



## Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

*Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig*

## BLOOD RAGE (2-4/5 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, mit seinem Clan den meisten Ruhm gesammelt zu haben, wenn das Ende der Welt gekommen ist. Erringe mit deinem Clan Ruhm durch siegreiche Schlachten und Plünderungen sowie das Erfüllen von den Göttern gestellter Aufgaben und tapfere Tode im Kampf. Das Spiel verläuft über drei Zeitalter, während Ragnarök allmählich die Welt verschlingt. Wer nach Ablauf des letzten Zeitalters den meisten Ruhm gesammelt hat, gewinnt.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Benachbart:** Gebiete mit einer gemeinsamen Grenze gelten als **benachbart**.

→ **Dorf:** Jedes **Dorf** bietet Platz für genau 1 Figur.

→ **Fjord:** In einem **Fjord** dürfen beliebig viele **Schiffe** ankern.

*Jeder Effekt, der sich auf ein **Gebiet** bezieht, betrifft immer auch den angrenzenden **Fjord**.*

→ **Gebiete und Regionen:** Neben **Yggdrasil** gibt es **9 Gebiete**, die in **3 Regionen** aufgeteilt sind: **Manheim, Alfheim und Jotunheim**.

→ **Götter:** Die **Fähigkeiten der Götter** wirken sich nur auf ihr **Gebiet** und auf evtl. **benachbarte Fjorde** aus. Wird ihr **Gebiet geplündert**, müssen sie anschließend **bewegt** werden.

*Die Fähigkeiten der **Götter** stehen über allen anderen Regeln!*

→ **Mystiker:** Eure beiden **Mystiker** befinden sich zwar in euren Vorräten, ihr könnt sie jedoch **noch nicht einsetzen**. Mit jeder **Clan-Aufrüstung „Friggs Auserwähler“** erlangst Du Kontrolle über 1 deiner **Mystiker**.

***Mystiker dürfen sich in ein benachbartes Gebiet zurückziehen, anstatt getötet zu werden.***

→ **Ruhm:** = Siegpunkte.

→ **Schiffe:** Ein **Schiff** unterstützen in **beiden** angrenzenden **Gebieten**. Einmal eingesetzt, kann es nicht mehr bewegt werden.

→ **Stärke (ST):** Die Zahl gibt sowohl die **Kampfstärke** der Figur an, als die **Kosten** von Aufrüstungen. Bei Spielbeginn gelten die auf dem Clanbogen aufgedruckten Werte: Anführer **3 ST**, **Schiffe** **2 ST**, Krieger **1 ST**.

***Anführer** und **Schiffe** behalten ihre auf dem Clanbogen aufgedruckten **Sonderfähigkeiten**, wenn sie aufrüstet werden.*

→ **Walhall:** Immer wenn eine Figur **getötet** wird – durch **Kampf**, eine **Sonderfähigkeit** oder **Ragnarök** – wird sie nach **Walhall** gestellt.

→ **Wut:** Die Währung im Spiel. Bei **0 Wut** kannst Du **keine Aktionen** mehr durchführen – auch keine kostenlosen!

→ **Yggdrasil:** Ist zu allen anderen **Gebieten benachbart**. In **Yggdrasil** gibt es keine **Dörfer** – dort können beliebig viele Figuren stehen!

### KARTEN

Für jedes Zeitalter (1-3) gibt es ein eigenes Deck an **Göttergaben**. In jedem Deck gibt es 3 Arten von Karten:

→ **Kampfkarten (rot):** erhöhen die **Stärke** deiner Einheiten in der Schlacht.

→ **Aufgabenkarten (grün):** Eine erfüllte Aufgabe kann dir eine Menge **Ruhm** einbringen.

→ **Aufrüstungskarten (schwarz):** Können **Anführer, Krieger, Mystiker, Monster** oder deinen **Clan** aufrüsten.

### SPIELABLAUF

Eine Partie wird über 3 Zeitalter gespielt. Jedes Zeitalter besteht dabei aus folgenden Phasen:

- I. **Göttergaben**
- II. **Aktionen**
- III. **Abwerfen**
- IV. **Aufgaben**
- V. **Ragnarök**
- VI. **Walhall**

### [ I ] GÖTTERGABEN (DRAFT)

**Zeitalter 2 & 3:** Bevor Du 8 Karten ziehst, darfst Du 1 Karte von deiner Hand auf deinen Clanbogen legen und behalten.

→ Jeder Spieler erhält **8 Karten**.

→ Jeder Spieler wählt davon genau 1 aus, die er verdeckt auf sein Clan-Symbol legt.

