Regles Du Jeu

Sommaire

Credits 2
Introduction 3
- But du Jeu ---------- 3

Materiel 4

Concept de Base 6
- Plateau de Jeu ---------- 6
- Fiche de Clan ---------- 7
- Figurines ---------- 8
- Cartes ---------- 8

Mise en Place 9
- Preparation des Clans ---------- 9
- Preparation du Plateau ----------10
- Preparation des Cartes ----------10
- Dernieres Etapes ----------11

Deroulement du Jeu 12
- Phase du Cadeau des Dieux ---------- 12
- Phase d'Action ---------- 13
  - Invasion 14
  - Marche 15
  - Amelioration 16
  - Quete 17
  - Pillage 17
- Phase de Defausse ---------- 20
- Phase de Quete ---------- 20
- Ragnarök ---------- 22
- Liberation du Valhalla ---------- 22
- Fin de l'Age ---------- 22

Fin du Jeu 23

Resume des Regles 24

Credits

Game Design and Development: **Eric M.Lang**
Art: **Adrian Smith**
Producers: **Thiago Aranha, Perci de Montblanc**
Graphic Design: **Mathieu Harault**
Sculpting: **Grégory Clavillier, Jacques-Alexandre Gillois, Jason Hendricks, Mike McVey, Steve Saunders, Stéphane Simon, Remy Tremblay, Jose Roig.**
Game Board: **Henning Ludvigsen**
Logo: **Georges Clarenko, Adrian Smith**
Rules: **Thiago Aranha, Ed Bolme, Jonathan Moriarty**
Playtesting: **Thiago Aranha, Viola Bafile, Ed Bolme, Nathon Braymore, Christopher Chung, Susan "Vella" Davis, Robert Flick, Jason Henke, Tim Huesken, Guilherme Goulart, Vitor Grigoleto, Sean Jacquemain, Rob Kien-Peng Lim, June King, C. Scott Kippen, Sonja Lang, Al Leduc, Adam Morostiva, Jonathan Moriarty, P. Orbis Proszynski, Lief Paulson, Fred Perret, Jonathan Phillips-Bradford, Spencer Reeve, Corey Reid, Stéphanie Rogers, Sergio Roma, Daniel Rocchi, David Schokking, Devin Stinchcomb, Michael Shinall, Steve Tassie, Matthex Tee, Lynette Terrill, Stephen Voland, Peter Westergaard, Mark Whiting, James Wilkinson, Kevin Wilson.**
Publisher: **David Preti**

© 2015 Guillotine Games and Studio McVey, all right reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Blood Rage and Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Games Ltd, Studio Mcvey logo is trademark of Studio McVey Ltd. CoolMiniOrNot, and the CoolMiniOrNot logo are trademarks of CMON Productions Limited

Actual components may vary those shown

Made in China

THIS PRODUCT IS NOT A TOY, NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Odin le père-de-toute-chose, dans sa grande sagesse a toujours su que Ragnarök arriverait. Il n'a jamais trouvé le moyen d'éviter la destruction de Midgard. Les créatures inférieures ne peuvent que trembler et attendre la fin.

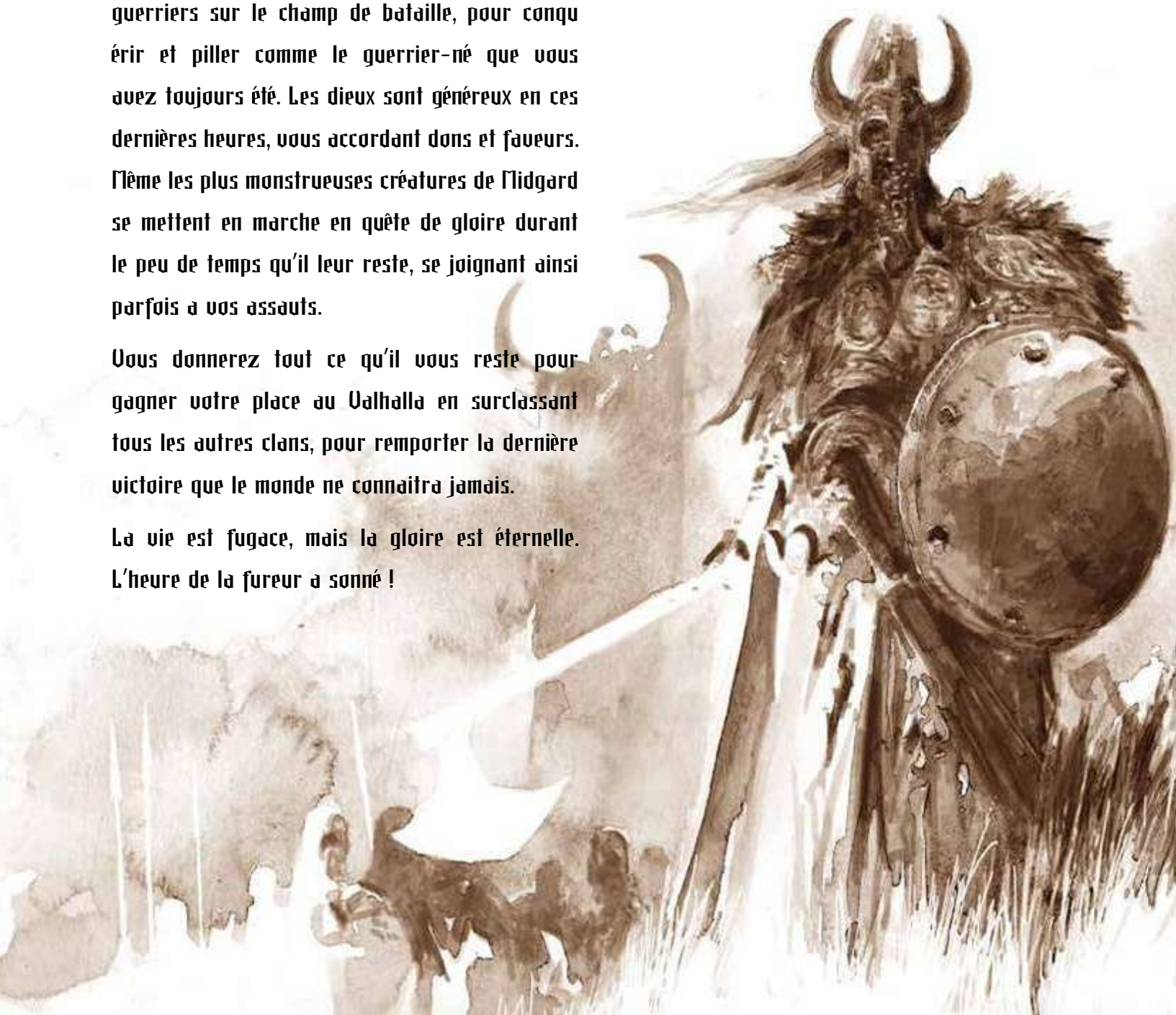
Mais pas vous. Vous êtes un Viking, chef d'un valeureux et ancien clan. Même face a la destruction finale de tous les mondes, vous menerez vos guerriers sur le champ de bataille, pour conqu érir et piller comme le guerrier-né que vous avez toujours été. Les dieux sont généreux en ces dernières heures, vous accordant dons et faveurs. Même les plus monstrueuses créatures de Midgard se mettent en marche en quête de gloire durant le peu de temps qu'il leur reste, se joignant ainsi parfois a vos assauts.

