zauzima poslednje slobodno selo. Crveni igrač bi želeo da pomeri još jednog ratnika u Andlang, ali ne može jer više nema slobodnih sela.

Crveni i plavi igrač su jedini prisutni u Andlangu tako da će se bitka voditi između njih. Crveni igrač ima snagu 3 (2 za brod i 1 za ratnika) dok plavi ima snagu 2 (2 ratnika, svaki sa snagom 1). Igrači biraju svoje karte bitke i istovremeno ih otkrivaju.



2. Crveni igrač otkriva Tirov udarac, kartu bitke koja dodaje 4 snage. Plavi igrač nema nameru da pobedi i otkriva kartu unapređenja koja ne dodaje snagu njegovim jedinicama. Crveni igrač ima 7 snage (3+4) a plavi 2 (2+0). Crveni igrač odnosi pobjedu.

3. Oba ratnika plavog igrača umiru i odlaze u Valhalu, ali plavi igrač zadržava kartu unapređenja koju je odigrao u bici. Crveni igrač je opljačkao Andlang, dobija nagradu prikazanu na tokenu pljačke i okreće ga na drugu stranu. Atribut sekira povećava sa 3 na 4, zatim dobija 4 poena slave za pobjedu u bici i odbacuje kartu bitke koju je odigrao.



FAZA ODBACIVANJA KARTI

Igrači mogu da zadrže samo jednu kartu na prelasku u sledeće Doba. Svi igrači moraju da odbace sve karte, osim jedne.

Na kraju trećeg Doba, igrači odbacuju sve karte iz ruke.

FAZA IZVRŠAVANJA ZADATAKA

Svaki igrač otkriva sve karte zadataka koje je odigrao. Ukoliko ste ispunili uslove zadatka, dobijate naznačene poene slave i možete da povećate jedan od atributa klanu za 1 stepen. Ukoliko niste uspeali da izvršite zadatak, nećete dobiti nagradu ali nećete ni snositi posledice. Odbacite sve odigrane karte zadataka, bez obzira na to da li su zadaci ispunjeni ili ne.

Većina zadataka zahteva da imate najveću snagu u bilo kojoj provinciji određene regije. Saberite snagu svih vaših jedinica u toj provinciji (uključujući i susedni fjord) i uporedite tu snagu sa svim ostalim klanovima prisutnim u toj provinciji. Ukoliko imate najveću snagu, ispunili ste zadatak. Ukoliko je vaš zbir jednak zbiru nekog drugog igrača, niste ispunili zadatak.

Primer: Igrač Zmijaskog klanu (narandžasti), otkriva da je odigrao Manheim! zadatak. Uspešno će ga izvršiti ukoliko ima najveću snagu u bilo kojoj provinciji Manheimu. U Elvagaru, crveni igrač ima snagu 3 (3 ratnika sa snagom 1), isto kao i narandžasti igrač (brod ima 2 snage i ratnik 1). S obzirom na nerešen ishod, provincija Elvagar neće doneti narandžastom igraču ispunjenje zadatka.

Sa druge strane, taj isti brod snage 2 računa se i za provinciju Angerboda, gde plavi igrač ima 1 ratnika i snagu 1. U ovoj provinciji narandžasti igrač je ispunio svoj zadatak, dobija nagradu od 5 poena slave i odlučuje da poveća svoj atribut rogova za 1 stepen.





FAZA RAGNAROKA

Uzmite Ragnarok token sa vremenske table i postavite ga na odgovarajuću provinciju na tabli za igru, tako da strana koja pokazuje uništenje bude okrenuta licem prema gore. Ta provincija je uništena i više neće učestvovati u igri.

Ne postoji slavnija smrt za Vikinga nego da pogine u Ragnaroku. Kada Ragnarok uništi neku provinciju, sve jedinice (uključujući i čudovišta) u toj provinciji i susednom fjordu umiru i odlaze u Valhalu. Jedinice uništene na taj način donose poene slave svom klanu. Količina tih poena prikazana je na vremenskoj tabli na mestu gde stoji Ragnarok token. Za svaku jedinicu koja je uništena u Ragnaroku, igrač će osvojiti 2 poena slave u prvom Dobu, 3 u drugom i 4 u trećem Dobu.

Zatim postavite token usuda na provinciju koja će biti uništena u Ragnaroku u sledećem Dobu.

Primer: Na Ragnarok tokenu piše da će uništena provincija biti Gimle, tako da premeštamo taj Ragnarok token na Gimle i okrećemo ga na stranu koja prikazuje uništenje. Sve jedinice u toj provinciji i susednom fjordu umiru i odlaze u Valhalu. Uništene su 2 crvene i 2 plave jedinice. Na vremenskoj tabli je naznačeno da će igrači dobiti po 3 poena slave za svaku jedinicu koja umre u Ragnaroku u ovom Dobu, tako da oba igrača dobijaju po 6 poena slave. Token usuda se premešta na sledeću provinciju koja će biti uništena u Ragnaroku: Andlang.



