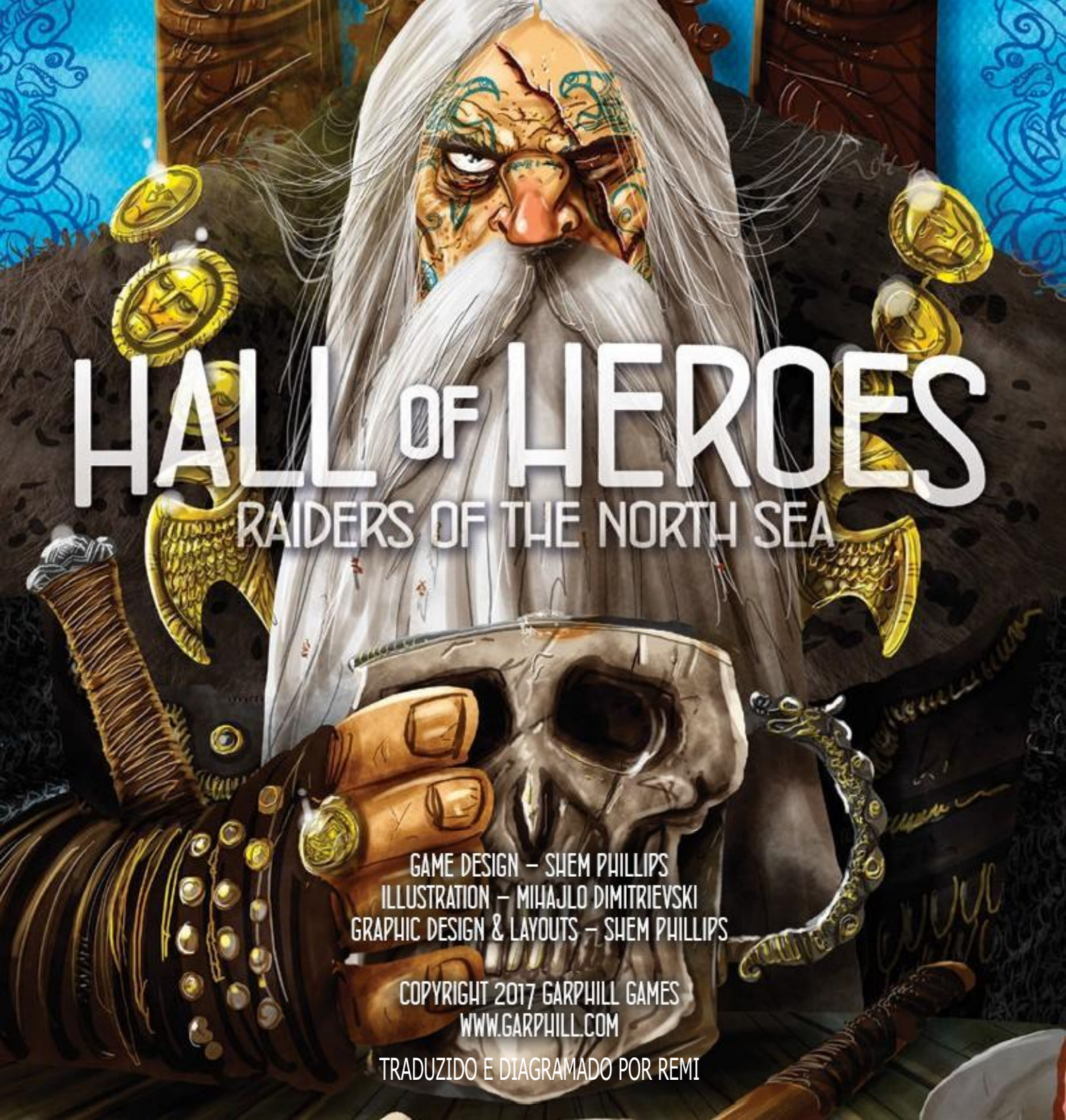




HALL OF HEROES

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: Hall of Heroes, um salão de hidromel [Mead Hall] foi construído, atraindo uma nova geração de aventureiros. Cada invasão traz novas missões para os ousados suportar. Com hidromel em abundância, há pouco espaço para o cauteloso. Então afie seu machado e prepare seu escudo, há novas aventuras aguardando!

