



FIELDS OF FAME

RAIDERS OF THE NORTH SEA

GAME DESIGN – SHEM PHILLIPS
ILLUSTRATION – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
GRAPHIC DESIGN & LAYOUTS – SHEM PHILLIPS

COPYRIGHT 2017 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

TRADUZIDO E DIAGRAMADO POR REMI

Em Raiders of the North Sea: Fields of Fame, Guerreiros inimigos juntaram forças para ajudar a defender contra a investida de recentes invasões. Mas apesar de suas ameaças, há fama aguardando aqueles dispostos a enfrentá-los. Combatendo um Guerreiro com certeza ocorrerão lesões, mas agora não é momento para os fracos de coração. Para o campo de batalha!

COMPONENTES

1 Tabuleiro de Township



1 Trabalhador Preto



1 Trabalhador Cinza



50 Ferimentos



9 Marcadores de Pontuação (em 6 Cores)



12 Tokens de Jarls [Guerreiros]

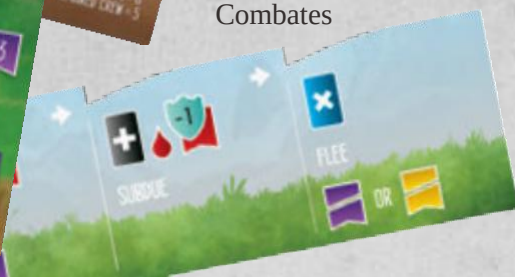


2 Dados de Valquíria

1 Carta de Navio



6 Tabuleiros de Combates



6 Tiles Multiplicadores



30 Cartas de Aldeões (Marcados com um )



15 Cartas de Jarls [Guerreiros]

Configure Raiders of the North Sea como descrito no livro de regras original, com as seguintes alterações e adições:

1. Coloque o Tabuleiro do Township ao lado inferior direito do Tabuleiro Principal.
2. Embaralhe todas as Cartas de Guerreiros e coloque-as voltadas com a face para baixo no espaço mais abaixo, destinado as cartas, no Tabuleiro do Township, formando a Pilha de Saque dos Guerreiros. O espaço acima é para a Pilha de Descarte dos Guerreiros.
3. Adicione todos os Tokens de Guerreiros no Saco Preto antes de colocar qualquer Pilhagem ou Valquíria. Ao colocar Pilhagem, Valquírias e Tokens de Guerreiros, lembre-se de colocar as quantidades requisitadas nos novos espaços do Township, juntamente com os 3 Trabalhadores Cinzas.
4. Coloque 1 Marcador de Pontuação da cor de cada jogador no espaço '0' da Trilha de Fama , no Tabuleiro do Township.
5. Coloque todas as Feridas na Reserva Principal.
6. Cada jogador recebe 1 Tabuleiro de Combate. Este será usado para manter o controle de quaisquer Combates com os Guerreiros durante o jogo.
7. Embaralhe todas as novas Cartas de Aldeões juntamente com todas as cartas do jogo base de Raiders.
8. Ao jogar com 4 ou mais jogadores, recomenda-se uma nova distribuição de carta. No entanto, isso também pode ser usado com menos jogadores. Para usar a nova distribuição siga estes passos:
 - Distribua 5 cartas para cada jogador.
 - Cada jogador olha para as cartas em sua mão e escolhe uma carta para contratar gratuitamente (*sem precisar pagar prata*). Por enquanto, os jogadores devem colocar esta carta voltada com a face para baixo na frente deles.
 - Das suas 4 cartas restantes, todos os jogadores passam 1 carta para o jogador à sua esquerda e 1 carta à sua direita.
 - Todos os jogadores devem agora virar a sua carta de tripulação anteriormente contratada com a face para cima.
 - Todos os jogadores devem agora ter uma mão com 4 cartas (*2 de sua mão inicial e 1 de cada vizinho*).



Os Guerreiros inimigos uniram forças para pôr fim às suas recentes invasões. Você vai ceder a suas ameaças, ou combatê-los no campo de batalha, machado a machado?

Durante a configuração, Tokens de Guerreiros foram adicionados aos vários conjuntos de Pilhagens e Valquírias. Quando um jogador reivindica um conjunto contendo um Token de Guerreiro, ele deve virar a Carta de Guerreiro do topo da Pilha de Saque de Guerreiro. Depois de ver a Carta de Guerreiro, ele deve escolher entre 1 das 3 opções:

1. Matar
2. Subjugar
3. Fugir

Ao pegar mais de 1 Token de Guerreiro em uma única invasão, revele tantas cartas de Guerreiros igual a quantidade de Tokens de Guerreiro. O jogador atual deve decidir em qual ordem ele vai combater cada Guerreiro (*a ordem em que eles são sacados é irrelevante*). No entanto, todos os combates devem ser resolvidos na ordem mostrada acima (Matar > Subjugar > Fugir). Um jogador não pode Fugir do primeiro Guerreiro e então escolher Matar o segundo.