Vous donnerez tout ce qu'il vous reste pour gagner votre place au Valhalla en surclassant tous les autres clans, pour remporter la dernière victoire que le monde ne connaitra jamais.

La vie est fugace, mais la gloire est éternelle. L'heure de la fureur a sonné !

But du Jeu

Le but du jeu est d'accumuler le plus de gloire possible alors que le monde est en train de se consumer dans les flammes. Vous gagnez de la gloire en vous battant, en pillant, en accomplissant des quêtes pour les dieux et en périssant vaillamment l'arme à la main. Le jeu se déroule à travers trois Ages pendant la destruction du monde par le Ragnarök. Le joueur possédant le plus de points de gloire à la fin est déclaré vainqueur.



Materiel

1 Plateau de Jeu

1 Piste Age

1 Carte Valhalla

4 Fiches de Clan

99 Cartes
(3 Jeux de 33)

1 Marqueur Destruction

9 Marqueurs Pillage

1 Marqueur Saga

1 Marqueur Premier Joueur

8 Marqueurs Ragnarök

16 Marqueurs Clan
(4 Par Clan)

4 Marqueurs Gloire
(1 Par Clan)

10 Figurines Clan du Loup
(8 Guerriers, 1 Chef, 1 Navire)

10 Figurines Clan de l'Ours
(8 Guerriers, 1 Chef, 1 Navire)

44 Petits Socles en Plastique
(11 Par Clan)

10 Figurines Clan du Serpent
(8 Guerriers, 1 Chef, 1 Navire)

10 Figurines Clan du Corbeau
(8 Guerriers, 1 Chef, 1 Navire)

8 Grands Socles en Plastique
(2 Par Clan)

6 Figurines Monstres

Concept de Base

Plateau de Jeu

Le plateau du jeu Blood Rage est une carte des terres mythiques qui entourent Yggdrasil, le grand arbre qui lie les neuf mondes entre eux. Le terrain est divisé en neuf **provinces**.

Yggdrasil est la province centrale. Les huit qui l'entourent sont les provinces extérieures, elles sont divisées en trois régions : Manheim, Alfheim, et Jotunheim. Les Provinces qui partagent une frontière sont considérées comme **adjacentes** (Yggdrasil est adjacente à toutes les autres provinces).

On compte trois à cinq **villages** dans chaque province extérieure. Un village ne peut contenir qu'une seule figurine, par conséquent le nombre de figurines dans une province est limité au nombre de villages à l'intérieur de ses frontières. Il n'y a pas de village dans la province d'Yggdrasil et elle n'a donc pas de limitation dans le nombre de figurines qu'elle peut acceuillir.

Il y a également quatre **fjords**. Chaque fjord se situe entre deux provinces extérieures et apporte un soutien à ces deux provinces adjacentes. Tous les effets qui affectent une province se répercutent aussi dans le fjord de soutien. Il n'y a pas de restriction quant au nombre de navires qui peuvent occuper chaque fjord.

Enfin, il y a une **piste de Gloire** qui fait le tour du plateau de jeu et garde la trace du score des joueurs. Chaque joueur avance le marqueur de Gloire de son clan sur cette piste lorsque il acquiert des points de Gloire

Fiches de Clan

Chaque clan, que les joueurs peuvent incarner, a sa propre fiche de clan afin de suivre l'évolution de ses ressources, caractéristiques et améliorations.

La **piste de Rage** traverse en son milieu la fiche de clan. La Rage est votre monnaie. Lorsque vous ferez des actions cela aura généralement un coût de Rage. Votre marqueur de clan se déplacera le long de cette piste pour indiquer le niveau de Rage qu'il vous reste.

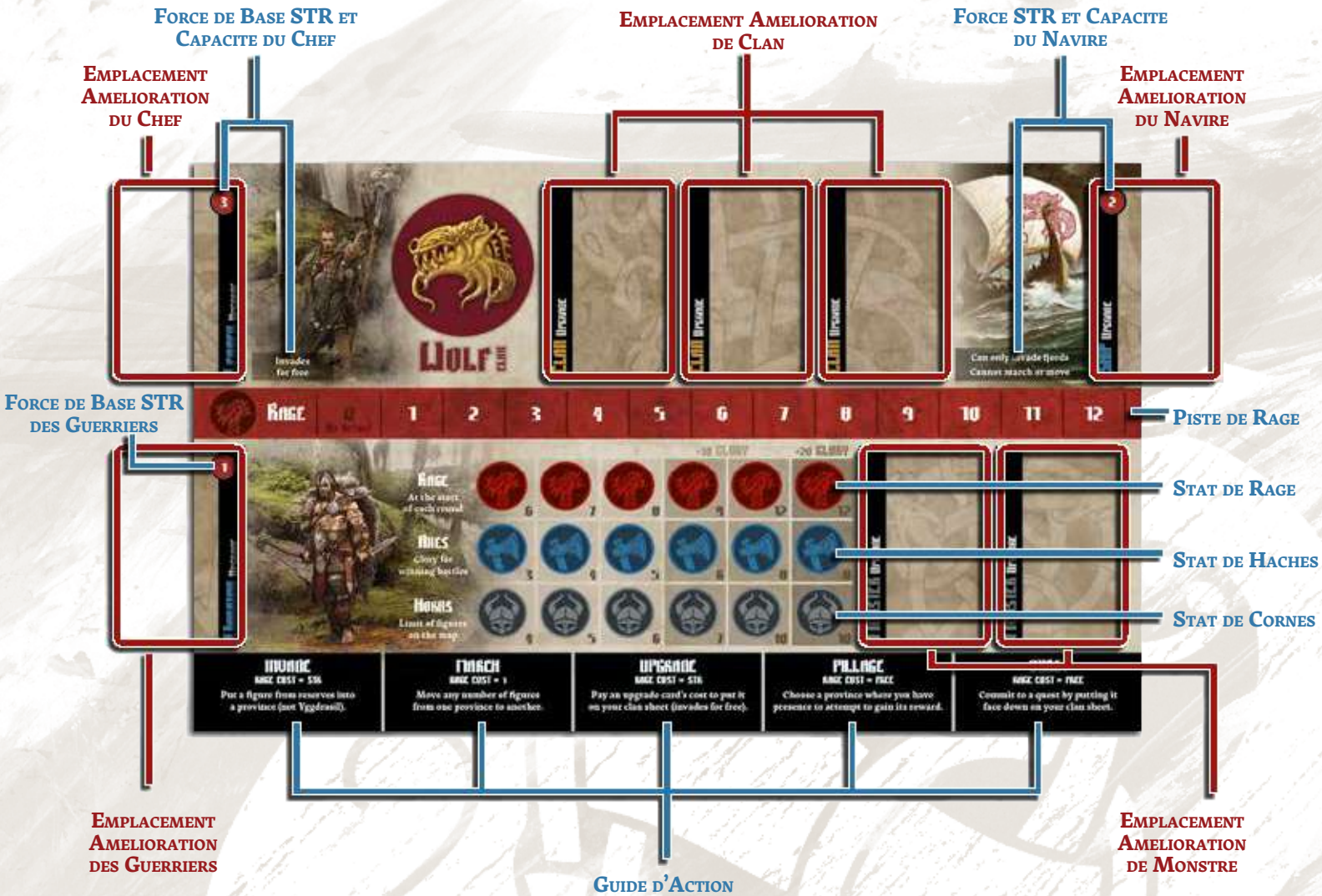
Au dessous de la piste de Rage se trouvent les caractéristiques de votre clan : **Rage, Haches, et Cornes**.

