



ترجمه و تنظيم : س.طالبی

## راهنمای بازی Blood rage

### آماده سازی بازیکنان برای بازی:

هر بازیکن یک گروه از چهار گروه بازی را انتخاب کرده و هشت فیگور واریور (سرباز)، یک فیگور لیدر، یک فیگور کشتی، چهار زیره پلاستیکی هم رنگ گروه خود (بزرگ و کوچک)، یک کلن شیت مطابق با گروه انتخابی و چهار توکن نشانه کلن خود را دریافت کرده.



چهار توکن نشانه را هر کدام در صفحه کلن روی اولین گزینه **axse** , **rage** و **horns** قرار دهید و

توکن چهار را در نوار **rage** روی عدد 6 قرار دهید

توکن **rage** نشان دهنده خشم در آن سال است و اگر بالا برود در سال بعد باید توکن در نوار خشم را

نیز بالا برد. (توضیح در صفحات بعد)



## آماده سازی بازی :

9 توکن غارت را در وسط هر منطقه به صورت رندوم و به رو قرار داده



توکن سبز رنگ را در وسط و در منطقه ایگراسیل قرار دهید

توکن های راگناروک (قیامت) را به صورت رندوم مخلوط کرده و پشت به رو به ترتیب زیر به بازی اضافه کرده:

برای بازی 2 نفره سه توکن

برای بازی 3 نفره دو توکن

برای بازی 4 نفره یک توکن

به بازی اضافه کرده ، این توکن در هر منطقه ای قرار بگیرد هیچ بازیکنی نمی تواند در آن فعالیت انجام دهد



بعد از گذاشتن توکن قیامت بر روی صفحه توکنهای غارت آن منطقه را حذف نمایید

صفحه سال های بازی را در کنار صفحه بازی قرار داده



و بر روی سه نماد راگناروک روی صفحه هر کدام تصادفی یک توکن قیامت بگذارید (از طرف اسم)

بقیه توکن های راگناروک را در جعبه گذاشته و از بازی خارج کنید

توکن doom را در منطقه ای بگذارید که در سال اول قرار است ریگناروک (قیامت) اتفاق بیفتد

این توکن در هر سال نشان دهنده نابودی آن منطقه است



کارت ها را بر زده و کارت های 1 را در صفحه سال ، در سال اول قرار داده و 2 در سال دوم و 3 در سال سوم قبل از اینکه کارت ها را بر بزند به نسبت تعداد بازیکن ها کارتهایی که نماد 3+ یا 4+ دارند را از بازی خارج نمایید به این صورت که در دو نفره هم 3+ و هم 4+ ، در سه نفره فقط 4+ و در چهار نفره هیچ کدام.



شمارنده های امتیاز شکوه بازی را برای هر بازیکن نسبت به رنگ کلن انتخاب کرده و در گوشه صفحه روی صفر قرار دهید



توکن ساگا را بر روی سال اول دسته کارت های شماره 1 قرار دهید  
صفحه والهالا (دنیای پس از مرگ) را در کنار صفحه قرار داده



--

تعداد 9 عدد فیگور هیولا را در کنار صفحه قرار دهید



توکن نفر اول را به کسی بدهید که محل تولدش از شمال نقشه دورتر باشد (اینم خودش روشیه واسه شروع) وبعد از آن به صورت ساعت گرد میچرخد



## شرح کارت ها (مهم)

از اونجایی که کارت ها در بازی بسیار مهمه و سرنوشت هر بازیکن رو عوض میکنه باید در موردشون اطلاعات کافی داشته باشید ، اینم بگم ترجمه کارت ها توو یه PDF جداگانه وجود داره.