Por exemplo, o jogador atual combateu 3 Guerreiros durante sua invasão. Ele decidiu Matar os primeiros 2 Guerreiros e Fugir do terceiro. Outra opção poderia ter sido Subjugar 1 Guerreiro e Fugir dos últimos 2.

Notas importantes:

- Os combates com os Guerreiros acontecem antes de resolver qualquer Valquíria na mesma invasão.
- Uma vez que um jogador tenha revelado uma Carta de Guerreiro, ele deve combatê-lo (*ele não pode mudar de ideia e escolher um conjunto diferente de Pilhagem*).
- Ao resolver cada combate, o jogador atual deve colocar o Token de Guerreiro na área associada em seu Tabuleiro de Combate. Uma vez colocado, o Token de Guerreiro permanecerá lá pelo resto da partida.
- É importante que os novos jogadores saibam que todas as cartas de Guerreiros têm uma Força Militar de 5 ou 6 e um custo de 3 ou 4 Pratas. Como você descobrirá, saber sobre isso ajudará antes de entrar em qualquer combate.

1. Matar



Matar um guerreiro inimigo não é um desafio fácil. Sua tripulação certamente sairá cansada e ferida.

Quando Matar um Guerreiro, o jogador atual precisará receber Feridas, igual à **Força Militar do Guerreiro +1**.

Recebendo Feridas

Matar e Subjugar Guerreiros sempre resultará que sua tripulação receba feridas na batalha. Em ambos os casos, o jogador atual deve receber as Feridas necessárias da Reserva Principal e colocá-las em sua tripulação.

Cada Membro da Tripulação pode receber um número de Feridas, até o mesmo valor de sua Força Militar impressa. Por cada Ferida que um Membro da Tripulação receber, sua **Força Militar é reduzida em 1** nas invasões futuras.

- Mesmo que eles possam ter mais força, os Heróis ainda não podem receber mais Feridas do que o valor impresso.
- Membros da Tripulação com 0 de Força Militar não podem sofrer Feridas.
- Membros da Tripulação não podem morrer por receber Feridas.

As Feridas não devem ser limitadas pela reserva. Se a Reserva Principal já se esgotou, os jogadores devem temporariamente usar outro token no lugar das Feridas (*talvez as Valquírias se disponíveis*).

Depois de receber o número requisitado de Feridas, o jogador atual recebe o bônus da ação de Matar, mostrada na parte inferior direita da carta do Guerreiro combatido. Ele também ganha 2 Famas por cada Morte. Isso é feito movendo o Marcador de Pontuação do jogador atual 2 espaços para cima na Trilha de Fama. Por fim, ele coloca o Guerreiro Morto na Pilha de Guerreiros Descartados.



(Por exemplo, o jogador atual combateu a Guerreira Ylva e decidiu Matá-la. Ele recebeu 7 Feridas, ganhou 1 Armadura e 2 Famas. Ele então descarta a Guerreira Ylva e coloca o Token de Guerreiro no espaço Matar de seu Tabuleiro de Combate.



2. Subjugar



Enquanto conceder a seus inimigos uma morte gloriosa soa muito bem, convencê-los a se juntar a sua tripulação pode ser mais benéfico a longo prazo.

Ao escolher Subjugar um Guerreiro inimigo, o jogador atual precisará receber Feridas, igual à **Força Militar -1** do Guerreiro (ver 'Recebendo Feridas' na página anterior).

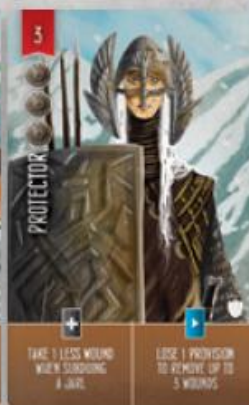
Depois de receber o número requisitado de Feridas, o jogador atual deve pagar o custo de Prata indicado na Carta do Guerreiro, para a Reserva Principal. A Carta do Guerreiro é então colocada na tripulação do jogador atual.