Le niveau de **Rage** vous précise la quantité de Rage dont vous disposez au début de chaque tour. Plus vous aurez de Rage, plus vous pourrez faire d'actions.

Le niveau de **Haches** indique la Gloire que vous remporterez en gagnant des batailles. Plus vous avez de Haches, plus vos victoires seront couronnées de Gloire, poussant votre clan plus en avant sur les sentiers de la victoire.

Le niveau de **Cornes** donne le nombre de vos figurines que vous pouvez avoir simultanément sur le plateau. Plus ce nombre sera élevé, plus vous pourrez mener des batailles, piller et faire couler le sang.

Durant la partie, vous aurez de nombreuses occasions d'augmenter chacune des caractéristiques de votre clan. Chaque fois qu'une de vos caractéristiques augmente d'un cran, déplacez le marqueur de clan correspondant d'une case vers la droite. Si vous parvenez à monter vos caractéristiques au niveau légendaire, à la fin du jeu, vous gagnerez de puissants bonus de Gloire.



Concepts de base

Figurines

Chacune de vos figurines – Chef, Navire, Guerriers, et éventuellement monstres – a une caractéristique de Force (STR).

Les caractéristiques de Force (STR) de base sont toutes indiquées sur votre feuille de clan : les Chefs ont une Force (STR) de 3, les navires une Force (STR) de 2 et les Guerriers une Force (STR) de 1. Avoir une force importante sur le plateau vous aide à gagner des batailles et à accomplir des quêtes.

Les chefs et les navires commencent également la partie avec des capacités spéciales détaillées sur la fiche de clan.

Au cours de la partie, vous pouvez améliorer vos figurines en plaçant des cartes d'amélioration sur les emplacements appropriés de votre fiche de clan. Ces cartes vous indiqueront les nouvelles caractéristiques de Force (STR) et les nouvelles capacités de vos figurines. **Notez que les Chefs et les Navires conservent toujours les capacités détaillées sur leur fiche de clan, même s'ils sont améliorés.**

Dès qu'une figurine est détruite, que ce soit au combat, victime d'une capacité spéciale, ou par la destruction inévitable du Ragnarök, elle est placée sur la carte du Valhalla située à côté du plateau. Elle attendra là l'Age suivant pour rejoindre la bataille.

Cartes

Il y a trois paquets de cartes qui représentent les cadeaux des dieux nordiques. Chaque tour de jeu introduit un nouveau paquet. Ces cadeaux peuvent vous aider de nombreuses façons.

Les **cartes de Bataille** (rouges) augmentent la force de votre armée au combat.

Les **cartes de Quête** (vertes) représentent des quêtes divines confiées à votre clan. Si elles sont menées à bien, elles peuvent vous apporter beaucoup de gloire.

Les **cartes d'Amélioration** (noires) améliorent plusieurs aspects de votre clan :

- Les **améliorations de Troupe** améliorent la force et/ou les capacités de vos Guerriers, Chef ou Navire.
- **Les améliorations de Monstre** sont des créatures mythologiques uniques que vous pouvez recruter et envoyer au combat.
- **Les améliorations de Clan** sont des améliorations qui concernent l'ensemble de votre clan et offrent une grande variété d'effets.

Mise en place

Preparation des Clans

Dans un premier temps, chaque joueur choisit un des clans disponibles et place la **Fiche de Clan** correspondante devant lui. Au début du jeu, tous les clans sont égaux, mais ils deviendront vite uniques suite aux choix d'amélioration effectués par les joueurs.

Prenez votre figurine de **Chef** et **8 figurines de Guerriers**, et assurez vous que les petits socles en plastique de la couleur de votre clan soient bien fixés au-dessous. Ceci permettra de distinguer facilement vos unités sur le plateau. Prenez un **Navire** et assurez vous qu'il ait une voile de la couleur de votre clan. Conservez toutes vos figurines près de votre fiche de clan. Cette zone constitue votre **réserve**

Gardez également les 2 petits et les 2 grands socles restants près de vous. Ils seront utilisés si vous recrutez des monstres.

Prenez le **Marqueur de Gloire** de votre clan et placez-le sur la case «0» de la **Piste de Score** qui fait le tour du plateau de jeu.

Prenez tous vos **Jetons de Clan**, placez l'un d'eux sur le premier emplacement de chacune des trois **Caractéristiques de Clan** sur votre fiche : Rage, Haches et Cornes. Cela signifie que tous les joueurs commencent la partie avec les caractéristiques suivantes: **6 en Rage**, **3 en Haches** et **4 en Cornes**. Enfin, prenez votre dernier Jeton de Clan et placez-le sur la **Piste de Rage** de votre fiche de clan. Comme votre rage initiale est de 6, le jeton est placé sur la case «6» de votre piste de Rage.

Position de Depart des Marqueurs de Clan

Preparation du Plateau

Placez la **carte du Valhalla** et la **Piste des Ages** à proximité du **Plateau de Jeu**.

Prenez tous les **jetons Pillage** et placez celui avec la bordure verte sur la province d'Yggdrasil au centre du plateau, avec la face récompense visible. Mélangez les 8 autres jetons Pillage et placez-les au hasard sur les 8 autres provinces qui entourent Yggdrasil, faces visibles. Les jetons Pillage indiquent la récompense que vous obtenez en pillant cette province, comme explique page 18.

Prenez les **8 jetons Ragnarök** et mélangez-les. Placez-en un sur chacun des 3 emplacements Ragnarök de la piste des Ages. Le texte des jetons doit se trouver sur la face visible pour indiquer quelles provinces seront détruites lors du déroulement de la partie.

Placez le **jeton de Désolation** sur la province indiquée par le jeton Ragnarök sur la piste du premier Age pour signifier la prochaine province à être engloutie par le Ragnarök.

Avant que la partie ne commence, quelques provinces auront déjà été détruites par le Ragnarök, laissant moins d'espace disponible sur le plateau. En fonction du nombre de joueurs, prenez au hasard autant de jetons Ragnarök qu'indique ci-dessous et placez-les sur les provinces qu'ils indiquent, avec la face détruite visible.

- Pour une partie à 4 joueurs, 1 province est détruite.
- Pour une partie à 3 joueurs, 2 provinces sont détruites.
- Pour une partie à 2 joueurs, 3 provinces sont détruites.

Les jetons Ragnarök restants sont remis dans la boite. Une province sur laquelle se trouve un jeton Ragnarök est inutilisable pendant la partie. Aucune figurine ne pourra être placée dans cette province.

Preparation des Cartes

Séparez les cartes en fonction de leur dos afin de créer 3 paquets distincts : 1, 2 et 3.