### Battle card

کارت هایی با رنگ قرمز که فقط برای نبرد کارایی دارد و سرنوشت نبرد هار رو تغییر می دهد

این کارت ها سه دسته هستن :

دسته اول : کارت های بدون نوشته و فقط دارای عدد

دسته دوم : کارت های دارای نوشته و عدد ، که این کارتها علاوه بر امتیاز نبرد از قابلیتی که بر روی آن

نوشته شده هم می توان استفاده کرد



دسته سوم: کارایی آنها مثل دو دسته قبل هست با این تفاوت که در صورت استفاده از کارت های بالا می

توان به صورت مجزا از این کارت ها استفاده کرد



## Upgrade card

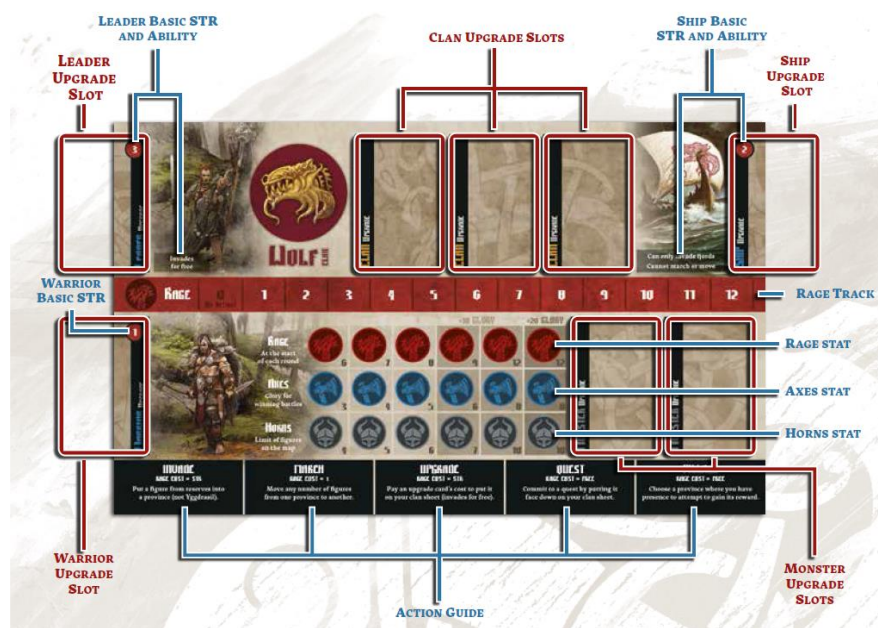
کارت های مشکی رنگ که در زمان استفاده بر روی صفحه کلن قرار می گیرد و از کارایی آن در بازی استفاده می شود ، این کارت ها هم سه دسته دارند:



دسته اول کارتهای آپگرید سرباز ، لیدر و کشتی هستند که نوشته کنار آنها آبی است

این کارت ها در صورت بازی شدن در صفحه کلن در کنار اسم سرباز ، لیدر و کشتی قرار گرفته و قابلیت آنها را تغییر میدهد

دسته دوم کارت های کلن آپگرید هستند با نوشته زرد در کنار آن، با بازی آنها و قرار دادن در جای خود در صفحه کلن ، می توان در طول بازی از قابلیت آن برای کلن و روند بازی خود استفاده کرد  
دسته سوم کارت های هیولا هستند با نوشته خاکستری و قرار دادن آن در جای خود بر روی صفحه کلن می توان از فیگور آن هیولا و قابلیت آن در بازی استفاده کرد





## Quest card

کارت های سبز رنگ که هر وقت به صورت مخفی بازی شود باید در صفحه کلن روی لوگوی کلن قرار گیرد و از شما می خواهد وقتی توکن ساگا در صفحه سال به کوئست رسید این کار را انجام داده در صورت انجام دادن عدد آبی داخل آن را به امتیاز شکوه خود اضافه می کنید و یکی از آمار کلن خود را ( rage, axes و horns ) به دلخواه یک واحد اضافه می کنید . در صورت انجام ندادن هم جریمه ندارد . ( شما می توانید هر تعداد کارت کوئست که می خواهید بازی کنید.)

