

REGLAMENTO

Blood
rage



CRÉDITOS	2
INTRODUCCIÓN	3
OBJETIVO -----	3
CONTENIDO DEL JUEGO	4
CONCEPTOS BÁSICOS	6
TABLERO DE JUEGO -----	6
HOJA DE CLAN -----	7
MINIATURAS -----	8
CARTAS -----	8
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA	9
PREPARACIÓN DE LOS CLANES -----	9
PREPARACIÓN DEL TABLERO -----	10
PREPARACIÓN DE LAS CARTAS -----	10
ÚLTIMOS PASOS -----	11
FASES DE JUEGO	12
FASE DE DONES DE LOS DIOS -----	12
FASE DE ACCIÓN -----	13
INVASIÓN	14
MARCHA	15
MEJORA	16
MISIÓN	17
SAQUEO	17
FASE DE DESCARTE -----	20
FASE DE MISIÓN -----	20
FASE DE RAGNARÖK -----	22
FASE DE REGRESO DEL VALHALLA -----	22
FIN DE EODD -----	22
FIN DE LA PARTIDA	23
RESUMEN DE REGLAS	24



CRÉDITOS

Diseño y desarrollo del juego: **Eric M. Lang**
 Ilustraciones: **Adrian Smith**
 Producción: **Thiago Aranha, Percy de Montblanc**
 Diseño gráfico: **Mathieu Harlaut**
 Maquetación: **Edge Studio**
 Dirección de miniaturas: **Mike McVey**
 Esculpido de miniaturas: **Grégory Clavilier, Jacques-Alexandre Gillois, Jason Hendricks, Steve Saunders, Stephane Simon, Remy Tremblay, Jose Roig**
 Tablero de juego: **Henning Ludvigsen**
 Logotipo: **Georges Clarenko, Adrian Smith**
 Reglas: **Thiago Aranha, Ed Bolme, Jonathan Moriarity**
 Traducción: **Juanma Coronil**
 Pruebas de juego: **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 y J. M. Rey**

Más información en
EDGEENT.COM

© 2015 Guillotine Games y Studio McVey, todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin consentimiento expreso. Los logotipos de Blood Rage y Guillotine Games son marcas comerciales de Guillotine Games Ltd. El logotipo de Studio McVey es una marca comercial de Studio McVey Ltd. CoolMiniOrNot y el logotipo de CoolMiniOrNot son marcas comerciales de CMON Productions Limited. Edición en español de Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

Odín, el Padre de Todos, vaticinó en su sabiduría la llegada del Ragnarök. Jamás halló el modo de evitar la destrucción de Midgard. Los seres inferiores no pueden hacer otra cosa que aguardar temerosos el fin de sus días.

Pero tú no. Tú eres un vikingo, el caudillo de un clan antiguo y orgulloso. Aun en la faz del cataclismo definitivo liderarás a tus guerreros en el campo de batalla, conquistando y saqueando, pues para eso habéis nacido. Los dioses son generosos en su hora postrera y os otorgan dones y favores. Incluso las más monstruosas criaturas de Midgard ansían alcanzar la gloria en el poco tiempo que les resta, por lo que también ellas participarán de tus incursiones. Utiliza todo cuanto esté a tu disposición para ganarte un lugar en el Valhalla superando a los demás clanes y alzándote con la última victoria que jamás conocerá el mundo.

La vida es efímera, pero eterna es la gloria. ¡Ha llegado la hora de dar rienda suelta a tu furia!

OBJETIVO

El objetivo del juego consiste en obtener la mayor cantidad de Gloria antes de que se produzca el apocalipsis final y el mundo entero quede reducido a cenizas. La Gloria se consigue triunfando en batallas, saqueando, completando misiones encomendadas por los dioses y pereciendo valerosamente en combate. La partida transcurre a lo largo de tres Edades durante las cuales el Ragnarök irá consumiendo gradualmente el mundo. Gana la partida el jugador que haya acumulado más Gloria en el fin de los tiempos.



CONTENIDO DEL JUEGO



1 TABLERO DE JUEGO



1 HOJA DE EDADES

1 HOJA DEL VALHALLA



4 HOJAS DE CLAN



102 CARTAS
(3 MAZOS DE 34)



1 FICHA DE CONDENACIÓN



9 FICHAS DE SAQUEO



1 FICHA DE SAGA



1 INDICADOR DE JUGADOR INICIAL



8 FICHAS DE RAGNARÖK



16 FICHAS DE CLAN
(4 POR CLAN)



4 INDICADORES DE GLORIA
(1 POR CLAN)



10 MINIATURAS DEL CLAN DEL LOBO
(8 GUERREROS, 1 LÍDER, 1 BARCO)



10 MINIATURAS DEL CLAN DEL OSO
(8 GUERREROS, 1 LÍDER, 1 BARCO)



10 MINIATURAS DEL CLAN DE LA SERPIENTE
(8 GUERREROS, 1 LÍDER, 1 BARCO)



10 MINIATURAS DEL CLAN DEL CUERVO
(8 GUERREROS, 1 LÍDER, 1 BARCO)



44 PEANAS PEQUEÑAS
(11 POR CLAN)

8 PEANAS GRANDES
(2 POR CLAN)



9 MINIATURAS DE MONSTRUO

CONCEPTOS BÁSICOS

TABlero DE JUEGO

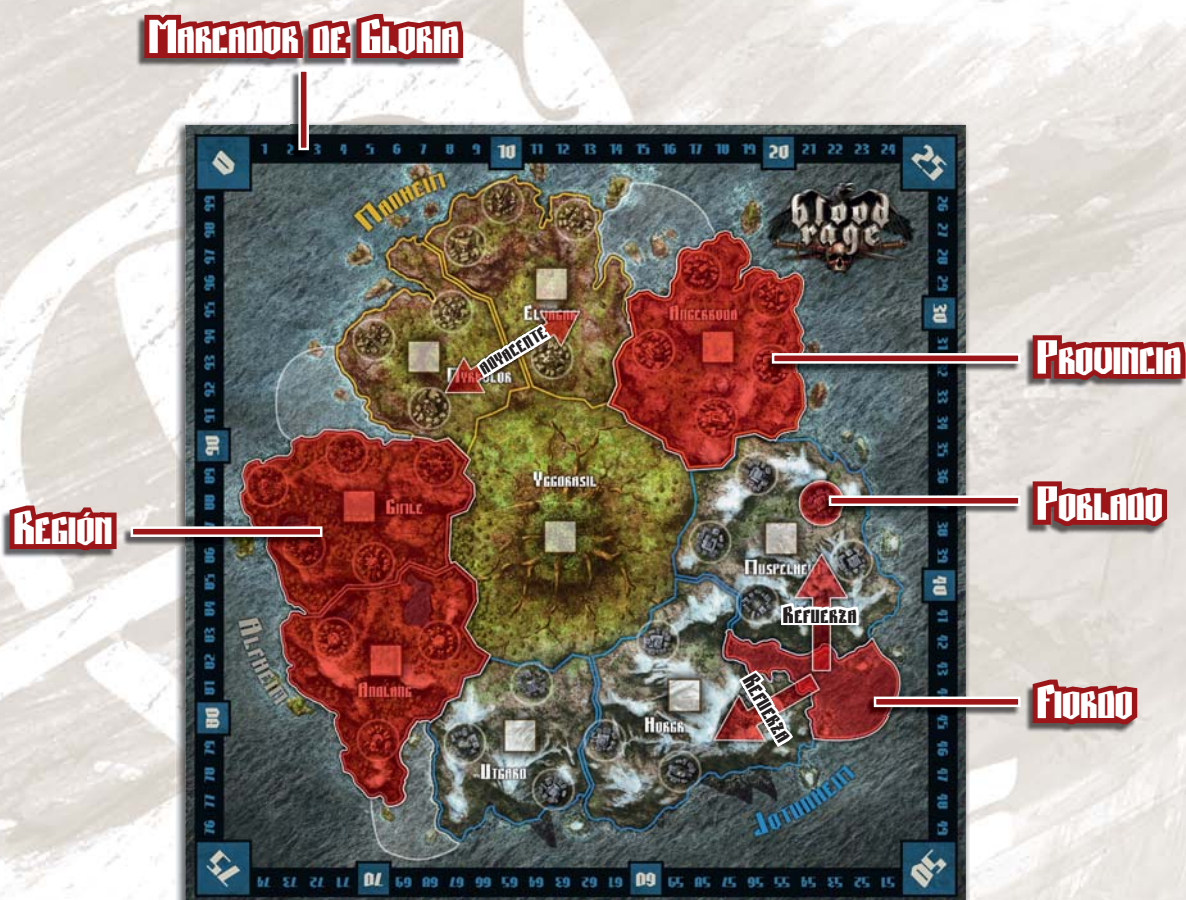
El tablero de juego de *Blood Rage* es un mapa que representa los territorios míticos que rodean Yggdrasil, el árbol gigante que mantiene unidos los nueve reinos. Estos territorios están formados por nueve **provincias**. La provincia central es Yggdrasil, y en torno a ella se extienden ocho provincias exteriores divididas en tres regiones: Manheim, Alfheim y Jotunheim. Las provincias limítrofes se consideran **adyacentes** entre sí (Yggdrasil está adyacente a todas las demás provincias).