Nota: Guerreiros Subjugados não podem receber Feridas ou ser alvo de Valquírias na mesma invasão que eles foram combatidos. No entanto, eles podem receber Feridas e ser alvo da Valquíria em invasões futuras.



Por exemplo, o jogador atual combateu o Guerreiro Borg e decidiu Subjugá-lo. Ele recebe 5 Feridas, paga 3 Pratas e adiciona-o à sua tripulação.

Se o Guerreiro Borg ainda estiver na sua tripulação no final do jogo, ele marcará 3 PV se não tiver fugido de nenhum Guerreiro.



Uma vez que um Guerreiro inimigo foi Subjugado, é considerado um tripulante contratado. No entanto, existe uma exceção: as Cartas de Guerreiros nunca podem ser adicionadas à mão de um jogador (usando o Gravedigger ou qualquer outro meio). Os Jogadores estão limitados a não ter mais de 5 Membros de Tripulação (incluindo os Guerreiros) no final de seu turno (depois de resolver as Valquírias).

No fim do jogo, os jogadores podem marcar Pontos de Vitória adicionais por quaisquer Guerreiros ainda vivo em sua tripulação. Estas condições de Pontos de Vitória são mostradas no lado inferior esquerdo de cada carta de Guerreiro.

3. Fugir



Às vezes, é mais fácil simplesmente fugir. Contanto que você possa aceitar a vergonha e a zombaria que certamente seguirá. Ao escolher Fugir de um Guerreiro inimigo, o jogador atual descarta a Carta do Guerreiro sem receber Feridas. Ele deve então escolher perder 1 de Fama ou 1 Ponto de Vitória. Se não tiver nada, nada acontece. **Se um jogador não puder Matar ou Subjugar um Guerreiro, ele deve fugir.**

CURANDO AS FERIDAS

A única maneira de curar Feridas é por algumas ações do Town Hall, ou, é claro... uma morte gloriosa.

Se uma Carta de Tripulação for removida por algum motivo (*Valquíria, ação da Tripulação, ação do Town Hall ou qualquer outra coisa*), todas as Feridas nessa carta são devolvidas a Reserva Principal (*elas não são transferidas para outros Membros da Tripulação*).

FAMA NA BATALHA

Em uma cultura mergulhada na guerra, apenas as maiores batalhas serão lembradas.

Quando os jogadores excedem a Força Militar máxima para pontuar em sua invasão atual, eles podem ganhar Fama pelo excesso da Força Militar.

Por exemplo, se um jogador invadiu este Monastery com 26 de Força Militar, ele teria um excesso de 6 (sobre o limite máximo de 20 para pontuar). A tabela no tabuleiro do Township mostra 3 limites para ganhar Fama durante uma invasão. Uma vez que ele tenha pelo menos 4 no excesso da Força Militar, ele ganharia 1 Fama. Da mesma forma, se ele invadir o mesmo Monastery com pelo menos 32 de Força Militar, ele ganharia 3 Famas.



Qualquer Fama recebida durante uma invasão é registrada movendo para cima o Marcador de Pontuação do jogador atual na Trilha de Fama. Assim como os Portos não concedem Pontos de Vitória pela Força Militar, eles também não premiam os jogadores com Fama quando invadidos.

THE TOWNSHIP

O novo Township oferece 3 invasões adicionais para que os Trabalhadores Pretos ou Cinzas possam ser alocados. Existe uma oportunidade de marcar Pontos de Vitória pela Força Militar, no entanto, nenhum dado é rolado ao invadir o Township.

DADOS DE VALQUÍRIA

Os 2 Dados de Valquíria fornecidos oferecem uma variante opcional para os jogadores que gostam de algum risco adicional. Durante a configuração, substitua os dados vermelhos originais por estes. Eles têm os mesmos resultados de morte, mas cada um também têm um ícone de Valquíria nos lados com o resultado '2'. Ao rolar um ícone de Valquíria, o jogador invasor deve tratá-lo como se houvesse uma Valquíria extra na pilhagem que escolheu. Se acontecer de rolar 2 ícones da Valquíria (*1 em cada dado*), ele deve resolver ambos.



PONTUAÇÃO FINAL DO JOGO

Ao final do jogo, os jogadores marcarão os Pontos de Vitória Final, conforme descrito no livro de regras original.

Os jogadores também marcarão Pontos de Vitória definidos pela posição de seu Marcador de Pontuação na Trilha da Fama (*da mesma maneira que as Trilhas de Armadura e de Valquíria*).

Além disso, os jogadores também podem marcar Pontos de Vitória por quaisquer Guerreiros ainda vivos em sua tripulação.