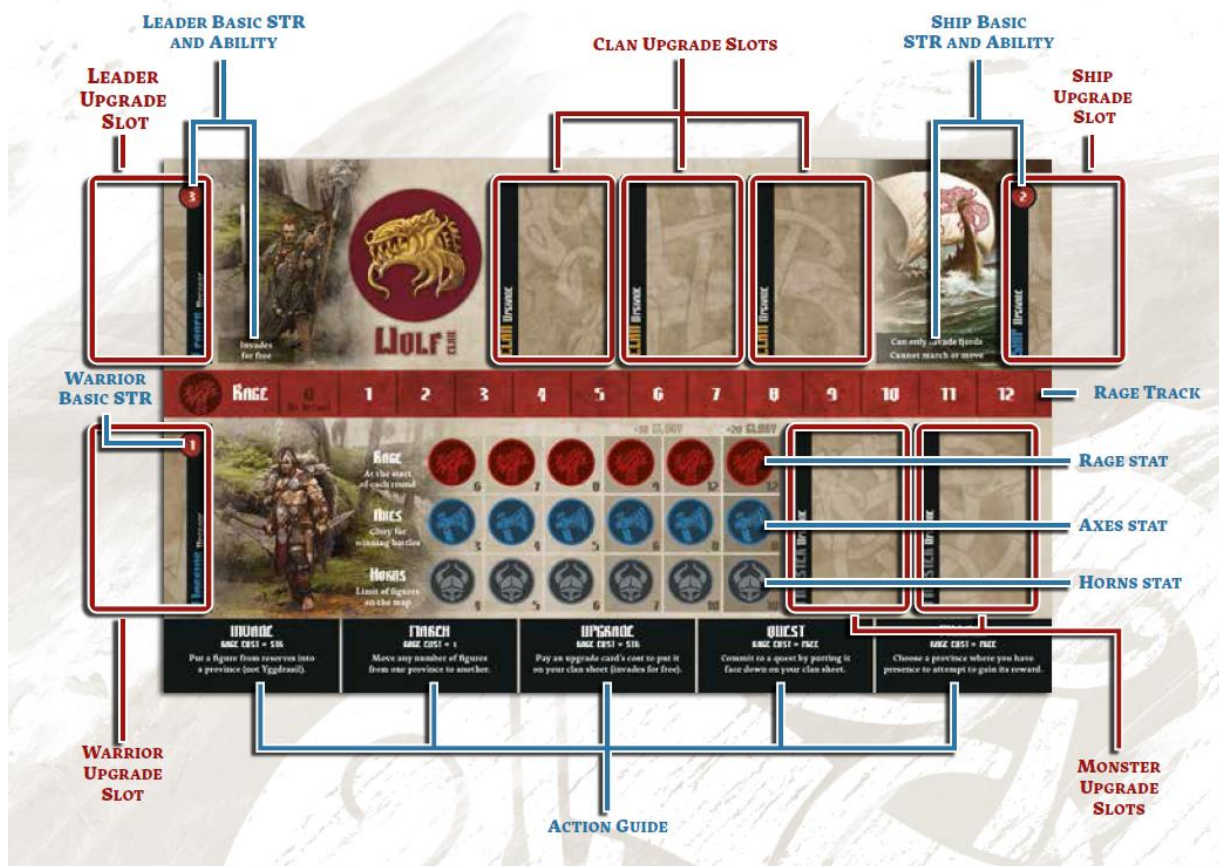


کارت های کوئست به دو دسته تقسیم میشوند

دسته اول: از شما می خواهد که تا قبل از قیامت آن سال حداقل تعدادی فیگور که در کارت مشخص شده در والهالا داشته باشید

دسته دوم: از شما می خواهد در منطقه ای که در کارت با رنگ منطقه مشخص شده است بالاترین امتیاز نبرد را از بقیه داشته باشید

## صفحه کلن



Leader Upgrade: جایی که کارت آپگرید لیدر قرار می گیرد

Leader: این شخصیت امتیاز نبرد و حضور او ۳ می باشد، او می تواند بدون مصرف خشم (rage) به محلی حمله \* کند.

\* نکته: در این بازی منظور از حمله ورود هر فیگور از بیرون صفحه بازی به داخل صفحه بازی می باشد.