Cada una de estas provincias contiene entre 3 y 5 **poblados**. En cada poblado sólo puede haber 1 única miniatura. Debido a esto, cada provincia solamente puede albergar dentro de sus fronteras tantas miniaturas

como el número de poblados que haya en ella. Yggdrasil carece de poblados, por lo que no existe límite a la cantidad de miniaturas que pueden ocupar esta provincia central.

Aparte de esto, hay cuatro **fiordos** situados entre los cuatro pares de provincias exteriores. Cada fiordo **refuerza** las dos provincias a las que está conectado. Todo efecto aplicado a una provincia también afectará al fiordo que la refuerza. No hay límite al número de miniaturas de Barco que puede haber en cada fiordo.

Por último, alrededor del tablero discurre un **marcador de Gloria** que se utiliza para señalar las puntuaciones de Gloria de los jugadores. Cada jugador posee un indicador de Gloria propio que deberá desplazar por este marcador cada vez que obtenga Gloria.



HOJA DE CLAN

Cada uno de los Clanes que pueden controlar los jugadores tiene su propia hoja de Clan en la que se representan sus recursos, atributos y Mejoras.

En la franja central de esta hoja se encuentra el **medidor de Furia**. La Furia es la moneda de cambio del juego; para realizar una acción normalmente hay que gastar parte de esta Furia. Cada jugador desplaza su ficha de Clan por este medidor para indicar la cantidad de Furia que tiene disponible en cada momento.

Debajo del medidor de Furia están los **atributos** del Clan: **Furia**, **Hachas** y **Cuernos**.

El atributo **Furia** indica la cantidad de Furia disponible para el Clan al comienzo de cada ronda. Cuanta más Furia tengas, más acciones podrás llevar a cabo.

El atributo **Hachas** indica la cantidad de Gloria que se obtiene al triunfar en batallas. Cuantas más Hachas tengas, más gloriosas serán tus victorias en combate.

El atributo **Cuernos** indica la cantidad máxima de miniaturas que puedes tener sobre el tablero en todo momento. Cuanto mayor sea este número, más batallas podrás librar, más territorios podrás saquear y más sangre podrás derramar.

Conforme avance la partida, dispondrás de varias oportunidades para incrementar los atributos de tu Clan. Cuando alguno de tus atributos aumente 1 nivel, desplaza la correspondiente ficha de Clan 1 casilla hacia la derecha. Si consigues aumentar tus atributos hasta niveles legendarios hacia el final de la partida, recibirás cuantiosas bonificaciones para tu Gloria.

The diagram illustrates the layout of a Clan Card, divided into several functional areas:

- Top Section:**
 - Left:** "ESPACIO PARA MEJORA DE LÍDER" (Leader Improvement Space) and "FUE BÁSICA Y CAPACIDAD DEL LÍDER" (Basic Leader Capacity).
 - Center:** "ESPACIOS PARA MEJORAS DE CLAN" (Clan Improvement Spaces).
 - Right:** "ESPACIO PARA MEJORA DE BARCO" (Ship Improvement Space) and "FUE BÁSICA Y CAPACIDAD DEL BARCO" (Basic Ship Capacity).
- Middle Section:**
 - Left:** "FUE BÁSICA DE GUERREROS" (Basic Warriors).
 - Center:** "MEDIDOR DE FURIA" (Fury Meter) with a scale from 0 to 12.
 - Right:** "ATRIBUTO DE FURIA" (Fury Attribute), "ATRIBUTO DE HACHAS" (Axes Attribute), and "ATRIBUTO DE CUERNOS" (Horns Attribute).
- Bottom Section:**
 - Left:** "ESPACIO PARA MEJORA DE GUERREROS" (Warrior Improvement Space).
 - Center:** "REFERENCIAS DE ACCIONES" (Action References) with cards for "INVASIÓN" (Invasion), "MARCHA" (March), "MEJORA" (Improvement), "MISIÓN" (Mission), and "SAQUEO" (Sacking).
 - Right:** "ESPACIO PARA MEJORAS DE MONSTRUO" (Monster Improvement Space).

The card itself features a central grid for attributes: **FURIA** (0-12), **HACHAS** (3-12), and **CUERNOS** (4-10). It also includes a "CLAN DEL LOBO" (Wolf Clan) logo and a "Solo puede invadir fiordos. No puede marchar ni moverse" (Can only invade fjords. Cannot march or move) restriction.

MINIATURAS

Todas tus miniaturas (Líder, Barco, Guerreros y más adelante Monstruos) poseen una puntuación de **Fuerza (FUE)**. Al principio de la partida, todas estas puntuaciones son las que figuran en tu hoja de Clan: los Líderes tienen FUE 3, los Barcos tienen FUE 2 y los Guerreros tienen FUE 1. Desplegar la FUE suficiente sobre el tablero te permitirá ganar batallas y completar Misiones.

Además, los Líderes y los Barcos empiezan la partida con las capacidades especiales que se describen en las hojas de Clan.

Durante el transcurso de la partida puedes mejorar tus miniaturas colocando cartas de Mejora sobre los correspondientes espacios de tu hoja de Clan. Estas cartas confieren nuevas puntuaciones de FUE y capacidades especiales a tus miniaturas. **Cabe destacar que los Líderes y los Barcos conservan las capacidades descritas en la hoja de Clan incluso después de haber sido mejorados.**

Cuando una miniatura es destruida (ya sea en una batalla, víctima de una capacidad especial o por el inexorable avance del Ragnarök), dicha miniatura se coloca en la hoja del Valhalla que está situada junto al tablero de juego. Allí aguardará la llegada de la siguiente Edad para volver a incorporarse a la batalla.