Selon le nombre de joueurs, certaines cartes doivent être retirées de chaque paquet pour s'assurer que le jeu soit correctement équilibré. Les cartes qui sont susceptibles d'etre retirées arborent sur leur côté gauche un chiffre comme 3+ ou 4+. Cette indication signifie que la carte ne doit être utilisée que lors des parties avec au minimum cette configuration de joueurs.

- Pour une partie à 4 joueurs, aucune carte n'est retirée..
- Pour une partie à 3 joueurs, les cartes 4+ sont retirées.
- Pour une partie à 2 joueurs, les cartes 3+ et 4+ sont retirées.

Chaque paquet contient huit cartes 4+ et six cartes 3+. Les cartes retirées sont remises dans la boîte de jeu. Ensuite, mélangez chacun des trois paquets séparément et placez-les, face cachée, sur les emplacements réservés aux **Cadeaux des Dieux** sur la Piste des Ages.

Dernieres Etapes

Placez toutes les figurines de monstres à proximité du plateau, à portée de tous les joueurs.

Placez le jeton **Saga** sur le premier emplacement du Premier Age sur la piste d'Histoire. Il s'agit de l'emplacement «Cadeaux des Dieux – Age 1». Le jeton Saga sera déplacé de phase en phase pour chaque Age, un Age après l'autre afin d'aider les joueurs à mémoriser l'étape en cours.

Pour finir, donnez le jeton **Premier Joueur** au joueur qui est né le plus au nord. Ce joueur commence la partie au Premier Age. Le jeton Premier Joueur change de main à la fin de chaque Age et passe au joueur de gauche.

Deroulement du Jeu

Blood Rage se joue en 3 tours appelés Ages. Chaque Age est divisé en 6 phases :

1. Cadeaux des Dieux
2. Action
3. Defausse
4. Quete
5. Ragnarök
6. Liberation du Valhalla

Ces phases doivent être jouées dans cet ordre et une phase doit être totalement achevée avant d'en débuter une autre.
Pour vous aider, déplacez au fur et à mesure le jeton Saga le long de la Piste des Ages.

Une fois que la dernière phase d'un Age est terminée, le marqueur de Saga est déplacé sur la première phase de l'Age suivant jusqu'à ce qu'il parvienne à la dernière phase du troisième Age, annonçant la fin de la partie.

Phase du Cadeaux des Dieux

Pendant cette phase, les joueurs draftent (sélectionnent) des cartes. Les cartes du jeu fournissent des améliorations pour les unités, des monstres en renfort, des quêtes pour gagner des points de Gloire et des apports en force pour les batailles.

Au Second et Troisième Age, si des joueurs ont en main une carte de l'Age précédent, ils doivent tout d'abord la placer, face cachée, sur leur fiche de clan, au-dessus du symbole de leur clan.

Prenez le jeu de carte correspondant à l'Age en cours et distribuez 8 cartes à chaque joueur. Il y aura toujours 2 cartes en trop (4 si vous jouez à deux joueurs). Défaussez ces cartes excédentaires sans les regarder.

Premiere Partie ?

Nous recommandons aux débutants de sauter la phase de draft du premier Age et de simplement jouer avec les 8 cartes distribuées. A la fin du premier Age, vous serez suffisamment familiarisé avec le jeu pour procéder à une phase de draft au début du deuxième.

La phase de draft se déroule ainsi : chaque joueur choisit une carte de sa main et la conserve en la plaçant, face cachée, sur sa fiche de Clan, sur le symbole de l'animal de son clan. Quand tous les joueurs ont ainsi sélectionné une carte, ils passent le reste de leur main à leur voisin de gauche.

Maintenant, chaque joueur consulte sa nouvelle main, sélectionne une carte et la place face cachée sur sa fiche de clan. Quand tout le monde a fait de même, les mains sont à nouveau données au joueur à gauche.

Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait sélectionné 6 cartes sur sa fiche de clan et possède donc une main de 2 cartes. Chaque joueur défausse ces deux dernières cartes sans les montrer.

A la fin de cette phase, chaque joueur est en possession de 6 cartes plus, éventuellement, une autre carte qu'il a mise de côté à la fin de l'Age précédent. Gardez ces cartes secrètes, vous les jouerez pendant la phase d'actions.

Conseils pour le Draft

La plupart des cartes font référence à un dieu spécifique, chaque dieu offrant un type de cadeau bien distinct. Il est toujours préférable de ne conserver des cartes que d'un ou deux dieux. Voici ce que vous pouvez attendre des différents dieux :

Odin : Jugement et punition pendant et après une bataille.

Thor : Gloire et butins lors des victoires au combat.

Loki : Vengeance et pillage lors de défaites au combat.

Frigga : Ressources et soutien.

Heimdall : Prescience et surprises.

Tyr : Des effectifs renforcés pour remporter des batailles.

Efforcez-vous de garder un équilibre dans votre choix de cartes. Délaisser totalement un type de carte (comme les Quêtes, les Améliorations ou les Cartes de Bataille) ne vous fera pas forcément perdre la partie, mais cela peut vous coûter cher !

Draft à 2 Joueur

Le Draft à 2 joueurs est sensiblement différent. Les joueurs sélectionnent 2 cartes (au lieu d'une seule) et les placent, faces cachées, sur leur fiche de clan, puis ils échangent leur main. Cette opération est répétée deux fois jusqu'à ce qu'ils aient placé 6 cartes chacun sur leur fiche de clan. Pour finir, chaque joueur défausse les 2 cartes qui lui restent en main.

Phase d'Action

Voici la partie principale du jeu, celle où les invasions et les pillages ont lieu, où les batailles se livrent et où le sang coule à flot.

Tous les joueurs commencent cette phase avec un montant de points de Rage égal au niveau de la caractéristique Rage de leur Fiche de Clan. Si vous jouez le premier Age, votre marqueur de Clan a déjà été placé sur l'emplacement 6 du niveau de Rage pendant la mise en place du jeu. Dans les Ages suivants, si vous avez augmenté la caractéristique de Rage de votre clan durant le jeu, vous commencerez la phase Action avec plus de Rage.

Exemple : le Clan du Corbeau a augmenté sa caractéristique Rage de 2 niveaux lors de l'Age précédent et commence donc cette phase d'action avec 8 points de Rage.

Le joueur en possession du marqueur Premier Joueur commence à jouer puis chaque joueur joue dans le sens horaire..

A votre tour, vous devez choisir une et une seule action à accomplir. Si cette action a un coût en points de Rage (c'est généralement le cas), vous devez payer ce coût avant d'accomplir l'action. Déplacez le marqueur de la Piste de Rage sur votre fiche de Clan pour signifier cette dépense et faire apparaître le total restant

Si vous n'avez pas assez de points de Rage pour accomplir une action, vous ne pouvez pas la choisir. Une fois que votre action est terminée, votre tour prend fin et c'est au tour du joueur suivant.

Un joueur qui tombe à 0 de Rage ne peut plus effectuer **aucune** action à son tour, **pas même une action qui n'a pas de coût de Rage**. Tout ce que peut faire le joueur c'est réagir aux actions des autres joueurs, comme participer à une bataille déclenchée par un autre joueur.