Clan Upgrade: این ۳ مکان قرار گیری آپگرید های کلن است، که تاثیر آن برای کل گروه می باشد

Clan logo: نماد گروه که محل قرار گیری کارت های کوئست می باشد

Ship Upgrade: محل قرار گیری آپگرید کشتی، این واحد فقط می تواند در بندر ها قرار گیرد

و در زمان جابجایی نیروها نمی تواند حرکت کند، کشتی وقتی در یک بندر قرار میگیرد می تواند دو منطقه مجاور خود را ساپورت کند. امتیاز نبرد و حضور \* ۲ می باشد که برای حمله باید ۲ واحد خشم از نوار خشم کم کرد

\* **نکته:** منظور از امتیاز نبرد و حضور کلمه STR در رول بوک می باشد، این امتیاز در گوشه بالا راست کارت ها وجود دارد و در کنار عکس جنگجو، لیدر و کشتی نیز وجود دارد

**Warrior Upgrade:** محل قرار گیری آپگرید سربازها، این واحد مانند لیدر حمله کرده ولی امتیاز نبرد آنها ۱ است و برای حمله هر کدام باید یک واحد خشم از نوار خشم کم کرد  
Clan stats (آمار کلن):

**Rage (خشم):** این نماد در طول بازی بالا می رود، و میزان خشمی که در سال بعد برای شروع بازی لازم است را مشخص می کند (هرچه خشم بالاتر برود حرکت بیشتر می توان انجام داد)

**Axes:** میزان امتیاز شکوهی را که در هر نبرد بعد از پیروزی به دست می آورید نشان میدهد

**Horns:** حداکثر تعداد فیگوری را که می توانید در صفحه داشته باشید نشان می دهد (والهالا حساب نیست)

\* **نکته:** سه نوار بالا اگر در محدوده  $glory + 10$  و  $glory + 20$  باشند در پایان بازی به ازای هر کدام که در محدوده عدد های گفته شده باشد به همان میزان امتیاز شکوه به شما اضافه می شود



نوار **Rage**: این نوار نشان دهنده میزان خشم مشخص شده در اول سال است ، که با هر حرکتی از آن کم شده و وقتی به صفر برسد بازیکن حق هیچ گونه حرکتی ندارد (حتی حرکت های بدون خشم)

**Monster Upgrade**: محل قرار گیری کارت هیولا ، هر وقت کارت هیولا در این محل قرار گرفت شما می توانید از فیگور آن استفاده کرده و پایه پلاستیکی رنگ کلن خود را به آن وصل کنید و آن هیولا را به صفحه اضافه و از قابلیت آن استفاده کنید



در پایین صفحه پنج بخش مشکی رنگ وجود دارد که مشخص کننده این است که بازیکن در نوبت خود در فاز **action** چه کار های میتواند انجام دهد ، که بعد در باره آن توضیح داده شده

## شروع بازی



فاز اول ( توکن ساگا نشان میدهد در حال حاضر بازی در چه فازی و در چه سالی می گذرد )  
بازیکنان باید هر کدام ، از کارت های 1 god gift به صورتی که کارت ها دیده نشود 8 کارت  
برداشته .

نسبت به استراتژی خود یک کارت (در بازی دو نفره دو کارت) برداشته و به صورت ساعت گرد هر  
بازیکن دسته کارت های خود را به نفر بعد میدهد ، این روند تا آنجا ادامه پیدا میکند که همه بازیکن ها  
هر کدام 6 کارت در دست داشته باشند ، بعد از آن کارت های اضافه از بازی خارج می شود  
بعد از این کار توکن ساگا را به روی فاز action گذاشته و فاز اصلی بازی شروع می شود

فاز اکشن از پنج بخش تشکیل شده که هر بازیکن می تواند آنها را انجام دهد

- **INVADE:** Place a figure from your reserve onto an empty village on the map.
- **MARCH:** Move the figures from one province to empty villages in a different province.
- **UPGRADE:** Place a card from your hand on your clan sheet to improve your abilities.
- **QUEST:** Commit to a quest by placing a Quest card from your hand face down onto your clan sheet.
- **PILLAGE:** Attack a province and plunder its bounty for your clan.