CARTAS

Los tres mazos de cartas incluidos en el juego representan los dones otorgados por los dioses nórdicos. En cada ronda se introduce un nuevo mazo. Estos dones pueden proporcionar diversos tipos de ventajas.

Las **cartas de Batalla** (rojas) aumentan la FUE de tus hordas para las batallas.



Las **cartas de Misión** (verdes) representan encargos divinos que han sido encomendados a tu Clan. Si las completas con éxito, recibirás mucha Gloria a cambio.



Las **cartas de Mejora** (negras) potencian diversos aspectos de tu Clan:

- Las **Mejoras de Horda** aumentan la Fuerza de tus Guerreros, tu Líder o tu Barco, y también pueden otorgarles capacidades especiales.
- Las **Mejoras de Monstruo** representan seres mitológicos singulares que puedes reclutar para que luchen a tu lado en las batallas.
- Las **Mejoras de Clan** son desarrollos generales para tu Clan que te proporcionan beneficios de diversa índole.





PREPARACIÓN DE LOS CLANES

En primer lugar, cada jugador elige uno de los Clanes disponibles y se pone delante su **hoja de Clan**. Al principio de la partida todos los Clanes son idénticos, pero no tardarán en diferenciarse con las Mejoras adquiridas.

Cada jugador toma las miniaturas del **Líder** y de los **8 Guerreros** de su Clan, y se asegura de que estén montadas sobre las peanas pequeñas de su color; de este modo sus unidades podrán distinguirse fácilmente cuando estén sobre el tablero. También ha de coger la miniatura de **Barco** que tenga la vela del color del Clan. Todas estas miniaturas se colocan junto a la hoja de Clan del jugador; esta zona se denomina **reserva**, y cada jugador tiene la suya propia.

Las 2 peanas pequeñas adicionales y las 2 peanas grandes de cada Clan también han de colocarse en la zona de juego de cada jugador, puesto que deberá utilizarlas si recluta Monstruos.

A continuación, cada jugador coge el **indicador de Gloria** de su Clan y lo sitúa en la casilla 0 del **marcador de Gloria** que circunscribe el tablero.

Después, cada jugador coge sus **fichas de Clan** y coloca 1 de ellas en la primera casilla de cada uno de los **atributos de Clan** (Furia, Hachas y Cuernos) de su hoja de Clan. De este modo, todos los jugadores empiezan la partida con los siguientes atributos: **6 de Furia**, **3 de Hachas** y **4 de Cuernos**. Por último, la ficha de Clan sobrante de cada jugador se coloca sobre el **medidor de Furia** de su hoja de Clan. Como todos empiezan la partida con 6 de Furia, la ficha de Clan habrá de situarse en la casilla 6 del medidor de Furia.



POSICIONES INICIALES DE LAS FICHAS DE CLAN

INVASIÓN
COSTE EN FURIA = FURIA
Pon 1 miniatura de tu reserva en una provincia que no sea Yggdrasil.

MIRACHA
COSTE EN FURIA = 1
Traslada cualquier cantidad de miniaturas desde una provincia hasta otra.

MEJORA
COSTE EN FURIA = FURIA
Gana el coste en Furia de una carta de Mejora para ponerla sobre tu hoja de Clan y realizar una acción gratuita de Invasión.

FUSIÓN
COSTE EN FURIA = GLORIA
Emprende una Misión colocando en esta boca abajo sobre tu hoja de Clan.

SAQUEO
COSTE EN FURIA = GLORIA
Elige una provincia en la que tengas presencia para intentar obtener su recompensa de Saqueo.



PREPARACIÓN DEL TABLERO

Junto al **tablero de juego** deben colocarse la **hoja del Valhalla** y la **hoja de Edades**.

Acto seguido se toman todas las **fichas de Saqueo** y se coloca la que tiene el borde verde en la provincia de Yggdrasil, situada en el centro del tablero, con la cara de la recompensa boca arriba. Luego se mezclan las otras 8 fichas de Saqueo y se coloca 1 al azar en cada una de las 8 provincias restantes que rodean Yggdrasil, todas ellas también boca arriba. Estas fichas de Saqueo muestran la recompensa que se obtiene al saquear cada provincia, tal y como se explica en la página 18.

Después se cogen las 8 **fichas de Ragnarök**, se mezclan todas juntas y se coloca 1 sobre cada uno de los 3 círculos de Ragnarök que hay en la hoja de Edades. Estas fichas deben ponerse de tal modo que la cara con texto quede boca arriba, señalando así las provincias que resultarán destruidas durante el transcurso de la partida.

Como recordatorio permanente de la provincia condenada a ser consumida por el Ragnarök, la **ficha de Condenación** ha de colocarse sobre la provincia designada por la ficha de Ragnarök que ha sido adjudicada a la Primera Edad.

Antes de que empiece la partida algunas provincias ya habrán sido destruidas por el Ragnarök, por lo que ciertas partes del tablero no podrán utilizarse. Dependiendo del número de jugadores que participen en la partida, deberá cogerse al azar la cantidad de fichas de Ragnarök que se indica más abajo y colocarse en las provincias que señalen, con la cara de “destruida” boca arriba.



- Para una partida de 4 jugadores hay que destruir 1 provincia.
- Para una partida de 3 jugadores hay que destruir 2 provincias.
- Para una partida de 2 jugadores hay que destruir 3 provincias.

Las fichas de Ragnarök sobrantes se devuelven a la caja del juego. Las provincias que tienen encima una ficha de Ragnarök están fuera de la partida a todos los efectos: no podrán colocarse miniaturas en ellas bajo ninguna circunstancia.

PREPARACIÓN DE LAS CARTAS

Hay que separar las cartas amontonándolas en tres mazos distintos según el número que aparezca en sus reversos (1, 2 y 3).

En función del número de jugadores, quizá haya que retirar algunas cartas de cada mazo para asegurar una partida equilibrada. Las cartas que pueden ser retiradas se identifican mediante un valor mínimo ubicado en el lateral izquierdo de su anverso, como por ejemplo 3+ ó 4+. Este valor indica que la carta solamente debería incluirse cuando se juegue con esa cantidad mínima de jugadores.



- Para una partida de 4 jugadores no hay que quitar ninguna carta.
- Para una partida de 3 jugadores hay que quitar todas las cartas en las que ponga 4+.
- Para una partida de 2 jugadores hay que quitar todas las cartas en las que ponga 3+ y 4+.

Cada mazo contiene 8 cartas de 4+ y 6 cartas de 3+. Todas las cartas retiradas se devuelven a la caja del juego. A continuación se barajan los tres mazos por separado y se colocan boca abajo sobre los correspondientes recuadros de la hoja de Edades marcados como **Dones de los dioses**.

ÚLTIMOS PASOS

Todas las miniaturas de Monstruo se colocan a un lado del tablero, al alcance de todos los jugadores.

La ficha de **Saga** se coloca en el primer recuadro de la Primera Edad, en la hoja de Edades, identificado como "Dones de los dioses - Primera Edad". La ficha de Saga se desplazará de fase en fase durante cada Edad, una tras otra, para que los jugadores puedan representar con ella el momento exacto en el que se encuentra la partida.

Finalmente, el jugador que haya nacido más al norte coge el indicador de **Jugador inicial**. Ese jugador empieza la partida en la Primera Edad. Al final de cada Edad, el indicador de Jugador inicial se cede al jugador que esté sentado a la izquierda.