Les joueurs ont le choix entre cinq possibilités quand ils effectuent une action (comme indiqué au bas de la fiche de clan). Les joueurs peuvent choisir la même action plusieurs fois lors d'une phase d'action, en n'effectuant toujours qu'une seule action par tour.

- INVASION : placez une figurine prise de votre réserve sur un village vide de la carte.
- MARCHE : déplacez des figurines d'une province aux villages vides d'une autre province.
- AMELIORATION : placez une carte prise dans votre main sur votre fiche de clan pour améliorer vos capacités.
- QUETE : engagez-vous dans une quête en plaçant une carte de quête face cachée sur votre fiche de clan.
- PILLAGE : attaquez une province et pillez ses biens pour votre clan.

Si vous ne pouvez pas effectuer d'action, ou ne le voulez pas, vous pouvez choisir de **passer**. Cependant, quand vous passez, vous perdez toute votre Rage restante et ne pourrez plus effectuer d'autre action par la suite.

Fin de la phase d'action : la phase d'action prend fin immédiatement lorsque l'un de ses deux cas se produit: soit quand tous les joueurs sont tombés à 0 en Rage, soit quand toutes les provinces qui n'ont pas encore été détruites ont été pillées avec succès (même si les joueurs ont encore de la Rage).

INVASION

Choisissez une unique figurine de votre réserve et payez autant de Rage que la Force (STR) de cette figurine. Prenez cette figurine dans votre réserve et placez-la dans n'importe quel village vide d'une province extérieure. Si la figurine choisie est un navire, il doit être placé dans n'importe quel fjord. Vous ne pouvez pas utiliser cette action pour placer une figurine directement sur Yggdrasil; pour placer vos troupes sur Yggdrasil vous aurez à leur faire effectuer une Marche sur cette province. Notez également qu'envahir avec votre chef ne coûte pas de Rage.

Exemple *: le joueur Corbeau a amélioré ses guerriers. Comme ils ont maintenant une Force (STR) de 2, il paie 2 Rages pour envahir le village vide d'Utgard avec un des guerriers de sa réserve.*

Note: prêtez toujours attention à votre caractéristique de Cornes. Si le nombre de figurines que vous avez sur le plateau est égal à votre caractéristique de Cornes, vous ne pouvez pas envahir avec d'autres figurines (le Valhalla ne fait pas partie du plateau).

Marche

Quand vous ordonnez à vos troupes d'effectuer une Marche, vous devez payer un point de Rage. Choisissez une province (vous ne pouvez pas choisir un fjord) et déplacez n'importe quel nombre de vos figurines de cette province vers les villages vides d'une autre province. La province de destination n'a pas besoin d'être adjacente, elle peut être n'importe où sur le plateau.

Vous ne pouvez pas déplacer de figurines provenant de deux provinces différentes en une seule action, pas plus que déplacer vos figurines vers deux provinces différentes. Vous pouvez uniquement effectuer une marche d'une unique province vers une unique autre province.

Note : utiliser l'action Marche est généralement l'unique façon d'amener vos figurines dans Yggdrasil. Il n'y a pas de village en Yggdrasil, il n'y a donc pas de limite au nombre de figurines que vous pouvez y amener.

Exemple *: l'exemple ci-dessous montre cinq actions de Marche différentes, légales ou illégales :*

1. *Le joueur bleu peut bouger ses 2 figurines, même si les provinces ne sont pas adjacentes. Il ne peut pas déplacer ses 3 figurines depuis Gimle parce qu'Elvagar a seulement 2 villages vides.*
2. *Le joueur jaune peut déplacer autant de figurines qu'il le souhaite d'Angerboda vers Yggdrasil. Il n'y a pas de limite au nombre de figurines qui peuvent occuper Yggdrasil.*
3. *Le joueur marron ne peut pas déplacer ses figurines vers deux provinces différentes en une seule action Marche.*
4. *Le joueur rouge ne peut pas déplacer ses figurines depuis deux provinces différentes en une seule action Marche.*
5. *Les Navires ne peuvent jamais être déplacés.*

Amelioration

Chaque fiche de clan possède des emplacements pour accueillir jusqu'à 8 améliorations : une pour vos Guerriers, une pour votre Chef, une pour votre Navire, deux pour les Monstres et trois pour votre Clan.

Pour procéder à une amélioration, choisissez une carte Amélioration de votre main et payez son coût en Points de Rage, égal à la Force (STR) de la carte. Placez ensuite la carte dans l'emplacement dédié de votre fiche ou à votre convenance s'il y a plusieurs emplacements possibles. Si l'emplacement que vous choisissez contient déjà une carte, défaussez-la pour la remplacer par la nouvelle. Une fois en place, l'amélioration devient un effet permanent vous apportant le bénéfice mentionné, que ce soit une plus grande Force ou des capacités spéciales.

Si le clan possède deux améliorations situées dans des emplacements distincts mais apportant le même type de bénéfice, les deux cartes prennent effet indépendamment sans s'annuler mutuellement.

Exemple *: pour jouer l'amélioration «Loki's Eminence», le Clan du Serpent paye 2 points de Rage. Comme il possède déjà trois améliorations de Clan, il choisit de libérer un emplacement sur sa fiche en défaussant la carte «Frigga's Succor». Le Clan du Serpent bénéficie maintenant des deux améliorations «Loki's Domain» et «Loki's Eminence», ce qui lui apportera un total de 3 Points de Gloire pour chaque figurine libérée du Valhalla.*

AMELIORATIONS DE TROUPES

Quand vous jouez une amélioration de Guerrier, de Chef ou de Navire et que vous avez la figurine correspondante dans votre réserve, vous pouvez immédiatement la placer sur le plateau, procédant ainsi à une Invasion sans dépenser aucun point de Rage supplémentaire.

AMELIORATIONS DE MONSTRES

Les monstres sont des personnages particuliers qui peuvent modifier drastiquement le déroulement d'une partie. Chacun d'eux possède une capacité spéciale unique et puissante.

Quand vous jouez une amélioration de Monstre, prenez la figurine correspondante, fixez-lui un socle à votre couleur et placez-la dans votre réserve. Elle vous appartient dorénavant jusqu'à la fin de la partie et compte comme une de vos figurines. Vous pouvez procéder immédiatement à une invasion avec ce monstre, sans dépenser de point de Rage supplémentaire.

Votre Monstre peut mourir et aller au Valhalla comme toutes les autres figurines, puis revenir dans votre réserve lors de la phase de Libération du Valhalla. De même, il rapporte normalement des points de Gloire durant la phase de Ragnarök.

Vous ne pouvez posséder que 2 Monstres à la fois par Clan. Si vous choisissez de défausser une carte Monstre afin de libérer un emplacement pour placer une nouvelle carte Monstre, la figurine correspondante à l'ancien retourne immédiatement dans la boite de jeu.

Quete

Prenez une carte Quête de votre main et engagez-vous dans celle-ci en plaçant la carte face cachée sur votre fiche de Clan, sur le symbole de votre animal de Clan. S'engager dans une Quête ne coûte aucun point de Rage et il n'y a aucune limite au nombre de Quêtes dans lesquelles vous pouvez vous engager pendant le même Age. Vous pouvez vous engager dans deux Quêtes du même type, vous recevrez les deux récompenses indépendamment en cas de succès. Vous pouvez vérifier les cartes des Quêtes où vous vous êtes engagé à n'importe quel moment de la partie.