در نظر داشته باشید که شمادر فاز اکشن هر کاری انجام دهید یک حرکت محسوب میشود و نوبت حرکت باید به صورت ساعت گرد به نفر بعد منتقل شود و این اتفاق تا زمانی که همه تک تک نوار خشمشان به صفر برسد باید رعایت شود.

**INVADE (حمله):** در این بخش بازیکن می تواند یکی از فیگور های خود را از بیرون بازی به داخل بازی گذاشته و میزان خشم مورد نوشته شده را از نوار خشم کم کند (بازیکنان نمی توانند مستقیم به منطقه ایگراسیل حمله کنند)

لیدر در زمان حمله خشمی مصرف نمیکند

هیچ بازی کنی نمی تواند در منطقه ای توکن ریگناروک قرار دارد حمله کند

کشتی فقط در بندرها قرار میگیرد

اگر هر فیگوری آپگرید شده باشد عدد کارت آپگرید ملاک کم کردن خشم است



فقط دقت داشته باشید در منطقه ای که جا برای فیگور وجود دارد فیگور اضافه کنید، بندر ها محدودیت جا ندارد.

MARCH (جابجایی): شما می توانید با کم کردن ۱ خشم از نوار خشم هر چند نیرو که مد نظرتان است **از یک منطقه به یک منطقه دیگر** منتقل کنید (فقط دقت کنید در منطقه ای که می خواهید بروید جا برای فیگور شما باشد) منطقه ایگراسیل محدودیتی برای تعداد نیرو ها ندارد، کشتی به هیچ عنوان نمی تواند جا به جا شود.



**UPGRADE:** شما در هر زمان در نوبت خود می توانید از کارت های آپگرید لیدر ، کشتی ، جنگجو ، کلن و هیولا ها استفاده کنید. هر وقت کارت آپگریدی را بازی کردید میزان خشم نوشته شده روی آن را از نوار خشم کم کنید. و نوبت را به دیگری بدهید.

شما می توانید در صورت آپگریت کردن لیدر ، کشتی ، جنگجو و هیولا آنها به صورت رایگان به صفحه بازی اضافه کنید و فقط هزینه خشم آپگرید را پردازید ولی اگر اول حمله کرده و بعد آپگرید کنید باید هزینه هر دو را پرداخت کنید. اگر هم که در صفحه هستند که هیچ و فقط هزینه آپگرید

گاهی ممکن است آپگرید بهتری به دست آورده و می خواهید از آن استفاده کنید ولی جایی برای آن ندارید ، شما می توانید یک کارت آپگرید قبلی خود را دیسکارت کنید و آپگرید جدید را قرار داده و هزینه آن را پردازید





**QUEST:** شما در هر سال می توانید هر تعداد کارت کوئست در هر نوبت خود بازی کنید.

کارت های کوئست امکانی است برای استراتژی شما و بالا بردن امتیاز شکوه و یکی از آمار کلن خود  
کارت های کوئست به صورت مخفی بازی شده و در زمانی که توکن ساگا در صفحه سالها به کوئست  
نرسد رو نمی شود

برای اینکه مشخص شود شما در نوبت خود کارت کوئست بازی کردید آن را از دست خود خارج کرده  
و بر روی علامت کلن خود در صفحه کلن بگذارید



برای بازی کارت کوئست هیچ خشمی مصرف نکنید ولی توجه داشته باشید که اگر خشم شما صفر شده  
باشد هیچ کاری نمی توانید انجام دهید ، حتی بازیه کارت کوئست که بدون هزینه است.

## PILLAGE (غارت): شما می توانید در زمان غارت یک منطقه در نوبت خودتان چیزهایی از قبیل بالا

بردن آمار کلن و یا بالا بردن امتیاز شکوه بدست بیاورید

شما مناطقی را می توانید غارت کنید که توکن غارت آن هنوز در آن سال پشت رو نشده باشد و غارت نشده است و همچنین در آن منطقه شما حداقل یک فیگور داشته و یا در بندر آن یک کشتی باشد .