FASES DE JUEGO

Una partida de *Blood Rage* transcurre a lo largo de 3 rondas de juego consecutivas que se denominan Edades. Cada Edad se divide en estas 6 fases:

1. DONES DE LOS DIOSES
2. ACCIÓN
3. DESCARTE
4. MISIÓN
5. RAGNARÖK
6. REGRESO DEL VALHALLA

Estas fases deben jugarse en el orden enumerado, y cada una de ellas ha de resolverse por completo antes de pasar a la siguiente. A medida que se complete una fase, la ficha de Saga debe desplazarse por la hoja de Edades hasta la siguiente fase de la misma Edad para indicar la situación exacta en la ronda. Una vez finalizada la última fase de una Edad, la ficha de Saga se traslada a la primera fase de la siguiente Edad, y así hasta que llegue al final de la Tercera Edad, momento en que termina la partida.

FASE DE DONES DE LOS DIOSES

Durante esta fase, los jugadores reúnen una mano de cartas siguiendo el procedimiento que se describe más adelante.

Estas cartas representan Mejoras para sus tropas y su Clan, Monstruos que desatar en combate, Misiones que proporcionan Gloria y el poder bruto que necesitan para triunfar en sus batallas.

En la Segunda y la Tercera Edad, si a un jugador le queda alguna carta en la mano de una Edad anterior, primero deberá colocar esa carta boca abajo sobre su hoja de Clan, encima del emblema.

Se coge el mazo de cartas de la Edad actual y se reparten 8 cartas a cada jugador. Las cartas sobrantes no se utilizarán en esta partida.

¿ES TU PRIMERA PARTIDA?

Si es la primera vez que juegas, te recomendamos que en la Primera Edad utilices directamente las 8 cartas que recibas en vez de crear tu propia mano de cartas. Una vez finalizada la Primera Edad, ya estaréis lo bastante familiarizados con las reglas del juego como para crear vuestras propias manos de cartas durante la Segunda Edad.

El procedimiento para crear una mano de cartas es el siguiente: cada jugador examina las 8 cartas que ha recibido y se queda con 1 de ellas, colocándola boca abajo sobre su hoja de Clan (encima del emblema). Cuando todos los jugadores hayan colocado 1 carta sobre su hoja de Clan, cada jugador deberá entregar sus restantes cartas al jugador que esté sentado a su izquierda.

Ahora cada jugador mira las cartas que acaba de recibir y coloca 1 de ellas boca abajo sobre su hoja de Clan. Luego vuelve a pasar las demás cartas al jugador que esté sentado a su izquierda.



Este procedimiento se repite hasta que todos los jugadores tengan 6 cartas nuevas boca abajo sobre sus respectivas hojas de Clan. Llegado este momento, cada jugador debería tener 2 cartas en la mano; sin embargo, en vez de cederlas al jugador de su izquierda, estas últimas cartas deben descartarse sin enseñarlas a los demás jugadores.

Al final de esta fase, todos los jugadores deberían tener sobre su hoja de Clan las 6 cartas que han elegido (más la que puedan haberse guardado de la Edad anterior). Estas cartas conforman su nueva mano de cartas, y deben mantenerse ocultas de los demás jugadores. Podrán utilizarse durante la fase de Acción.

CONSEJOS PARA ELEGIR CARTAS

La mayoría de las cartas tienen nombres que aluden a una deidad específica; cada dios concede distintos tipos de dones. Normalmente es aconsejable que te limites a escoger cartas asociadas a una o dos deidades. A continuación se expone lo que cabe esperar de cada divinidad:

Odín: Juicio y castigo, tanto dentro como fuera de las batallas.

Thor: Gloria y botín de guerra para el vencedor de una batalla.

Loki: Venganza o despojos para el perdedor de una batalla.

Frigga: Recursos y apoyo.

Heimdall: Augurios y sorpresas.

Tyr: Superioridad numérica para vencer en las batallas.

En general deberías procurar alcanzar un equilibrio relativo entre los distintos tipos de cartas. Si ignoras por completo un tipo de carta (por ejemplo, si no coges ninguna carta de Misión, Mejora o Batalla) tampoco es que vayas a perder automáticamente, ¡pero es posible que te cueste caro!

ELEGIR CARTAS EN PARTIDAS DE 2 JUGADORES

El método de selección de cartas para la mano es ligeramente distinto en partidas de 2 jugadores. En estos casos, los jugadores se quedan con 2 cartas de su elección (en vez de 1) y las colocan sobre sus hojas de Clan antes de ceder las restantes cartas a su adversario. Este procedimiento se repite otras dos veces más hasta que ambos jugadores tengan 6 cartas boca abajo sobre sus hojas de Clan. Las 2 cartas sobrantes se descartan sin más.

FASE DE ACCIÓN

Ésta es la parte principal de la partida, en la que tienen lugar invasiones y saqueos, se libran batallas y se derrama sangre.

Todos los jugadores empiezan la fase de Acción con la cantidad de Furia que indique el atributo de Furia de su hoja de Clan. Si es la Primera Edad, ya se habrá determinado al colocar una ficha de Clan en la casilla de Furia 6 durante los preparativos de la partida. En Edades posteriores, si un jugador ha incrementado el atributo de Furia de su Clan, empezará la fase de Acción con más Furia.



Ejemplo: El jugador del Clan del Cuervo ha mejorado su atributo de Furia en 2 niveles durante la Edad anterior, por lo que empezará la siguiente fase de Acción con 8 puntos de Furia.

El jugador que tenga actualmente el indicador de Jugador inicial actuará en primer lugar, seguido de los demás jugadores en sentido horario.

En su turno, un jugador debe elegir la acción que quiere realizar (sólo una). Si esa acción conlleva un coste en Furia (como suele ser el caso), primero deberá pagar ese coste y luego podrá resolver la acción. Para reflejar el gasto de Furia, el jugador debe retrasar su ficha de Clan el número correspondiente de casillas por su medidor de Furia. Si no se tiene Furia suficiente para pagar el coste completo de una acción en particular, no podrá realizarse dicha acción.

Una vez completada la acción, el turno del jugador termina y se cede el turno al jugador que se sienta a su izquierda, quien a su vez tendrá que realizar una única acción pagando su coste en Furia. Este procedimiento se repite en el sentido de las agujas del reloj.

Si un jugador tiene 0 de Furia, no podrá realizar **ninguna** acción en su turno, **ni siquiera una acción que cueste 0 de Furia**. Lo único que puede hacer ese jugador es reaccionar a las acciones de los demás jugadores (por ejemplo, participar en una batalla iniciada por otro jugador).

A la hora de realizar una acción, los jugadores disponen de cinco opciones (que se resumen en la parte de abajo de sus hojas de Clan). Un jugador puede llevar a cabo una misma acción varias veces en una misma fase de Acción, siempre y cuando solamente realice 1 acción por turno.

- **INVASIÓN:** Coloca 1 miniatura de tu reserva en un poblado vacío del tablero.
- **MARCHA:** Desplaza las miniaturas de una provincia a poblados vacíos de otra provincia distinta.
- **MEJORA:** Coloca 1 carta de tu mano sobre tu hoja de Clan para mejorar tus capacidades.
- **MISIÓN:** Emprende una Misión colocando una carta de Misión de tu mano boca abajo sobre tu hoja de Clan.
- **SAQUEO:** Ataca una provincia y rapiña sus posesiones para tu Clan.