COMPONENTES

27 Missões



12 Tiles de Reputação



30 Cartas de Aldeões
(Marcados com um )

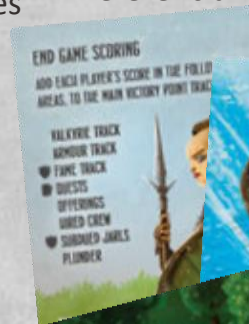


40 Hidromels



6 Tiles Multiplicadores

3 Cartas de Referência



1 Carta de Navio



5 Ouros



1 Trabalhador Preto



3 Marcadores de Pontuação Roxos



1 Tabuleiro do Salão de Hidromel



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

1. Coloque o tabuleiro do Salão de Hidromel diretamente abaixo do Tabuleiro Principal.
 2. Embaralhe todas as Missões e coloque-as com a face voltada para baixo ao lado do Tabuleiro Principal, formando a Pilha de Saque das Missões.
 3. Embaralhe todos os Tiles de Reputação e coloque 4 com a face voltada para cima nos 4 espaços à direita do Salão de Hidromel. Retorne todos os Tiles de Reputação restantes para a caixa do jogo, pois não serão usados.
 4. Antes de colocar qualquer Pilhagem ou Valquíria nos espaços de invasão, coloque todos os Hidromel e 5 Ouros na Reserva Principal.
- 
5. Cada jogador recebe 1 Tabuleiro de Jogador. Isso inclui um local para colocar seu Trabalhador entre os turnos. Também estão incluídos espaços para colocar Tripulação e Oferendas. Todas as Pilhagens, Provisões, Prata e Hidromel podem ser armazenadas no lado direito do tabuleiro. Ao longo do jogo, os jogadores podem enviar guerreiros às Missões. Quaisquer Tiles de Missões e de Reputação adquiridos são colocados acima do tabuleiro de cada jogador para pontuar no final do jogo.
 6. Embaralhe todas as novas cartas de Aldeões juntamente com todas as cartas do jogo base de Raiders.
 7. Saque e coloque 3 cartas aleatórias com a face voltada para cima nos espaços à esquerda do Salão de Hidromel. Ao colocar as cartas aqui, sempre preencha os espaços vazios da direita para a esquerda.
 8. Ao jogar com 4 ou mais jogadores, recomenda-se um novo draft de cartas. No entanto, isso também pode ser usado com menos jogadores. Para usar o novo draft, siga estas etapas:
 - Distribua 5 cartas com a face voltada para baixo para cada jogador.
 - Cada jogador olha para a sua mão de cartas e escolhe uma carta para contratar gratuitamente (*não é necessário pagar a prata*).
 Por enquanto, os jogadores devem colocar esta carta com a face voltada para baixo no seu Tabuleiro de Jogador.
 - Das 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 revelar sua carta de tripulação previamente contratada.
 - Todos os jogadores devem agora ter uma mão de 4 cartas (*2 de sua mão inicial e 1 de cada vizinho*).

Hall of Heroes introduz o Salão de Hidromel na Aldeia. Esta é uma nova construção para que os jogadores coloquem ou peguem um Trabalhador quando **Trabalhar** na Aldeia no seu turno. Não há restrições ou variações com base na cor do Trabalhador colocado no Salão de Hidromel.

Ao colocar ou pegar um Trabalhador no Salão de Hidromel, o jogador atual pode realizar 1 das 2 ações:

1. Fascinar a Multidão
2. Completar uma Missão

1. Fascinar a Multidão

Encontrar às pessoas certas às vezes pode ser um desafio. Felizmente, o Salão de Hidromel traz todos os tipos para se impressionar com seu encanto vencedor!

Ao realizar esta ação, o jogador atual pega uma das Cartas de Aldeão voltada com a face para cima dos espaços à esquerda do Salão de Hidromel. A carta escolhida deve ser colocada em sua mão (*não em sua tripulação*). Ele também coleta qualquer Prata e Hidromel mostrados acima da carta escolhida. Depois de fazer isso, mova todas as cartas voltadas com a face para cima para a direita, preenchendo os espaços vazios. Finalmente, saque a carta do topo da Pilha de Saque de Aldeões e coloque-a com a face voltada para cima no espaço mais à esquerda no Salão de Hidromel.



Por exemplo, o jogador atual colocou seu Trabalhador no Salão de Hidromel para Fascinar a Multidão. Ele escolhe pegar a carta a direita, juntamente com 1 Prata e 2 Hidromels. Ambas as cartas restantes foram então deslocadas para a direita e uma nova carta foi sacada e colocada no espaço a esquerda.

2. Completar uma Missão



Invadir Assentamentos é um trabalho árduo e sua tripulação continua tentando morrer através de uma morte gloriosa. Ainda assim, são as invasões frequentes que tornam as novas Missões acessíveis no Salão de Hidromel!

Cada vez que um Assentamento é invadido, uma Missão deve ser sacada a partir do topo da Pilha de Aquisição das Missões e colocada voltada com a face para cima no espaço vazio onde a Pilhagem estava localizada. As Missões oferecem novos caminhos para os jogadores marcarem Pontos de Vitória e adquirirem várias Pilhagens, Pratas e Provisões.



Após cada invasão, uma nova Missão é sacada para preencher o espaço de invasão vazio.

Nota: Se os jogadores acham que podem ter esquecidos de colocar uma Missão, eles podem comparar o número de espaços de invasão vazios com as Missões concluídas. Se houver menos Missões do que espaços de invasão vazios, basta sacar e colocar as Missões necessárias. A sua localização no tabuleiro não é importante.

Ao realizar a ação do Salão de Hidromel para Completar uma Missão, o jogador atual escolhe qualquer uma das Missões disponíveis no tabuleiro e descarta a Força Militar requerida de sua mão. A localização da Missão não é importante e todas as Missões estão disponíveis sem qualquer restrição na cor do Trabalhador. Os jogadores podem descartar mais Força Militar do que o requisitado para Completar uma Missão.