برای غارت نیاز به هزینه **rage** نمی باشد ولی اگر نوار خشم شما صفر باشد شما نمی توانید کاری بکنید.

برای غارت ۳ کار می توان انجام داد:

اعلام نبرد: هر بازیکن که در هر منطقه مجاور فیگور دارد می تواند حرکت کرده و به منطقه در حال نبرد

پیوندد

بازی کردن کارت: هر بازی کن می تواند کارت نبرد بازی کند و امتیاز نبرد آن را به امتیاز نبرد فیگور

های حاضر خود در آن منطقه اضافه کند یا از قابلیت کارت استفاده کند.

شمارش و شفاف سازی نبرد: هر بازیکن که بالاترین امتیاز نبرد را داشته باشد برنده می شود و بازنده نابود

شده و برنده می تواند جایزه را بردارد

**اعلام نبرد:** یک بار می توانید در یک منطقه به نبرد پردازید و اعلام نمایید ، بقیه بازیکن ها می توانند

برای شانس بدست آوردن غارت به نبرد به پیوندند، به این صورت که به صورت ساعتگرد از بازیکن

اعلام کننده از چپ ، هر بازیکن (شامل خود اعلام کننده هم میشود) به منطقه نبرد از منطقه های مجاور و

ایگراسیل نیرو اضافه می کنند فقط باید به این نکته توجه کرد اضافه کردن نیرو تا جایی ادامه خواهد

داشت که جا برای نیرو ها وجود داشته باشد

نکته: منطقه ایگراسیل هیچ محدودیتی برای نیرو ندارد و هر کس هر تعداد نیرو داشته باشد می تواند

راهی این منطقه کند

برای حرکت دادن نیرو در زمان نبرد لازم به هزینه خشم نیست

این را هم توجه داشته باشید که کشتی به هیچ عنوان حرکت نمیکند و بازیکن نمیتواند از بیرون صفحه به

نبرد نیرو اضافه کند

وقتی تمام جاهای آن منطقه پر شد یا بازیکن ها نخواستند نیرو اضافه کنند جنگ شروع میشود . اگر بازیکنی کل یک منطقه را تصرف کرده بود و کشتی دشمنی در بندر او نبود ، در نوبت خود می تواند آن منطقه را غارت کند

. اگر بازیکنی اعلام نبرد کند و دیگر بازکن ها نخواهند با او بجنگند و نیرویی در منطقه او نداشتند ، بازیکن اعلام کننده می تواند در نوبت خود آنجا را غارت کند

. اگر در آن منطقه هیچ دشمنی نبود و در بندر هم هیچ کشتی یا فیگور دشمن نبود و در مناطق مجاور هم هیچ دشمنی وجود نداشت بازیکن می تواند در نوبت خود آنجا را غارت کند.

... در سه صورت بالا برای جنگ انجام نشده هیچ شکوهی دریافت نمیکنید و فقط غارت انجام می شود

**بازی کردن کارت:** هر بازی کن بعد از اینکه فیگور های خود را جابجا کرد و نبرد آغاز شد باید یک

کارت را از دسته کارت های نبرد خود بازی کند و به صورت پشت رو روی صفحه بازی بگذارد البته ممکن است کارت نبرد هم بازی نشود و به قول معروف کارت رد کرده باشد

بعد از اینکه کارت ها رو شد امتیاز نبرد آن به امتیاز فیگور ها اضافه شده و یا از قابلیت کارت ها در نبرد استفاده می شود و برنده و بازنده مشخص می شود

بعضی کارت ها بعد از نشان دادن کارت بقیه بازیکن و اتفاق افتادن کلیه قابلیت هاشان میتوانند بازی شوند، یعنی بازی کن علاوه بر رو شدن کارت اول و با دیدن کارت های دیگران می تواند یک کارت از این سبک کارت را رو کند . شکل زیر