Si un jugador no puede o no quiere realizar ninguna acción, puede optar por **pasar** su turno. Sin embargo, al pasar el turno se pierde toda la Furia restante y ya no podrán realizar más acciones posteriormente.

Fin de la fase de Acción: La fase de Acción termina inmediatamente cuando todos los jugadores se hayan quedado sin Furia, **o bien** cuando se hayan saqueado con éxito todas las provincias que aún no han sido destruidas (incluso aunque haya jugadores que todavía tengan puntos de Furia sobrantes).



INVASIÓN

Elige 1 sola miniatura que tengas en tu reserva y gasta una cantidad de Furia igual a la FUE de esa miniatura. Luego coge esa miniatura de tu reserva y colócala en cualquier poblado vacío de cualquier provincia exterior. Si la miniatura escogida es un Barco, deberás colocarla en un fiordo. No se puede utilizar esta acción para situar una miniatura directamente en Yggdrasil; para desplegar tus huestes en la provincia central tendrás que desplazarlas hasta ella mediante una acción de Marcha. Es preciso señalar además que realizar una Invasión con un Líder no cuesta Furia.



Ejemplo: El jugador del Clan del Cuervo ha mejorado sus Guerreros. Como su FUE es ahora de 2, gasta 2 puntos de Furia para invadir el único poblado vacío de Utgard con 1 Guerrero tomado de su reserva.

Nota: No pierdas de vista tu atributo de Cuernos. Si tienes tantas miniaturas sobre el tablero como tu puntuación actual de Cuernos, no podrás utilizar miniaturas adicionales para invadir territorios (el Valhalla no se considera parte del tablero de juego).

MARCHA

Para ordenar a tus huestes que marchen, tienes que gastar 1 de Furia. Elige 1 provincia (no puedes elegir un fiordo) y traslada cualquier cantidad de tus miniaturas desde esa provincia hasta los poblados vacíos de otra provincia (sólo una). La provincia de destino no tiene por qué estar adyacente a la de partida; puede encontrarse en cualquier lugar del tablero.

No se pueden trasladar miniaturas de dos provincias diferentes con una sola acción, ni tampoco moverlas a dos provincias diferentes. Sólo se puede usar una acción de Marcha para desplazar miniaturas desde una sola provincia hasta otra cualquiera.

Nota: Por lo general, realizar una acción de Marcha es la única manera de enviar miniaturas a Yggdrasil. No hay poblados en Yggdrasil, por lo que no existe límite al número de miniaturas que se pueden tener en ella.

Ejemplo: En la ilustración de abajo se muestran cinco acciones distintas de Marcha, unas válidas y otras no.

1. El jugador azul puede mover sus miniaturas aunque las provincias no estén adyacentes entre sí, pero no puede mover las 3 miniaturas que tiene en Gimlé porque en Elvagar solamente hay 2 poblados vacíos.
2. El jugador amarillo puede trasladar todas las miniaturas que desee desde Angerboda hasta Yggdrasil. No hay un límite máximo al número de miniaturas que pueden ocupar Yggdrasil.
3. El jugador marrón no puede mover sus miniaturas a dos provincias distintas con una sola acción de Marcha.
4. El jugador rojo no puede desplazar sus miniaturas desde dos provincias diferentes con una sola acción de Marcha.
5. Los Barcos no pueden moverse.



MEJORA

Cada hoja de Clan tiene espacios para un máximo de 8 Mejoras: 1 para tus Guerreros, 1 para tu Líder, 1 para tu Barco, 2 para tus Monstruos y 3 para todo tu Clan.

Al realizar una acción de Mejora, debes escoger una carta de Mejora que tengas en tu mano y gastar tanta Furia como la FUE de esa carta. Luego has de colocar esa carta en el espacio apropiado de tu hoja de Clan. Si hay más de un espacio disponible, puedes elegir en cuál de ellos colocarla. Si ya hay una carta en ese espacio, descártala y sustitúyela por la carta de Mejora que acabas de seleccionar. A partir de este momento entra en vigor el efecto de la nueva carta, que te proporcionará los beneficios descritos en ella (ya sea un aumento de la Fuerza de tus hordas o capacidades especiales).

Si tu Clan tiene 2 Mejoras en diferentes espacios que te proporcionan un mismo tipo de beneficio, se aplican por separado los efectos de ambas cartas; ninguna de estas cartas puede anular la otra.



Ejemplo: Para poder jugar la carta de Mejora titulada La eminencia de Loki, el jugador que lleva al Clan de la Serpiente debe gastar tanta Furia como su FUE, que es 2. Como ya tiene 3 Mejoras de Clan en su hoja, opta por descartar El auxilio de Frigga dejando así un espacio libre para la nueva Mejora. ¡Ahora su Clan tiene El dominio de Loki y La eminencia de Loki, que le confieren un total de 3 puntos de Gloria por cada miniatura suya que regrese del Valhalla!

MEJORAS DE HORDA

Cuando juegas una Mejora de **Líder, Guerrero o Barco**, si dispones de la miniatura correspondiente en tu reserva, puedes utilizarla inmediatamente (antes del turno del siguiente jugador) para realizar una acción de Invasión con ella sin gastar Furia adicional.

MEJORAS DE MONSTRUO

Los Monstruos son miniaturas únicas que pueden cambiar drásticamente el transcurso de la partida. Cada uno de ellos posee una capacidad especial única y muy poderosa.

Cuando juegues una Mejora de Monstruo, coge su correspondiente miniatura, encájala sobre una peana de tu Clan y colócala en tu reserva. A partir de este momento pertenecerá a tu bando hasta el final de la partida y se considerará una más de tus miniaturas. Puedes utilizarla inmediatamente para realizar una acción de Invasión con ella sin gastar Furia adicional.

Tu Monstruo puede morir y ser enviado al Valhalla como cualquier otra miniatura, tras lo cual volverá a tu reserva en la siguiente fase de Regreso del Valhalla. También puede ganar Gloria para tu Clan durante la fase de Ragnarök como cualquiera de tus otras miniaturas.

Solamente 2 Monstruos pueden formar parte de tu Clan en todo momento. Si descartas una carta de Monstruo para colocar un nuevo Monstruo en su espacio de Mejora, la anterior miniatura de Monstruo se devuelve a la caja del juego.



MISIÓN

Coge 1 carta de Misión de tu mano y ponla boca abajo sobre tu hoja de Clan, encima del emblema, para indicar que has emprendido esa Misión. Emprender una Misión no cuesta nada de Furia. No existe límite al número de Misiones que se pueden emprender durante cada Edad, y se pueden emprender 2 Misiones del mismo tipo (en cuyo caso ambas proporcionarán sus recompensas por separado). Puedes consultar en cualquier momento las Misiones que has emprendido.

Durante la presente fase de Acción debes procurar satisfacer los requisitos de las Misiones que has emprendido; si lo consigues, recibirás las recompensas indicadas durante la siguiente fase de Misión (ver página 20). No obstante, fracasar en una Misión no conlleva ningún tipo de penalización.

Nota: Aunque emprender una Misión no cuesta Furia, recuerda que no puedes realizar **ninguna** acción si no te queda Furia, ni siquiera acciones gratuitas.



Ejemplo: El jugador del Clan del Oso emprende la Misión ¡Jotunheim! Si durante la siguiente fase de Misión es el jugador con más FUE desplegada en cualquiera de las provincias de Jotunheim, ganará 7 puntos de Gloria y podrá aumentar uno de los atributos de su Clan en 1 nivel.