FAZA POUKATA IZ VALHALE

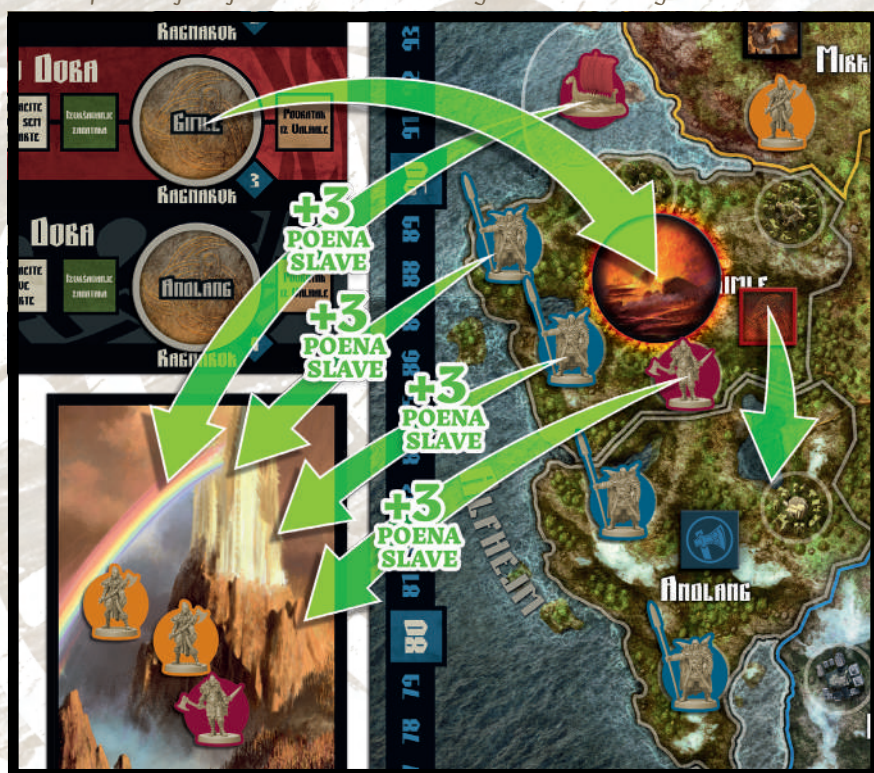
Na kraju svakog Doba, sve jedinice u Valhali se vraćaju svojim klanovima. Premestite sve svoje jedinice sa table Valhala u svoju rezervu. Sve jedinice na tabli za igru ostaju na svom mestu.

KRAJ DOBA

Pre nego što pređete u sledeće Dobu, okrenite sve tokene pljačke na stranu na kojoj se vidi nagrada. Ovi tokeni se ne mešaju ponovo, ostaju u svojim provincijama tokom cele partije.

Token za prvog igrača se predaje igraču sa leve strane.

Zatim premestite saga token na prvu fazu narednog Doba. Novo Dobu započinje fazom božijih darova, tj. deljenjem karata iz odgovarajućeg špila. Karte će kroz Dobu postajati sve moćnije, dodavće veću snagu i donosiće veću slavu u borbi za preostale teritorije, kojih je usled razaranja Ragnaroka sve manje.





KRAJ IGRE

Nakon što se završi faza povratka iz Valhale u trećem Dobu, svet je potpuno uništen i igra se završava. Sada je vreme da vidimo koji igrač je osvojio najviše poena slave i zaslužio svoje mesto u Vahali, odmah pored Odinovog trona!

SAVETI ZA IGRU

Krv i bes nije obična ratna igra. Pobjede u bitkama svakako mogu biti način za postizanje pobjede, ali nekada će umiranje vaših jedinica u bitkama biti bolja strategija. U izgubljenim bitkama, možete sticati slavu time što vaše jedinice odlaze u Valhalu, dok istovremeno slabite pobjednika bitke, jer on gubi karte iz ruke i ima sve manji izbor za buduće bitke.

Zadaci mogu doneti izuzetno velik broj poena slave. Previše su moćni da biste ih zapostavili, ali ako ih odigrate previše, možda nećete imati dovoljno snage da ih ispunite. Potrebno je pronaći ravnotežu. Takođe je bitno da ispratite pljačke i kretanja drugih igrača. Ukoliko uspešno pretpostavite koje zadatke imaju, lakše možete da ih zaustavite.