Pendant la Phase d'Action, vous vous efforcerez d'accomplir les Quêtes dans lesquelles vous vous êtes engagé afin d'obtenir les récompenses qu'elles octroient durant la prochaine phase de Quête (voir page 20). Toutefois, échouer à une Quête n'entraîne aucune pénalité.

Note : même si s'engager dans une Quête ne coûte aucun Point de Rage, gardez à l'esprit que vous ne pouvez effectuer aucune action si votre total de Points de Rage est descendu à zéro, pas même une action gratuite.

Exemple *: le Clan de l'Ours s'engage dans la Quête «Jotunheim !». Si, lors de la prochaine Phase de Quête, il est le joueur à avoir le total de Force (STR) le plus important dans une des provinces de Jotunheim, il gagnera 7 points de Gloire et pourra augmenter une de ses caractéristiques de Clan d'un rang.*

Pillage

Si vous réussissez à piller une province, vous gagnerez une récompense soit en points de Gloire, soit en augmentant l'un de vos niveaux de Clan. Mais pour cela vous devez d'abord défaire tout autre clan qui occuperait également cette province.

Pour procéder à un pillage, choisissez une province occupée par au moins une de vos figurines (celle-ci peut être située sur un fjord en soutien) et qui n'a pas été déjà pillée lors de cette phase (c'est à dire que son jeton Pillage doit être sur la face «récompense»). L'action Pillage ne coûte aucun point de Rage, mais n'oubliez pas que vous ne pouvez pas initier d'action si votre total de Points de Rage est descendu à 0.

1. Appel au Combat : chaque joueur peut déplacer une figurine dans une province adjacente pour qu'elle vienne participer au combat.

2. Jouer des Cartes : les joueurs impliqués dans le combat jouent des cartes de leur main pour augmenter la Force (STR) de leurs troupes et/ou déclencher des effets.

3. Résolution : le joueur ayant la Force (STR) la plus élevée gagne la bataille et la récompense, les autres sont détruits.

2. APPEL AU COMBAT

Une fois que vous avez déclaré votre intention de procéder à un Pillage, chacun des autres joueurs peut décider de rejoindre le combat. En commençant par le joueur à votre gauche, puis dans l'ordre horaire, chaque joueur (y compris vous) peut, s'il le désire, déplacer une de ses figurines située dans une province adjacente vers un village vide de la province pillée (notez que les navires ne peuvent être déplacés). Ce déplacement ne coûte aucun point de Rage. Une fois que tous les villages de la province sont occupés ou que plus personne ne désire adjoindre de troupes supplémentaires, le combat commence.

Note : il n'y a aucun village dans la province d'Yggdrasil, donc un nombre illimité de troupes peut participer à un combat.

Si au terme de ces déplacements, vous êtes le seul joueur ayant des troupes dans la province, il n'y a pas de bataille et vous réussissez automatiquement votre pillage. Recevez la récompense en jeu (voir page suivante) et retournez le jeton Pillage sur sa face «Pillé». Notez que dans ce cas de figure, vous ne recevez aucun point de Gloire pour avoir remporté la bataille.

2. JOUER DES CARTES

Chaque joueur participant à la bataille doit choisir une de ses cartes en main et la jouer face cachée devant lui (sauf si un joueur n'a plus de carte en main, seul cas où il est autorisé à sauter cette étape). Une fois que tout le monde a choisi sa carte, elles sont toutes révélées simultanément.

Si la carte que vous révélez est une carte Bataille, le bonus de Force (+STR) indiqué est ajouté à celui de vos troupes impliquées dans la bataille. Les éventuels effets indiqués sur la carte prennent également effet immédiatement. Si c'est une carte Amélioration ou Quête qui est révélée, elle n'a aucun effet.

Chaque clan additionne la Force (STR) de chacune de ses figurines engagées dans la bataille, y ajoute l'éventuel bonus de la carte jouée et obtient ainsi le total de Force (STR) de son clan pour le combat en cours.

Note : si l'effet d'une carte provoque la perte de toutes les figurines d'un joueur qui sont impliquées dans la bataille avant que l'on compare les Forces (STR), cela ne signifie pas qu'il ne participe pas à ce combat : ses figurines sont détruites au cours de la bataille, mais il peut tout de même être vainqueur de celle-ci s'il s'avère que c'est lui qui totalise la Force (STR) la plus élevée après qu'il ait joué sa ou ses cartes Bataille (voir encadré ci-dessous).

Certaines cartes Bataille peuvent être utilisées pour augmenter encore plus la Force (STR) de vos troupes, même après que chaque joueur ait révélé leur carte. Ces cartes spéciales se reconnaissent au bonus apparaissant en transparence sur un disque blanc et au texte de la carte qui précise qu'elles peuvent être jouées après que les cartes de bataille aient été révélées. Notez que ces cartes spéciales peuvent, par ailleurs, être jouées normalement comme carte révélée pendant la phase de combat. Le joueur tentant le Pillage est le premier à avoir l'opportunité de jouer une telle carte puis on procède à des tours de table dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait déclaré ne pas ou plus vouloir en jouer.

3. RESOLUTION DU COMBAT

Le joueur ayant le total de Force (STR) le plus élevé remporte la bataille ! En cas d'égalité, tout le monde perd le combat.

Le vainqueur, s'il y en a un, doit défausser toutes les cartes qu'il a jouées. Les vaincus reprennent en main toutes les cartes qu'ils ont jouées au cours de la phase 2.

Tous les joueurs qui ont perdu la bataille doivent détruire toutes leurs figurines qui étaient engagées dans le combat (y compris celles qui étaient dans un fjord adjacent) et les placer sur la carte Valhalla.

Si le joueur qui a tenté le Pillage gagne la bataille, il pille la province, gagne la récompense indiquée sur le jeton (voir encadré ci-dessous) et le retourne sur sa face «Pillée», indiquant ainsi que cette province ne pourra plus être pillée à nouveau avant le prochain Age.

En revanche, si le pilleur perd, la province reste intacte et personne ne gagne de récompense. Un joueur (y compris celui qui vient de faire la tentative) pourra tenter de la piller ultérieurement.

Enfin, le vainqueur du Combat, quel qu'il soit, gagne des points de Gloire pour sa victoire : ce montant est égal au niveau de Haches actuel indiqué sur sa fiche de clan.

Recompenses de Pillages

Quand vous réussissez à piller cette province, augmentez votre niveau de Rage d'un rang. Vous ne gagnez pas de Rage supplémentaire pour ce tour, mais commencerez le prochain Age avec plus de points.

Quand vous réussissez à piller cette province, augmentez votre niveau de Hache d'un rang. Ce bonus de point de Gloire pour une victoire en combat prend effet immédiatement et vous gagnez ce nouveau total de points de Gloire pour la bataille que vous venez de remporter.

Quand vous réussissez à piller cette province, augmentez votre niveau de Cornes d'un rang.

Quand vous réussissez à piller cette province, gagnez 5 points de Gloire.

Quand vous réussissez à piller Yggdrasil, augmentez tous vos niveaux de clan d'un rang.