عدد داخل دایره سفید توو پر


## شمارش و شفاف سازی نبرد: بعد از اینکه همه کارت ها رو شد و قابلیت ها استفاده شد ، موقع

شمارش امتیاز نبرد میرسد ، اول هر نفر امتیاز فیگور های خود را می‌شمارد و بعد امتیاز کارت ها به آن اضافه میشود . بازیکنی برنده است که بیشترین امتیاز نبرد را داشته باشد و باید تمام فیگور های بازنده ها در آن منطقه نبرد به صفحه واهالا منتقل شوند


توجه داشته باشید که کارت بازیکن برنده از بازی خارج میشود و کارت بازیکن های بازنده به دستشان بر می‌گردد


بازیکن برنده جایزه خود را دریافت کرده ، اول غارت خود را انجام داده و توکن غارت را پشت رو می‌کند و آن را روی کلن خود اعمال می‌کند و بعد بابت پیروزی در جنگ امتیاز شکوه را به اندازه عدد مشخص شده AXES بالا میبرد .

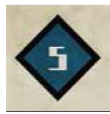
مواردی که می‌توان غارت کرد:

 این نماد یک عدد به عدد خشم شما اضافه کرده (نه نوار خشم) و می‌توان در سال بعد عدد نوار

خشم را بالاتر برد

 این نماد عدد اکس را بالا برده که باعث می‌شود امتیاز شکوه بدست آمده در جنگ را بالا برد

 این نماد حداکثر حضور تعداد فیگور در صفحه بازی را بالا میبرد

 این نماد شکوه را ۵ واحد افزایش میدهد

 این نماد که فقط در ایگراسیل موجود است می‌تواند همه گزینه های بالا به غیر از شکوه را یک

واحد اضافه کند



بازیکن قرمز چون در این منطقه کشتی دارد اعلام نبرد کرده ، بازیکن زرد چون با آنجا هم مرز نیست نمیتواند نیرو اضافه کند ، بازی کن آبی نبرد را قبول میکند و به صورت ساعتگرد نیرو اضافه میکنند بعد اضافه کردن نیرو و پر شدن همه جا ها نبرد آغاز میشود و بازیکن ها کارت بازی می کنند



بعد از رو شدن کارت ها امتیاز ها محاسبه میشود ، میبینید بازیکن آبی یک کارت رد کرده و بازیکن قرمز کارت نبرد بازی کرده است ، بازی کن آبی امتیاز نبردی نسبت به بازیکن قرمز دارد پس او بازنده است



کارت بازیکن آبی به دستش بر میگردد و تمام فیگور های آن منطقه اش به والهالا میرود ، بازیکن قرمز کارتش از بازی خارج میشود و منطقه را غارت کرده و امتیاز شکوه خود را به نسبت مشخص شده axes بالا میبرد

توجه داشته باشید کلیه فعالیت های در فاز اکشن را می توان در آن سال چندین مرتبه انجام داد ولی به این صورت که در هر بار که نوبت به شما رسید فقط یک کار را میتوان انجام داد و باید نوبت بچرخد تا دوباره نوبت به شما برسد (حتی اگر بخواهید کاری را انجام دهید که در نوبت قبل یک بار انجام داده اید ، مثلا بازی کردن یک کارت کوئست مجدد یا اضافه کردن فیگور یا آپگرد کارت ها یا جا بجایی یا جنگ و غارت)

بعد از اینکه تمام بازیکن ها خشمشان به صفر رسید و یا نخواستند بازی انجام دهند توکن ساگا را بر روی فاز DISCARD قرار دهید ، در این فاز شما باید کلیه کارت های در دستتان را از بازی خارج کرده و فقط یک کارت در دست نگه دارید

بعد از این که تمام بازیکن ها کارت ها را از دست خود خارج کردند توکن ساگا را به فاز بعد منتقل کنید



فاز QUEST: در این فاز کلیه بازیکنان کارت های کوئست بازی شده خود را رو می کنند و اگر به فعالیتی که در آن مشخص شده رسیده باشند به تعداد مشخص شده در روی کارت (عدد آبی) امتیاز شکوه دریافت می کنند و می توانند یکی از آمار کلن خود را به دلخواه بالا ببرند.