É importante notar que a Força Militar requisitada para as Missões devem vir apenas da mão do jogador (não da Força Militar, Armadura ou Hidromel de sua tripulação). Todas as cartas usadas são imediatamente colocadas na Pilha de Descarte.



Força
Militar
Requerida

Recompensas

Existem 3 tipos de Missões, com Ilustrações exclusivas: Escotar, Matar e Roubar

Ao completar uma Missão, o jogador atual ganha imediatamente a Pilhagem, a Prata e as Provisões mostradas na Missão. Em seguida, coloca a Missão acima do seu Tabuleiro de Jogador no espaço vazio mais à esquerda.

Por exemplo, o jogador atual pegou um Trabalhador do Salão de Hidromel para Completar uma Missão de Escolta. Ele descarta 6 de Forças Militares de sua mão, coleta 1 Ouro e 1 Provisão, depois coloca a Missão acima do seu Tabuleiro de Jogador.



TILES DE REPUTAÇÃO

Se os jogadores completarem várias Missões de um determinado tipo, como retorno, eles podem ganhar alguma reputação no Salão de Hidromel.

Quando um jogador ganha 3 ou mais Missões de um único tipo (*Escortar, Matar e Roubar*), ele pode reivindicar qualquer um dos Tiles de Reputação disponíveis. Se todos os 4 Tiles de Reputação já foram reivindicados, ele não recebe nenhum. Ao reivindicar um Tile de Reputação escolhido, o jogador atual ganha a ação de bônus indicada e coloca o Tile de Reputação acima de seu Tabuleiro de Jogador, como ele faz com suas Missões.



Por exemplo, o jogador atual acabou de completar sua 3ª Missão de Escolta e reivindicou um Tile de Reputação. Ele contrata imediatamente um novo Membro de Tripulação de graça e coloca o Tile de Reputação acima de seu Tabuleiro de Jogador.

Não há limite para quantas Missões ou Tiles de Reputação cada jogador pode adquirir. No entanto, eles só marcarão Pontos de Vitória para até 10 deles (*sendo limitado pelo seu Tabuleiro de Jogador*).

A Armadura é excelente, mas às vezes os guerreiros só precisam de um pouco de coragem líquida.

Os Jogadores podem coletar Hidromel enquanto Encantam a Multidão no Salão de Hidromel, ganhando Tiles de Reputação, ou com alguns de seus tripulantes contratados e as Ações da Prefeitura [Town Hall]. Os Jogadores estão limitados a não ter mais do que 8 Hidromels no final do turno.

Ao invadir, os jogadores podem dar tantos Hidromels quanto eles possuam à sua tripulação. **Isso deve ser feito antes de rolar qualquer dado.** Para mostrar isso, os jogadores devem colocar fisicamente o Hidromel na sua tripulação. Sobre quais Membros da Tripulação serão colocados os Hidromels não é importante.

Cada Hidromel fornecido a sua tripulação aumenta temporariamente sua Força Militar em 1. Então, 6 Hidromels aumentariam o total da Força Militar da tripulação em 6. Depois de marcar quaisquer Pontos de Vitória para a Força Militar, todos os Hidromels usados devem ser retornados imediatamente a Reserva Principal. Qualquer Hidromel que não foi usado durante a invasão permanece na Reserva do jogador atual.

Por exemplo, o jogador atual decidiu invadir a Fortaleza do meio no seu turno. Ele decidiu fornecer 4 Hidromels à sua tripulação. A Força Militar total consistiu no seguinte:



Rolagem dos Dados = 8

Força da Tripulação Contratada = 13

Ações da Tripulação Contratada = 2

Armadura = 7

Hidromel = 4

Força Total = 34

PV Marcados = 10



No final do jogo, os jogadores marcarão a Pontuação Final, conforme descrito no livro de regras original.

Os Jogadores também irão adicionar à sua pontuação, os Pontos de Vitória mostrados abaixo da sua Missão ou Tile de Reputação mais à direita.

*Por exemplo, se um jogador adquiriu 4 Missões e 1 Tile de Reputação, ele marcaria 7 Pontos de Vitória.
Se outro jogador adquiriu 7 Missões e 2 Tiles de Reputação, marcaria 14 Pontos de Vitória.*

AÇÕES DOS TILES DE REPUTAÇÃO

 Realize uma ação de 'Fascinar a Multidão' no Salão de Hidromel

 Saque 3 cartas do topo da Pilha de Aquisição dos Aldeões

 →  Contrate imediatamente um novo Membro da Tripulação de graça *Nota: Esta ação não requer gastar a Prata*

 →  Faça imediatamente uma Oferenda sem pagar qualquer Prata exigida

 Ganhe 3 Provisões

 Ganhe 1 Ouro e 1 Provisão

 Ganhe 2 Gados

 Ganhe 4 Hidromels

 Ganhe 1 Ferro e 2 Hidromels

 Ganhe 3 Pratas

 Ganhe 2 Pontos de Vitória

 Ganhe 2 de Armadura