→ Jeder Spieler gibt die übrigen Karten an seinen linken Nachbarn weiter.

→ Draftet solange, bis jeder Spieler 6 Karten hat. Die übrigen 2 Karten werden abgeworfen.

**Zeitalter 2 & 3:** Es ist möglich, dass Spieler nun zusätzliche 7. Karte aus einem vergangenen Zeitalter auf der Hand haben.

**2 Spieler:** Jeder Spieler wählt pro Drafrunde 2 Karten und legt diese verdeckt auf sein Clan-Symbol.

**Tipp:** Allgemein ist es zu empfehlen **Karten jeder Art** (Aufgaben, Aufrüstungen und Kampfkarten) zu draften.

### [ II ] AKTIONEN

→ Jeder Spieler erhält **Wut** entsprechend seines **Wut-Werts**.

→ Reihum führt jeder Spieler **1 Aktion** durch (oder passt) und bezahlt deren Kosten mit **Wut**.

*Spiele mit **0 Wut** können **keine Aktionen** mehr durchführen, auch **keine kostenlosen Aktionen**! Du darfst aber auf **Aktionen anderer Spieler reagieren**, z.B. an einer **Schlacht teilnehmen**.*

Reihum weiterspielen, bis alle Spieler **0 Wut** haben oder alle **Gebiete** geplündert sind.

### INVASION

→ 1 Spielfigur aus dem Vorrat auf ein freies **Dorf** stellen. Kostet **Wut** entsprechend der **ST der Figur**.

→ **Schiffe** können nur **Fjorde** invadieren.

→ Mit einem Anführer zu invadieren kostet keine **Wut**.

→ Keine Invasion in **Yggdrasil** möglich (siehe Marsch).

***Hinweis:** Achte immer auf deinen **Hörner-Wert**. Wenn du so viele Spielfiguren auf dem Spielbrett hast, wie dein Hörner-Wert anzeigt, kannst du mit keinen weiteren Spielfiguren invadieren. (Wichtig: **Walhall** ist nicht Teil des Spielbretts.)*

### MARSCH

Beliebig viele Spielfiguren aus **1 Gebiet** auf freie **Dörfer** in **genau 1** anderem beliebigen **Gebiet** bewegen. Kostet **1 Wut**.

***Schiffe** können sich **nicht** bewegen.*

***Hinweis:** „Marsch“ ist in der Regel die einzige Möglichkeit, Spielfiguren nach **Yggdrasil** zu bekommen. Es gibt keine **Dörfer** in **Yggdrasil**, dort dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen.*

### AUFRÜSTEN

Eine Aufrüstungskarte auf ein Feld auf dem Clanbogen legen. Kostet **Wut** entsprechend der **ST-Angabe auf der Karte**.

→ 1 neu aufrüstete Spielfigur darf **sofort** und **ohne weitere Wut-Kosten** invadieren.

→ **Ersetzt** Du eine Aufrüstung, wird diese anschließend aus dem Spiel entfernt.

### MYSTIKER AUFRÜSTEN

Eure beiden **Mystiker** befinden sich zwar in euren Vorräten, ihr könnt sie jedoch **noch nicht einsetzen**. Mit jeder **Clan-Aufrüstung „Friggs Auserwähler“** erlangst Du Kontrolle über 1 deiner **Mystiker**.

***Mystiker dürfen sich in ein benachbartes Gebiet zurückziehen, anstatt getötet zu werden.***

### AUFGABE

Eine Aufgabe annehmen, indem sie verdeckt von deiner Hand auf dein Clan-Symbol gelegt wird. **Keine Kosten**.

***Hinweis:** Denk daran, dass du **keine Aktionen** mehr ausführen kannst, wenn du **0 Wut** hast, auch keine kostenlosen Aktionen.*

### PLÜNDERN

1 **ungeplündertes Gebiet** auswählen, in dem mindestens 1 eigene Spielfigur steht (oder **Schiff** in angrenzendem **Fjord**), um dieses zu plündern. **Keine Kosten**.

### 1. SCHLACHTRUF

Reihum können alle Spieler ohne Kosten immer genau 1 Spielfigur aus **benachbarten Gebieten** auf **freie Dörfer** dieses **Gebiets** bewegen. Der Spieler zur Linken beginnt. Dieser Schritt endet, sobald **alle Dörfer** des **Gebiets** besetzt sind oder niemand mehr Figuren dorthin bewegen möchte.