Preostaje samo još da pridodate poene slave koje ste osvojili ukoliko ste unapredili attribute vašeg klana do legendarnog nivoa. Samo na kraju igre, za svaki od vaših atributa klana koji je dosegao četvrti ili peti nivo, dobićete 10 poena slave. Za svaki atribut koji je dosegao poslednji nivo, dobićete 20 poena slave.

	+10 POENA SLAVE					+20 POENA SLAVE	
BES Na početku svake runde.							
	6	7	8	9	12	12	
SEKIRA Poeni slave za pobedu u bici.							
	3	4	5	6	8	8	
ROGOVI Limit figura na tabli za igru.							
	4	5	6	7	10	10	

Primer: Igrač Gavranskog klana uspeo je da 2 atributa poveća do legendarnog nivoa. Na kraju partije, dobiće 10 poena slave za atribut besa i 20 poena slave za atribut sekira, što je ukupno 30 poena slave.

Igrač koji je sakupio najviše poena slave je pobjednik!

SAŽETAK PRAVILA

FAZE SVAKOG DOBA

1. FAZA BOŽJIH DAROVA

Podelite 8 karata svakom igraču. Koristite draft dok svaki igrač ne izabere po 6 karata. Odbacite sve preostale karte.

2. FAZA ODIGRAVANJA AKCIJA

Podesite bes na osnovu vašeg atributa besa.

Odigrajte po 1 akciju kad god na vas dođe red i svaki put platite onoliko besa koliko je za to potrebno.

Igrači sa 0 besa ne mogu da odigraju nijednu akciju.

Nastavite dok svi igrači ne potroše sav bes, ili dok ne opljačkate sve provincije.

INVAZIJA

Platite onoliko besa kolika je snaga jedinice iz rezerve koju želite da postavite na neko slobodno selo na tabli.

Ne možete da postavljate jedinice u Igdrasil, brodovi moraju biti postavljeni u fjordove. Postavljanje jarlova na tablu je besplatno.

KRETANJE

Platite 1 bes da premestite bilo koji broj vaših jedinica iz jedne provincije u slobodna sela druge provincije.

Brodovi ne mogu da se kreću.

UNAPREĐENJE

Platite bes jednak snazi karte unapređenja i postavite je iz vaše ruke na tablu klanu.

Ukoliko ste unapredili neku jedinicu, možete odmah besplatno da je postavite na tablu za igru.

ODIGRAVANJE ZADATAKA

Postavite kartu zadatka iz ruke na tablu klanu licem prema dole. Ova akcija je besplatna.

PLJAČKANJE

Odaberite neopljačkanu provinciju u kojoj imate makar 1 jedinicu (ili je imate u susjednom fjordu) kako bi probali da je opljačkate. Ova akcija je besplatna.

Počevši od igrača sa vaše leve strane, igrači mogu besplatno da iz susjednih provincija premeštaju svoje jedinice na slobodna sela te provincije.

Svi igrači koji učestvuju u bici otkrivaju po jednu kartu, i snagu s te karte dodaju svojim jedinicama u bici. Igrač sa najvećom snagom pobeđuje u bici. U slučaju nerešenog ishoda, svi igrači gube.

Svi poraženi igrači vraćaju odigrane karte u ruku, njihove jedinice umiru i odlaze u Valhalu.

Ako je igrač koji je pokrenuo pljačku pobedio u bici, dobiće nagradu prikazanu na tokenu pljačke, a zatim će ga okrenuti na drugu stranu.

Pobednik bitke dobija onoliko poena slave kolika je vrednost njegovog atributa sekira i odbacuje iz igre sve odigrane karte.

3. FAZA ODBACIVANJA KARATA

Igrači odbacuju sve karte iz ruke osim jedne karte po izboru.

4. FAZA IZVRŠENJA ZADATAKA

Otkrijte sve odigrane karte zadataka i dobijte nagrade za sve one zadatke koje ste uspešno izvršili.

5. FAZA RAGNAROKA

Uništite provinciju prikazanu na vremenskoj tabli. Sve jedinice u toj provinciji i susjednom fjordu se uništavaju i odlaze u Valhalu.

Dobijte onoliko poena slave za svaku uništenu jedinicu, koliko je naznačeno na vremenskoj tabli.

Pomerite token usuda na sledeću provinciju koja će biti uništena u Ragnaroku.

6. FAZA POUKATA IZ VALHALE

Vratite sve jedinice iz Valhale u rezerve njihovih klanova.

KRAJ DOBA

Okrenite sve tokene pljačke na deo koji prikazuje nagradu i predajte token za prvog igrača igraču sa leve strane.

KRAJ IGRE

Dobijte poene slave ukoliko ste unapredili attribute vašeg klanu na legendaran nivo.

Igrač sa najviše poena slave je pobednik.