SAQUEO

Si realizas con éxito una acción de Saqueo en una provincia, recibirás una recompensa que aumentará uno de los atributos de tu Clan o te proporcionará puntos de Gloria. Pero primero tendrás que derrotar en una batalla a los demás Clanes que ocupen esa provincia.

Para realizar una acción de Saqueo, elige una provincia en la que tengas al menos 1 de tus miniaturas o que esté reforzada por un fiordo en el que haya al menos 1 de tus miniaturas; dicha provincia no puede haber sido saqueada ya en esta fase (es decir, su ficha de Saqueo aún debe estar con la cara de su recompensa boca arriba). Saquear una provincia no cuesta Furia, pero recuerda que no puedes realizar ninguna acción si no te queda Furia. La acción de Saqueo se resuelve completando estos tres pasos en el orden indicado:

- 1. Movilización:** Los jugadores pueden trasladar miniaturas de provincias adyacentes para que participen en la batalla.
- 2. Jugar cartas:** Los jugadores que libran la batalla muestran cartas para añadir FUE o efectos especiales a su bando.
- 3. Resolución:** Gana el jugador que tenga la puntuación más alta de FUE. Los perdedores son destruidos y el ganador recibe la recompensa.

1. MOVILIZACIÓN

Una vez que hayas declarado tu intención de saquear la provincia, los demás jugadores disponen de una oportunidad para unirse a la batalla. Empezando por el jugador que se sienta a tu izquierda y procediendo en sentido horario, cada jugador (incluido tú) puede, si lo desea, trasladar 1 de sus miniaturas desde una provincia adyacente hasta un poblado vacío de la provincia que pretendes saquear. Este desplazamiento de miniaturas no cuesta Furia, y puede llevarse a cabo incluso aunque al jugador no le quede Furia (pero recuerda que los Barcos no pueden moverse). Una vez que todos los poblados de la provincia estén ocupados, o cuando nadie quiera movilizar más miniaturas, comienza la batalla.

Nota: No hay poblados en Yggdrasil, así que se puede desplazar cualquier cantidad de miniaturas a ella para librar una batalla.

Si llegado este momento no hay miniaturas enemigas en la provincia ni en el fiordo que la refuerza, no se libra ninguna batalla y saqueas automáticamente la provincia: obtienes la correspondiente recompensa (ver página siguiente) y debes darle la vuelta a la ficha de Saqueo para poner boca arriba su cara de "saqueada". En este caso no ganas Gloria por tu victoria, puesto que no has llegado a librar ninguna batalla.

De haber miniaturas enemigas en la provincia enemiga o en el fiordo que la refuerza, entonces se librá una batalla y todas las miniaturas presentes deberán participar en ella.

2. JUGAR CARTAS

Cada uno de los jugadores que participan en la batalla debe elegir 1 carta de su mano y ponerla boca abajo sobre la mesa (a menos que no le queden cartas en la mano, en cuyo caso no presentará ninguna). Una vez hecho esto, todos los jugadores enseñan al mismo tiempo las cartas que han escogido.

Si un jugador muestra una carta de Batalla, su bonificación a la FUE se añade a la FUE total de las miniaturas con las que participa en la batalla. También se aplicarán los efectos de las capacidades especiales descritas en la carta. Sin embargo, si la carta mostrada es una Mejora o una Misión, no añadirá nada a su FUE para la batalla y no tendrá más efecto.

Cada Clan debe sumar la FUE de todas las miniaturas de su bando que participan en la batalla y añadirle la bonificación ofrecida por su carta de Batalla (si la ha mostrado). La cifra resultante es la puntuación total de FUE de su Clan para esa batalla.

Nota: Si el efecto especial de una carta hace que un jugador pierda todas las miniaturas que está usando en una batalla antes de llegar a la comparación de FUE, eso no significa que su Clan haya sido eliminado de la batalla. Sus miniaturas han resultado destruidas durante el transcurso de la batalla, pero su Clan aún podría alzarse con la victoria si ha jugado una carta de Batalla con FUE suficiente para ganar.

EL OJO DE HEIMDALL



+2

Puedes jugar esta carta (y sumar su FUE) después de que todos los jugadores hayan mostrado sus cartas para la batalla.

Algunas cartas de Batalla especiales pueden utilizarse para aumentar la Fuerza de tus miniaturas incluso después de que los jugadores hayan mostrado sus cartas. Estas cartas especiales presentan una bonificación a la FUE dentro de un círculo con el fondo en blanco, y en su texto se especifica que pueden jugarse después de que se muestren las cartas, pero antes de determinar al vencedor de la batalla (aunque también pueden jugarse del modo habitual). El jugador que ha iniciado la acción de Saqueo dispone de la primera oportunidad para añadirse la FUE de una de estas cartas especiales, y luego se procede en sentido horario alrededor de la mesa hasta que nadie quiera jugar una de estas cartas.

3. RESOLUCIÓN

¡El jugador que posea la mayor puntuación de FUE es el vencedor de la batalla! En caso de empate, todos los jugadores participantes pierden la batalla.

El vencedor (si lo hay) debe descartar todas las cartas que ha usado. Las cartas usadas por los jugadores derrotados se devuelven a sus respectivas manos.

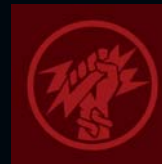
Los jugadores derrotados deben destruir todas las miniaturas con las que han participado en la batalla (incluidas las que hayan reforzado desde fiordos). Las miniaturas destruidas se colocan sobre la hoja del Valhalla.

Si el jugador que ha iniciado el Saqueo ha ganado la batalla, habrá logrado saquear la provincia y recibirá la recompensa indicada en su ficha de Saqueo (ver abajo). Se da la vuelta a la ficha de Saqueo para dejar boca arriba su cara de "saqueada", indicando así que la provincia no podrá volver a saquearse hasta la siguiente Edad.

Si el jugador que ha iniciado el Saqueo no ha ganado la batalla, la provincia no es saqueada y nadie recibe la recompensa del Saqueo. Cualquier jugador (incluido el saqueador) podrá volver a intentar saquear la provincia más adelante en la misma fase.

Por último, el vencedor de la batalla gana puntos de Gloria por su victoria, tanto si es el jugador saqueador como si no lo es. La cantidad de puntos de Gloria obtenida es igual al valor actual de su atributo de Hachas, que figura en su hoja de Clan.

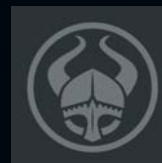
RECOMPENSAS DEL SAQUEO



Si logras saquear esta provincia, aumenta en 1 nivel el atributo de Furia de tu Clan. No ganas Furia adicional durante esta fase, pero empezarás con más Furia en la siguiente Edad.



Si logras saquear esta provincia, aumenta en 1 nivel el atributo de Hachas de tu Clan. El incremento de la Gloria obtenida por vencer en una batalla se aplica inmediatamente y también se cuenta para esta batalla.



Si logras saquear esta provincia, aumenta en 1 nivel el atributo de Cuernos de tu Clan.



Si logras saquear esta provincia, ganas 5 puntos de Gloria.



Si logras saquear Yggdrasil, aumenta en 1 nivel todos los atributos de tu Clan.