شمردن امتیاز در بعضی کوئست ها به این صورت است که کسی که کارتی را رو می کند باید در یکی از آن منطقه مشخص شده بیشترین امتیاز نبرد یا حضور (STR) را از دیگران داشته باشد و اگر مساوی بود داشتن کشتی مهمتر است. مثال:





در مثال بالا کلن زرد کارت کوئستی را رو کرده او باید به کارت کوئست خود که بالاترین امتیاز در مناطق زرد است (رنگ منطقه لزوماً ربطی به رنگ کلن ندارد) رسیده باشد، شمارش امتیازها به این صورت است، کلن آبی یک جنگجو در یک مکان ۱ امتیاز، کلن قرمز ۳ جنگجو در یک مکان ۳ امتیاز و کلن زرد یک جنگجو و یک کشتی جمعاً ۳ امتیاز که مساوی با کلن قرمز است ولی چون اون با کشتی به این امتیاز رسیده پس به تعهد کوئست خود عمل کرده و هم امتیاز شکوه میگیرد و هم آمار کلن خود را بالا میبرد

بعد اعمال و خواندن کارت های کوئست آنها را از بازی خارج کنید، اگر کسی بیشتر از یک کارت کوئست داشت در صورت رسیدن به آن امتیازاتش را میگیرد ولی اگر یکی از آن را نتوانسته بود برسد کلیه کارت های کوئست او چه انجام شده چه انجام نشده دیسکارت میشود.

شما با حدس زدن اینکه چه کسی چه کارت کوئستی بازی کرده (از روی سبک بازی) می توانید از رسیدن به هدف کوئست او جلوگیری کنید (پیشنهاد بنده اینکه برای بازی های اول اینکار را نکنید چون بازی خودتون از دستتون خارج میشه، بگذارید وقتی حرفه ای شدید)

بعد از فاز کوئست نوبت فاز بعدی میرسد و توکن ساگا را به آنجا منتقل کنید.

**RIGNARÖK:** در این فاز توکن مشخص شده ریگناروک (قیامت) را از صفحه سالها برداشته و به محل خود جایی که توکن **Doom** وجود دارد بگذارید. و توکن **Doom** را به جایی که ریگناروک سال بعد می خواهد اتفاق بیفتد منتقل کنید.

بعد از گذاشتن توکن قیامت در مکان خودش هر فیگوری از هر بازیکنی به والها منتقل میشود ولی به ازای هر فیگور عدد آبی رنگ کنار ریگناروک در صفحه سالها به امتیاز شکوه هر بازیکن اضافه می شود.

مثال:



بعد از اضافه کردن امتیازات شکوه همه بازیکن ها فاز بعدی انجام میشود و توکن ساگا به آن منتقل میشود، **RELEASE VALHALLA** در این فاز تمام فیگور های هر بازیکن به دستش بر میگردد تا در سال بعد مجدد از آن استفاده کند، فیگور هایی که هنوز در صفحه باقیمانده است سر جای خود باقی میمانند.

## پایان یک سال

بعد تمام شدن یک سال توکن ساگا را به اولین جای سال بعد منتقل کنید (گاد گیفت) ، تمام توکن های غارت شده را دوباره به رو برگردانید ولی قاطی نکنید ، نشانه خشم را با توجه به عدد نوار خشم که باید در کجا باشد به جای خود برگردانید (مانند شکل زیر) ، توکن نفر اول را به دست چپ خود بدهید و سال بعد را مانند سال قبل آغاز کنید.



## پایان بازی

وقتی توکن ساگا به آخرین بخش سال سوم صفحه سال ها رسید بازی تمام شده و همه با توجه به کارت های آپگرید و فعالیت های خود امتیاز شکوه خود را اضافه میکنند ، همانطور که قبلا گفتم امتیاز نشانه های آمار کلن را در این زمان به شکوه اضافه می کنید (اگر رسیده بود)



در این مثال این شخص 30 شکوه به امتیاز شکوه خود اضافه میکند.

بعد اضافه کردن همه بازیکنان برنده بازی کسی است بالاترین امتیاز شکوه را بدست آورده باشد،