Exemple :

1. *Le clan du Loup (joueur rouge) tente de piller Andlang. Il peut le faire car, même s'il n'a pas de troupe dans cette province, son navire est dans un fjord adjacent. Le clan du Corbeau (bleu) ne l'entend pas de cette oreille et déplace son guerrier situé dans la province de Gimle vers un village inoccupé d'Andlang. Le clan du Serpent (jaune) aimerait beaucoup se joindre à la bataille en déplaçant son Chef de la province d'Horgr sur celle d'Andlang, d'autant plus que Horgr a déjà été pillée, mais cela lui est impossible car Horgr et Andlang ne sont pas adjacentes. Le joueur rouge déplace ensuite un guerrier d'Yggdrasil vers un village vide d'Andland, puis le joueur bleu déplace également un de ses guerriers situé sur Yggdrasil pour occuper le dernier village libre d'Andlang. Le joueur rouge aimerait beaucoup renforcer ses troupes en déplaçant un autre guerrier, mais il ne peut le faire faute de place disponible.*

Les joueurs rouge et bleu sont les seules factions belligérantes en présence. Rouge totalise 3 points de Force (STR) (2 pour son bateau + 1 pour son guerrier) alors que bleu totalise 2 points (un pour chaque guerrier). Chacun choisit une carte, la pose face cachée sur la table, puis la révèle.

2. *Rouge révèle «Tyr's Crush», une carte Bataille apportant un bonus de Force (STR) de +4. Bleu, qui n'avait pas l'intention de remporter cette bataille, révèle une carte Amélioration qui ne lui apporte aucun bonus de combat. Rouge remporte donc largement la bataille en totalisant 7 points de force STR (3+4) contre 2 (2+0) pour bleu.*

3. *Les deux guerriers du Clan du Corbeau sont tués et envoyés au Valhalla, mais le joueur bleu garde sa carte Amélioration et la reprend en main. Rouge pille Andlang, gagne sa récompense, augmente d'un rang son niveau de Hache qui passe de 3 à 4 et retourne le marqueur Pillage sur sa face «Pillée». Enfin, il gagne 4 points de Gloire pour sa victoire et défausse la carte Bataille qu'il a jouée.*

Phase de Defausse

Tous les joueurs doivent défausser la ou les cartes qu'ils auraient encore en main. Ils peuvent en conserver une et une seule pour l'utiliser lors de l'Age suivant (s'ils en ont au moins une en main).

Attention : pour le Troisième Age, les joueurs doivent complètement défausser leur main.

Phase de Quete

Chaque joueur révèle les quêtes dans lesquelles il s'était engagé. Chaque quête réussie rapporte un nombre de Points de Gloire indiqué sur la carte, mais permet également d'augmenter d'un rang un de ses niveaux de clan. Si la Quête n'a pas été accomplie, le joueur ne gagne rien, mais ne perd rien non plus. Défaussez ensuite toutes les cartes Quête révélées, réussies ou non.

La réussite de la plupart des Quêtes implique d'être le joueur ayant le plus de Points de Force (STR) dans une province donnée. Ajoutez la Force (STR) de chacune de vos figurines dans cette province (ou dans un fjord de soutien) et comparez ce montant au total de la Force (STR) de chaque autre joueur présent dans cette province. Si votre total est le plus fort, vous avez accompli la Quête. Si ce n'est pas le cas, ou en cas d'égalité, la Quête a échoué.

Exemple *: le Clan du Serpent (jaune) révèle qu'il s'est engagé dans la Quête de Manheim ! Cette Quête est accomplie s'il est le joueur possédant la Force (STR) la plus élevée dans n'importe quelle province de la région de Manheim. Dans la province d'Elvagaar, le joueur rouge possède deux Guerriers ayant une force de 1, soit une Force (STR) de 2. Le joueur jaune totalise également 2 de Force (STR) avec son Navire d'une force de 2 dans le fjord adjacent. C'est une égalité, et la Quête n'est donc pas accomplie.*

Toutefois, son navire est dans un fjord jouxtant également la province d'Angerboda, province où le joueur bleu ne totalise que 1 de force (STR) avec son seul Guerrier. La Quête est donc une réussite grâce à cette province : le Clan du Serpent marque les 5 points de Gloire indiqués sur la Carte Quête et décide d'augmenter sa caractéristique de Cornes d'un rang.

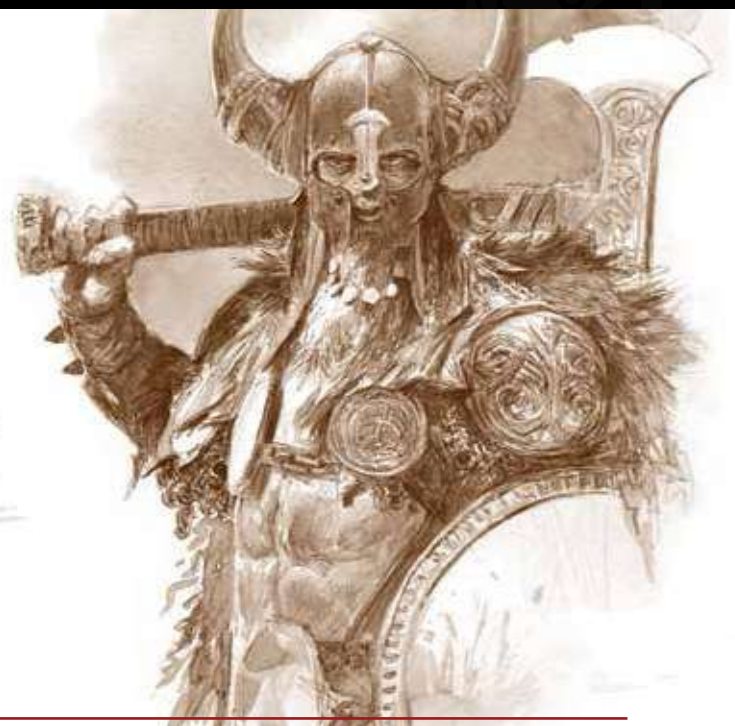
Ragnarök

Prenez le jeton correspondant à l'Age en cours et placez le sur la province qu'il désigne, face «Détruite» visible : cette province est définitivement détruite pour le reste de la partie.

Il n'y a pas de mort plus glorieuse pour un Viking que de périr pendant le Ragnarök. Lors de la destruction d'une province, toutes les figurines présentes sur celle-ci ou sur un fjord adjacent meurent et sont placées au Valhalla. Pour chaque figurine ainsi détruite (membres du clan ou Monstres), son propriétaire gagne un certain nombre de points de Gloire en fonction de l'Age en cours, comme indiqué par la Piste d'Age :
2 points de Gloire lors du Premier Age, 3 points de Gloire lors du Deuxième Age et 4 points de Gloire lors du Troisième Age.

Enfin, placez le marqueur de Destruction sur la province désignée par le jeton Ragnarök de l'Age suivant.