Ejemplo:

1. El jugador del Clan del Lobo (rojo) decide saquear Andlang. Puede hacerlo a pesar de no tener ninguna miniatura en esa provincia porque su Barco está en el fiordo que la refuerza. El jugador del Clan del Cuervo (azul), que se sienta a su izquierda, traslada su Guerrero desde Gimlé hasta un poblado vacío de Andlang. Al jugador del Clan de la Serpiente (amarillo) le encantaría participar en esta batalla desplazando su Líder desde Horgr hasta Andlang, porque Horgr ya ha sido saqueada, pero no puede hacerlo porque estas dos provincias no están adyacentes. El jugador rojo desplaza 1 Guerrero desde Yggdrasil hasta uno de los poblados vacíos de Andlang, y luego el jugador azul saca 1 Guerrero de Yggdrasil para ocupar el último poblado de Andlang. El jugador rojo querría sacar otro Guerrero de Yggdrasil, pero ya no quedan poblados vacíos en Andlang.

Los jugadores rojo y azul son los únicos que tienen tropas en Andlang, por lo que sólo ellos librarán la batalla. El bando rojo tiene una Fuerza total de 3 puntos (2 por el Barco y 1 por el Guerrero), mientras que el bando azul suma una Fuerza total de 2 puntos (2 por los Guerreros, pues cada uno tiene FUE 1). Ambos jugadores escogen sus cartas, las colocan sobre la mesa y las enseñan al mismo tiempo.



2. El jugador rojo ha elegido El ataque arrollador de Tyr, una carta de Batalla con una bonificación de +4. Pero el jugador azul no pretende ganar la batalla, y simplemente muestra una carta de Mejora que no aporta nada a su Fuerza. El jugador rojo ha obtenido una Fuerza total de 7 puntos (3+4), y el jugador azul acaba con una Fuerza de 2 puntos (2+0). El jugador rojo gana la batalla.

3. Los dos Guerreros del jugador azul mueren y son enviados al Valhalla, pero el jugador azul puede quedarse con su carta de Mejora, que vuelve a su mano. El jugador rojo saquea Andlang dándole la vuelta a la ficha de Saqueo que hay en esa provincia y aumentando en 1 nivel su atributo de Hachas (que sube de 3 a 4). A continuación recibe 4 puntos de Gloria por su victoria y descarta la carta de Batalla que ha utilizado.



FASE DE DESCARTE

Cada jugador únicamente puede quedarse con 1 carta (si es que le sobra alguna) al pasar a la siguiente Edad. En esta fase, todos los jugadores deben descartarse de cartas hasta que sólo les quede 1.

En la Tercera Edad, los jugadores deben descartarse de todas sus cartas, de tal modo que no les quede ninguna en la mano.

FASE DE MISIÓN

En esta fase, los jugadores han de mostrar todas las Misiones que han emprendido. Si has completado los requisitos de una Misión, recibes la cantidad de Gloria indicada en su carta y además puedes aumentar uno cualquiera de los atributos de tu Clan en 1 nivel. Si no logras completar una Misión no recibes nada, pero tampoco pierdes nada. Todas las Misiones mostradas se descartan, tanto si se han completado con éxito como si no.

La mayoría de las Misiones requieren poseer la puntuación más elevada de Fuerza en cualquiera de las provincias de una región específica. Suma la FUE de todas

las miniaturas que tengas en esa provincia (así como en el fiordo que la refuerza) y compara el resultado con la FUE total de los demás Clanes que tengan miniaturas en esa provincia. Si tu resultado es mayor que todos ellos, habrás completado con éxito la Misión. Si es igual o menor, habrás fracasado.

Ejemplo: El jugador del Clan de la Serpiente (amarillo) muestra que ha emprendido la Misión titulada ¡Manheim! Logrará completarla con éxito si posee la puntuación más alta de FUE en cualquier provincia de la región de Manheim. En Elvagar, el jugador rojo tiene tres Guerreros con FUE 1 cada uno, que suman una FUE total de 3, mientras que el jugador amarillo también posee una FUE total de 3 representada por un Guerrero de FUE 1 y un Barco de FUE 2 en el fiordo que refuerza la provincia. Como se ha producido un empate, el jugador del Clan de la Serpiente no puede completar con éxito su Misión en Elvagar.

Sin embargo, su Barco de FUE 2 también refuerza Angerboda, donde el jugador azul solamente posee un único Guerrero con FUE 1. Aquí se cumplen los requisitos para el éxito en la Misión, de modo que el jugador del Clan de la Serpiente recibe los 5 puntos de Gloria indicados en la carta de Misión y decide aumentar en 1 nivel su atributo de Cuernos.

The image shows a game board during the 'Phase of Mission'. At the top, there are several mission cards. The first card is 'Manheim!' with a cost of 3 and a reward of 5. The second card is 'Elvagar' with a cost of 2 and a reward of 2. The third card is 'Angerboda' with a cost of 2 and a reward of 2. Below the mission cards is a grid of 12 provinces, each with a number and a color-coded icon representing a clan's strength (FUE). The provinces are: 1 (red), 2 (red), 3 (red), 4 (red), 5 (red), 6 (red), 7 (red), 8 (red), 9 (red), 10 (red), 11 (red), 12 (red). The board also shows a map of the game world with regions like Manheim, Elongar, Angerboda, and Angerboda. A player's score is shown at the bottom, ranging from 0 to 32. The 'Blood Rage' logo is visible on the right side of the board.



FASE DE RAGNARÖK

Se coge la ficha que esté en el círculo de Ragnarök de la Edad actual y se coloca en su correspondiente provincia, con la cara “destruida” boca arriba. Esa provincia ha sido destruida para siempre y queda eliminada del juego.

No existe muerte más gloriosa para un vikingo que perecer en el Ragnarök. Cuando una provincia es eliminada de este modo, todas las miniaturas que ocupen esa provincia y el fiordo que la refuerza son destruidas y trasladadas al Valhalla. Cada una de estas miniaturas proporciona una cierta cantidad de Gloria a su Clan equivalente al número que aparece en el círculo de Ragnarök de la hoja de Edades. Por cada miniatura de un Clan (incluidos los Monstruos) que sea destruida por el Ragnarök, el jugador que controla dicho Clan recibe 2 puntos de Gloria en la Primera Edad, 3 puntos de Gloria en la Segunda Edad y 4 puntos de Gloria en la Tercera Edad.

A continuación se coloca la ficha de Condenación en la provincia designada por la ficha de Ragnarök de la siguiente Edad.

Ejemplo: La ficha de Ragnarök señala Gimlé, por lo que se coge de la hoja de Edades, se le da la vuelta y se coloca en el tablero sobre la provincia de Gimlé, que pasa a considerarse arrasada. Todas las miniaturas presentes en esa provincia y en el fiordo que la refuerza son eliminadas y enviadas al Valhalla: en total son destruidas 2 miniaturas rojas y 2 miniaturas azules. La hoja de Edades indica una recompensa de 3 puntos de Gloria en la actual fase de Ragnarök, así que cada jugador recibe 6 puntos de Gloria. Acto seguido se traslada la ficha de Condenación a la provincia que aparece en la fase de Ragnarök de la siguiente Edad, que en este caso es Andlang.



FASE DE REGRESO DEL VALHALLA

Al final de cada Edad, todas las miniaturas que están en el Valhalla se devuelven a sus respectivos propietarios. Traslada a tu reserva todas las miniaturas de tu Clan que haya sobre la hoja del Valhalla. Las miniaturas que están sobre el tablero permanecen en el mismo sitio.