***Hinweis:** In **Yggdrasil** gibt es keine **Dörfer**, daher dürfen beliebig viele Spielfiguren dort in die Schlacht ziehen.*

**Befinden sich am Ende dieses Schritts keine feindlichen Einheiten in dem Gebiet?** Du plünderst es ohne Schlacht:

→ Erhalte die **Belohnung**

→ Drehe das **Plünderungsplättchen** um.

→ Du gewinnst **keinen Ruhm**, da Du **keine Schlacht** gewonnen hast.

### 2. SCHLACHT

Alle an der Schlacht beteiligten Spieler müssen **1 Karte** aus der Hand auswählen und gleichzeitig aufdecken. Alle Kartenarten sind theoretisch möglich. Hat die Karte einen **ST-Bonus**, wird er zur **ST** der Spielfiguren addiert.

***Hinweis:** Sollte die Sonderfähigkeit einer Karte dazu führen, dass ein Spieler alle seine an der Schlacht beteiligten Spielfiguren verliert, bevor die **ST** verglichen wird, so heißt das nicht, dass dieser Clan nicht mehr an der Schlacht beteiligt wäre. Die Spielfiguren gelten als während der Schlacht getötet und der Clan kann immer noch siegreich sein, wenn seine Kampfkarte ausreichend **ST** aufweist.*

### AUSGANG DER SCHLACHT

*Größte **Gesamt-ST** gewinnt. Bei **Unentschieden** verlieren alle.*

→ Alle **Verlierer** nehmen ihre Karte(n) zurück auf die Hand. Alle ihre Spielfiguren werden getötet und nach **Walhall** gestellt.

***Mystiker dürfen sich in ein benachbartes Gebiet zurückziehen, anstatt getötet zu werden.***

→ **Gewinnt der aktive (plündernde) Spieler?**  
Er erhält die **Belohnung** des Plünderungsplättchens (1/3 Clanwerte verbessern oder **5 Ruhm**) und dreht es anschließend um.

**Achtung:** Die **Belohnung** bekommt der Sieger der Schlacht nur dann, wenn er die **Plündern-Aktion** auch ausgelöst hat.

→ Der **Sieger** erhält **Ruhm** entsprechend seines **Äxte-Wertes** und wirft seine Karte(n) ab.

**Hinweis:** **Ruhm** erhältst Du auch, wenn Du nicht der aktive Spieler bist, der den Schlachtruf gestartet hat. Dies ist nur die Voraussetzung, um ein **Dorf** zu plündern.

## GÖTTER BEWEGEN

Nachdem ein Spieler eine **Plündern-Aktion** im **Gebiet** eines **Gottes** ausgeführt hat (egal ob erfolgreich oder nicht), **muss** er den **Gott** in ein anderes **Gebiet seiner Wahl** bewegen, solange es den folgenden Regeln entspricht:

- In dem **Gebiet** darf **kein anderer Gott** stehen.
- Das **Gebiet** darf **noch nicht geplündert** worden sein.
- Das **Gebiet** darf **noch nicht zerstört** worden sein.
- Gibt es **kein gültiges Gebiet**, wird der **Gott nicht bewegt**.

## [ III ] ABWERFEN

Alle Spieler werfen alle Karten bis auf 1 ab.

## [ IV ] AUFGABEN

Alle Aufgabenkarten aufdecken. Erfüllte Aufgaben bringen **Ruhm** und Belohnungen. Alle Aufgaben werden abgeworfen.

## [ V ] RAGNARÖK

Das dem Untergang geweihte **Gebiet** wird zerstört. Alle Spielfiguren im **Gebiet** und dem angrenzenden **Fjord** werden **getötet** und nach **Walhall** gestellt.

Jede so getötete Figur bringt **Ruhm** (siehe aktuelles Zeitalter).

Legt das **Untergangsplättchen** in das **Gebiet**, das im nächsten Zeitalter zerstört wird.

## [ VI ] WALHALL

Alle Spielfiguren gehen in den Vorrat ihres Besitzers zurück.

**Figuren** auf dem Spielplan verbleiben, wo sie sind.

## ENDE EINES ZEITALTERS

- Alle **Plünderungsplättchen** auf Vorderseite drehen.
- **Startspielermarker** nach links weitergeben.
- Startet das nächste Zeitalter mit den **Göttergaben**.

Die Position der **Plünderungsplättchen** bleibt unverändert.

## SPIELLENDE

Das Spiel endet nach dem 3. Zeitalter. Alle Spieler erhalten **Bonus-Ruhm** für das Erreichen legendärer Stufen bei den Clanwerten vergeben (die 3 letzten Spalten).