***Exemple** : le jeton Ragnarök indique Gimle. Il est donc retiré de la Piste Age, retourné et placé sur la province de Gimle, détruisant cette partie du plateau. Toutes les figurines sur cette province et le fjord adjacent sont détruites et placées au Valhalla. Ceci amène à la disparition de 2 figurines rouges et de 2 figurines bleues. Comme la piste Age indique un gain de 3 Points de Gloire pour le Ragnarök, chacun des deux joueurs rouge et bleu gagne 6 Points de Gloire. Le marqueur de Destruction est ensuite placé sur la province indiquée par le jeton Ragnarök du Troisième Age : Andlang.*



Liberation du Valhalla

A la fin de chaque Age, les joueurs reçoivent un ultime cadeau des dieux : toutes les figurines reposant au Valhalla sont rendues à leur propriétaire respectif et sont remises dans leur réserve. En revanche, toutes les figurines présentes sur le plateau restent à leur place.

Fin de l'Age

Avant de commencer l'Age suivant, retournez tous les marqueurs Pillages du plateau sur leur face «Récompense». Ces marqueurs ne sont pas mélangés : ils restent sur la même province pendant toute la durée du jeu.

Le marqueur Premier Joueur est ensuite transmis au joueur à la gauche de celui qui a entamé l'Age qui vient de finir.

Puis, le marqueur Saga est déplacé à la première phase de l'Age suivant. Un nouvel Age commence avec son nouveau lot de Cadeaux des Dieux. A chaque nouvel Age, ces dons deviennent de plus en plus puissants, offrant plus de Gloire et conduisant à des batailles de plus en plus rudes sur une carte de plus en plus réduite, le Ragnarök poursuivant son œuvre destructrice.

Fin du Jeu

Immédiatement après la phase de Libération du Valhalla du Troisième Age, le monde est totalement détruit et le jeu prend fin. Il est temps de désigner le joueur qui a gagné le plus de Gloire et ainsi gagné sa place au Valhalla aux coté du Trône d'Odin !

Conseils de jeu

Blood Rage n'est pas seulement un jeu de contrôle de zone. Gagner des batailles peut certainement vous conduire sur le chemin de la victoire mais vous aurez parfois plus à gagner en mourrant. Lors d'une bataille désespérée, vous pouvez gagner de la Gloire alors même que vos troupes partent rejoindre le Valhalla. Et par la même occasion vous faites perdre de précieuses cartes au vainqueur, l'affaiblissant pour les batailles futures.
Les Quêtes sont une grande source de Gloire. Elles sont trop puissantes pour etre ignorées. Mais si vous en prenez beaucoup, vous risquez d'etre trop faible pour les accomplir. Vous devez trouver un juste équilibre. Il est également important de garder un oeil sur les invasions et les pillages de vos adversaires. Si vous arrivez à percer à jour leurs Quêtes en cours, vous aurez l'opportunité d'empêcher vos adversaires de les accomplir.

Il y a toutefois un dernier bonus à déterminer : les joueurs obtiennent un bonus de Gloire par rapport à leur progression dans chaque caractéristique. En fin de partie (et en fin de partie seulement), chaque caractéristique élevée au rang 4 ou 5 rapporte 10 points de Gloire, chaque caractéristique élevée jusqu'au 6ème rang rapporte 20 points de Gloire.

Exemple *: le Clan du Corbeau a réussi à faire progresser deux de ses caractéristiques de façon légendaire. A la fin de la partie, il gagne + 10 points de Gloire pour son niveau en Rage et + 20 points pour son niveau dans la caractéristique Hache, empochant ainsi un bonus total de 30 points.*

Une fois ce bonus calculé, le joueur possédant le plus de points de Gloire est déclaré vainqueur.

Resume des Regles

Les Phases de chaque Age

1. Cadeaux des Dieux

Distribuez 8 cartes à chaque joueur. Draftez les cartes jusqu'à ce que chaque joueur ait 6 cartes sur sa fiche de clan. D⊠faussez les 2 restantes.

2. Action

Actualisez votre montant de points de Rage en le relevant à un niveau équivalent à la caractéristique Rage de votre Fiche de Clan.

Effectuez à tour de rôle une action, une seule à la fois, en payant le cout de points de Rage de cette action.

Lorsque vos points de Rage tombent à 0, vous ne pouvez plus faire d'action durant cette phase.

Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs tombent à 0 en Rage ou que toutes les provinces soient pillées.

INVASION

Payez un nombre de points de Rage égal à la Force (STR) de la figurine pour la déplacer de votre réserve vers un village vide du plateau.

Vous ne pouvez pas envahir Yggdrasil. Vos Navires ne peuvent envahir que les fjords. Une Invasion avec un Chef ne coûte pas de Rage.

MARCHE

Payez 1 point de Rage pour déplacer n'importe quel nombre de vos figurines d'une province vers les villages vides d'une autre province.

Les Navires ne peuvent pas bénéficier de cette action.

AMELIORATION

Payez un nombre de points de Rage égal à la Force (STR) de la carte Amélioration pour la déplacer de votre main vers la Fiche de Clan.

Si l'Amélioration concerne une figurine de votre réserve, vous avez la possibilité de faire immédiatement une invasion avec celle-ci sans dépenser de points de Rage supplémentaires.

QUETE

Pour s'engager dans une Quête, placez, face cachée, une carte Quête de votre main vers votre Fiche de Clan. Cette Action ne coûte pas de point de Rage.

PILLAGE

Pour piller une province, choisissez une province qui n'a pas encore été pillée et sur laquelle vous possédez au moins une figurine ou un Navire en soutien.

En commençant par le joueur à la gauche de celui qui a initié le pillage, vous pouvez déplacer gratuitement des figurines de provinces adjacentes dans les villages vides de la province dont le pillage est en cours.

Tous les joueurs possédant des figurines dans la bataille choisissent puis révèlent une carte. Ajoutez les bonus de Force (STR) des cartes au total de la Force de vos figurines. Le total le plus élevé remporte la bataille. En cas d'égalité, tous les participants perdent la bataille.

Tous les joueurs perdants récupèrent leur carte dans leur main. Les figurines engagées des vaincus sont détruites et rejoignent le Valhalla.

Si le joueur à l'initiative du Pillage gagne, il remporte la récompense. Retournez le marqueur «Pillage».

Le joueur vainqueur remporte un nombre de points de Gloire égal au niveau de sa caractéristique de Haches.

3. Defausse

Défaussez votre main. Vous pouvez conserver une carte pour l'Age suivant.

4. Quete

Révélez et défaussez toutes les cartes Quêtes jouées. Vous gagnez les récompenses des Quêtes que vous avez accomplies.

5. Ragnarök

Détruisez la province qui était désignée par le marqueur Destruction, éliminez toutes les figurines qui s'y trouvaient et celles en soutien dans le fjord.

Gagnez le montant de points de Gloire indiqué sur la piste d'Age pour chacune de vos figurines détruites.

Déplacez le marqueur Destruction sur la prochaine province menacée.

6. Liberation du Valhalla

Rendez toutes les figurines qui se trouvent au Valhalla à leurs propriétaires respectifs et remettez-les dans leur réserve.

Fin d'un Age

Retournez tous les jetons Pillage sur la face «Récompense». Passez le jeton Premier Joueur au joueur suivant, à gauche.

Fin du Jeu

Appliquez le bonus de points de Gloire indiqué pour vos caractéristiques qui ont atteint des niveaux légendaires.

Le joueur avec le plus de Gloire remporte la partie.