FIN DE EDAD

Antes de pasar a la siguiente Edad, hay que darle la vuelta a todas las fichas de Saqueo que estén sobre el tablero para dejar boca arriba sus caras de “recompensa”. Estas fichas no se reparten de nuevo al azar, sino que permanecen en las mismas provincias durante toda la partida.

Luego el indicador de Jugador inicial se cede al jugador que está sentado a la izquierda.

Una vez hecho esto, se desplaza la ficha de Saga hasta el recuadro de la primera fase de la siguiente Edad en la hoja de Edades. Con esto se da comienzo a una nueva Edad con un surtido renovado de Dones de los dioses. En cada nueva Edad se otorgan Dones más poderosos que ofrecen más Gloria y recrudecen los enfrentamientos por un territorio que empequeñece a medida que el Ragnarök lo arrasa todo a su paso.



FIN DE LA PARTIDA

Una vez completada la fase de Regreso del Valhalla de la Tercera Edad, el mundo habrá llegado a su fin, y con ello también la partida. ¡Ha llegado el momento de comprobar cuál de los Clanes ha obtenido la mayor Gloria y ocupará un lugar de honor en el Valhalla junto al trono de Odín!

CONSEJOS DE JUEGO

Blood Rage no es un simple juego de control de territorios. Aunque ganar batallas es sin duda un método perfectamente viable para alcanzar la victoria, en ocasiones la derrota entraña también beneficios considerables. En una batalla suicida puedes conseguir Gloria cuando tus hordas sean enviadas al Valhalla, y al mismo tiempo estás privando al vencedor de cartas, con lo cual lo debilitas de cara a futuras batallas.

Las Misiones pueden proporcionar cantidades ingentes de Gloria. Son demasiado provechosas para ignorarlas sin más, pero si intentas abarcar demasiadas quizá no seas lo bastante poderoso para completarlas con éxito. Procura buscar el equilibrio. También es importante observar las invasiones y saqueos de los demás jugadores. Si logras adivinar qué Misiones tratan de completar, tendrás más posibilidades de impedirselo.

Pero aún hay que realizar un último cálculo. Los jugadores reciben una bonificación a su Gloria si han aumentado los atributos de sus Clanes hasta niveles legendarios. Al final de la partida, *y solamente al final*, ganas 10 puntos de Gloria por cada atributo de tu Clan que hayas incrementado hasta los niveles 4 ó 5. Por cada atributo de tu Clan que hayas incrementado hasta el último nivel, ganas 20 puntos de Gloria.

	+10 GLORIA				+20 GLORIA	
FURIA Al comienzo de cada ronda	6	7	8	9	12	12
HACHAS Gloria por ganar batallas	3	4	5	6	8	8
CUERNOS Máximo de miniaturas sobre el tablero	4	5	6	7	10	10

Ejemplo: El jugador del Clan del Cuervo ha conseguido subir dos de los atributos de su Clan hasta niveles legendarios. Al final de la partida, recibe 10 puntos de Gloria por su Furia y 20 puntos de Gloria por sus Hachas, lo que hace un total de 30 puntos de Gloria adicionales.

¡El jugador cuyo Clan haya amasado la mayor puntuación de Gloria es declarado vencedor de la partida!

RESUMEN DE REGLAS

LAS FASES DE CADA EDAO

1. DONES DE LOS DIOS

Se reparten 8 cartas a cada jugador. Se escogen cartas hasta que cada jugador tenga 6 cartas en la mano. Las 2 cartas sobrantes se descartan.

2. ACCIÓN

Cada jugador empieza esta fase con tantos puntos de Furia como el valor actual del atributo de Furia de su Clan.

Los jugadores se turnan resolviendo 1 acción cada uno, gastando la Furia necesaria para cada acción.

Cuando un jugador se queda sin puntos de Furia, ya no puede realizar más acciones.

Este procedimiento se repite hasta que todos los jugadores tengan 0 de Furia o hasta que todas las provincias hayan sido saqueadas.

INVASIÓN

Gasta una cantidad de Furia igual a la FUE de una miniatura para trasladarla desde tu reserva hasta un poblado vacío.

No se puede invadir Yggdrasil. Los Barcos solamente pueden invadir fiordos. Los Líderes invaden gratis.

MARCHA

Gasta 1 de Furia para trasladar cualquier cantidad de miniaturas que tengas en una misma provincia hasta poblados vacíos de otra provincia distinta.

No se pueden trasladar Barcos con esta acción.

MEJORA

Gasta una cantidad de Furia igual a la FUE de una carta de Mejora que tengas en la mano para colocar esa carta sobre tu hoja de Clan.

Si mejoras una miniatura, puedes realizar inmediatamente una acción de Invasión con ella sin coste alguno.

MISIÓN

Esta acción no requiere gasto de Furia. Coloca una carta de Misión de tu mano boca abajo sobre tu hoja de Clan para emprender esa Misión.

SAQUEO

Esta acción no requiere gasto de Furia. Elige una provincia que no haya sido saqueada aún y que esté ocupada por al menos 1 de tus miniaturas (o que esté reforzada por un fiordo ocupado por 1 de tus miniaturas) para intentar saquear esa provincia.

Empezando por el jugador de la izquierda, los jugadores pueden trasladar miniaturas sin coste alguno desde provincias adyacentes hasta poblados vacíos de la provincia que se intenta saquear.

Todos los jugadores que tengan miniaturas presentes en la batalla seleccionan y enseñan 1 carta.

La bonificación a la FUE de tu carta se añade a la FUE total de tus miniaturas. El jugador que consiga el resultado más alto gana la batalla. En caso de empate, todos los jugadores participantes pierden la batalla.

Las cartas utilizadas por los jugadores que han perdido se devuelven a sus respectivas manos. Sus miniaturas son destruidas y enviadas al Valhalla.

Si gana la batalla el jugador que ha iniciado el Saqueo, obtiene la recompensa del Saqueo y le da la vuelta a la ficha de Saqueo de la provincia.

El jugador que ha ganado la batalla obtiene tantos puntos de Gloria como el valor de su atributo de Hachas, y luego descarta todas las cartas que ha jugado.

3. DESCARTE

Los jugadores se descartan de tantas cartas de su mano como sean necesarias hasta quedarse con 1 sola carta.

En la Tercera Edad se descartan todas las cartas, sin conservar ninguna.

4. MISIÓN

Se enseñan y descartan todas las cartas de Misión jugadas, y se reciben las recompensas correspondientes por todas las Misiones que se hayan completado con éxito.

5. RAGNARÖK

La provincia que tiene encima la ficha de Condenación es arrasada. Todas las miniaturas que haya en ella y en el fiordo que la refuerza son destruidas y enviadas al Valhalla.

Por cada miniatura destruida de este modo se recibe la cantidad de puntos de Gloria indicada en la hoja de Edades.

La ficha de Condenación se desplaza a la siguiente provincia condenada.

6. REGRESO DEL VALHALLA

Todas las miniaturas que estén sobre la hoja del Valhalla regresan a las reservas de sus respectivos propietarios.

FIN DE EDAO

Todas las fichas de Saqueo se ponen boca arriba, y el indicador de jugador inicial se cede al jugador de la izquierda.

FIN DE LA PARTIDA

Por cada atributo de Clan que se haya aumentado a niveles legendarios, se recibe la bonificación a la Gloria indicada en la hoja de Clan.

Gana la partida el jugador que haya conseguido más Gloria.