Der Spieler mit dem meisten **Ruhm** gewinnt.

## SPIELAUFBAU

### GRUNDSPIEL

01. Jeder Spieler wählt einen **Clan** und nimmt sich dessen **Clanbogen**.
02. Nimm dir deine **Einheiten** und bilde deinen **Vorrat**:
  - **1 Anführer**
  - **8 Krieger** (in 2 Posen)
  - **1 Schiff**
  - Die **Figurenbasen** deiner Farbe
03. Lege deinen **Ruhmmarker** auf **Feld 0** der Ruhmesanzeige.
04. Lege deine Clanplättchen auf deinen Bogen:
  - **6** auf der **Wutleiste**
  - **6 Wut** (Startwert jedes Zeitalters)
  - **5 Äxte** (**Ruhm** für gewonnene Schlacht)
  - **4 Hörner** (max. Anzahl deiner Einheiten im Spiel)
05. Legt das **Spielbrett** in die Tischmitte.
06. Legt den **Zeitalter-** und **Walhall-Bogen** daneben.
07. Legt die **Plünderungsplättchen** aus:
  - **Grüne Umradung** Nach **Yggdrasil**
  - Die **8 übrigen** zufällig auf die anderen **Gebiete**
08. Mischt die **Ragnarökplättchen** verdeckt.
  - Legt **je 1** auf die **3 Ragnarök-Felder** und deckt sie auf.
  - Legt das **Untergangsplättchen** in das **Gebiet**, das im 1. Zeitalter von **Ragnarök** verschlungen wird.
09. Je nach **Spielerzahl** werden **Gebiete** schon zuvor von Ragnarök verschlungen. Zieht zufällig entsprechend viele **Ragnarök-Plättchen** und legt sie in die entsprechenden **Gebiete** (Zerstört-Seite nach oben).
  - **5 Spieler:** Kein **Gebiet** wird zerstört
  - **4 Spieler:** Zerstört **1 Gebiet**
  - **3 Spieler:** Zerstört **2 Gebiete**
  - **2 Spieler:** Zerstört **3 Gebiete**
10. Erstellt die 3 Zeitalter-Stapel und entfernt die Karten, die nicht eurer Spieleranzahl entsprechen.
  - Beispiel:** Entfernt bei **3 Spielern** alle **4+** und **5+** Karten.
- Mischt anschließend die 3 Stapel und legt sie bereit.
11. Stellt alle **Monster-Figuren** neben den Spielplan.
12. Legt den **Saga-Marker** auf das 1. Feld des 1. Zeitalters.
13. Der Spieler, der **am weitesten im Norden geboren** wurde, erhält den **Startspielermarker**.
- 14.

## 5 SPIELER-ERWEITERUNG

→ Abgesehen von der **Zerstörung der Startgebiete** und der **Vorbereitung der Kartenstapel** gibt es keine weiteren Regeln für diese Erweiterung.

## GÖTTER VON ASGARD

15. Mischt die **6 Götterkarten** und zieht zufällig 2 davon. Legt die 2 ausgewählten **Götterkarten** neben den Spielplan.

16. Mischt die übrig gebliebenen **Ragnarök-Plättchen** und zieht pro **Gott** eines davon. Stellt die **Götterfigur** in diese **Gebiete**.

Die **Götter** belegen **keine Dörfer**, platziert sie einfach **irgendwo im Gebiet**.

→ Die Anweisungen der **Götterkarten** **übertreffen alle anderen Regeln**, wirken sich aber **nur auf ihr Gebiet** und auf evtl. **benachbarte Fjorde** aus.

## MYSTIKER

17. Nehmt euch eure **Mystiker** in eure **Vorräte**.

Ihr könnt eure **Mystiker** erst nutzen, wenn ihr die **dafür benötigte Clan-Aufrüstung** besitzt.

18. Fügt die **Clan-Aufrüstungen** dieser Erweiterung den **passenden Kartenstapel** der **Göttergaben** bei.

Die Spielerzahl ist dabei irrelevant.

19. Jeder Spieler nimmt die **Mystiker-Übersichtskarte** seines Clans und legt sie neben seinen Clanbogen, da auf dieser die **Grund-ST** und Sonderfähigkeit der **Mystiker** angezeigt werden. Sie gelten als Teil des Clanbogens.

**Hinweis:** Wenn ihr den **Widder-Clan** nutzen und **Blood Rage** zu 5. spielen möchtet, benötigt ihr die **5 Spieler-Erweiterung**.