



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

В рейдерах Северного моря: Поля славы, вражеские ярлы объединили свои силы, чтобы помочь защитить от натиска недавних набегов. Но, несмотря на их угрозы, есть слава, ожидающая тех, кто готов противостоять им. Встреча ярла обязательно принесет травму, но сейчас нет времени для слабонервных. Вперед на поле битвы!

COMPONENTS



1 Township Board



1 Black Worker



3 Grey Workers



50 Wounds



9 Score Markers
(In 6 Colours)



12 Jarl Tokens




1 Ship Card



6 Encounter Boards



12 Townsfolk Cards
(Marked with a )



12 Jarl Cards

Настройка рейдеров Северного моря, как описано в базовых правилах, со следующими изменениями и дополнениями:

1. Поместите Township Board рядом с нижней правой стороной Базовой карты.
2. Перемешайте все карты Jarl и поместите их нижний отдел карточного слота Township Board, образуя колоду Jarl. Пространство выше для Jarl Discard Pile.
3. Добавьте все Jarl Tokens в черную сумку, перед размещением туда Добычи или Валькирий. не забудьте разместить требуемое количество добычи на новом Поселении, а также 3 серых рабочих.
4. Поместите 1 маркер ПО каждого игрока в поле «0» Fame Track, на Township Board.
5. Поместите все раны в общий запас.
6. Каждый игрок получает 1 Encounter Board. Позволит отслеживать за любыми встречами Jarl во время игры.
7. Перемешайте все новые Карты Townsfolk вместе со всеми картами из базовая игры рейдеров.
8. При игре с 4 или более игроками рекомендуется использовать драфт. Однако это также можно использовать с меньшим количеством игроков. Чтобы использовать драфт, выполните следующие действия:
 - Раздайте по 5 карт каждому игроку.
 - Каждый игрок смотрит на свои карты и выбирает одну карту для бесплатного найма (не требуется серебра). На данный момент игроки должны поставить эту карту лицом вниз перед собой.
 - Из оставшихся 4 карт все игроки передают 1 карту игроку слева и 1 карточку вправо.
 - Все игроки должны теперь перевернуть свою ранее нанятую карту экипажа лицом вверх.
 - Все игроки теперь должны иметь руку из 4 карт (2 от их стартовой руки и 1 от каждого соседа).

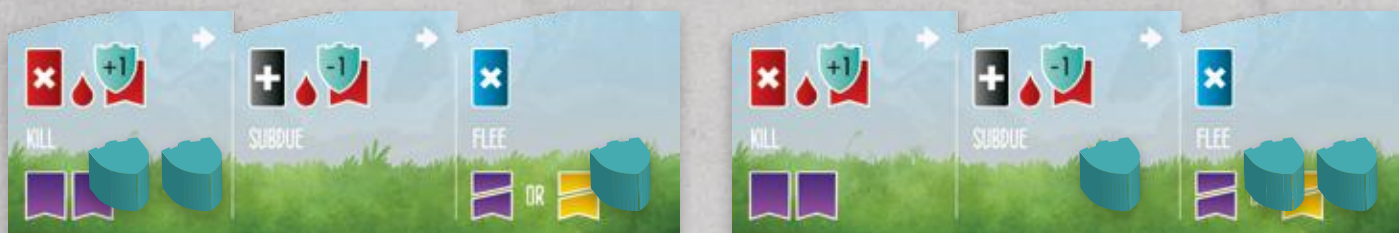


Вражеские ярлы объединили свои силы, чтобы положить конец вашим недавним рейдам. Будете ли вы поддаваться их угрозам или встречаться с ними на поле боя, топор к топору?

Во время установки ярл-токены были добавлены к наборам Грабежа и Валькирии. Когда игрок претендует на набор, содержащий Jarl Token, он должен перевернуть верхнюю карту Jarl из Jarl Pile. После просмотра карты Jarl он должен выбрать один из 3 вариантов:

1. Убить
2. Покорить
3. Убежать

Когда вы собираете более 1 Jarl Token за один рейд, раскройте так много карт Jarl, как сколько есть Jarl Token. Текущий игрок должен решить, в каком порядке они будут сталкиваться с каждым Jarl (порядок, в котором они находятся не имеет значения). Однако все встречи должны быть разрешены в порядке, указанном выше (Kill> Subdue> Flee). Игрок не может бежать с первого Jarl, а затем выбрать «Убить второго».



Например, текущий игрок столкнулся с 3 Jarls во время рейда. Они решили убить первых 2 Jarls и Flee с третьего. Другой вариант, возможно, был для Subdue 1 Jarl и Flee с последних 2.

Important Notes:

- Jarl встречаются раньше, любой Валькирии в том же рейде.
- Как только игрок открыл карту Jarl, они должны столкнуться с ним (они не могут изменить свое мнение и выбрать другой набор грабежа).
- При разрешении каждой встречи текущий игрок должен поместить Jarl Tokens в соответствующую область на своей панели Encounter. После размещения Jarl Tokens останется там до конца игры.
- Важно, чтобы новые игроки знали, что все карты Jarl имеют военную силу 5 или 6, а серебро - 3 или 4. Это нужно помнить совершая набег на деревню с Jarl Tokens

1. Kill

Убийство вражеского Jarl - непростая задача. Твой экипаж обязательно будет утомлен и ранен.

Когда убивают Jarl, текущий игрок должен будет взять раны, равные Jarl **Военной Силе +1**.

Taking Wounds

Убийство и подчинение Jarls всегда будут приводить к тому, что ваша команда получит ранения в битве. В обоих случаях текущий игрок должен взять требуемые раны из общего запаса и поместить их в свою команду.

Каждый член экипажа может получать раны, количество ран будет зависеть от его военной силы. За каждую рану, которую получает член экипажа, их военная сила уменьшается на 1 в будущем рейдах

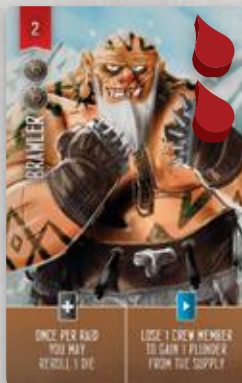
- Несмотря на то, что у них может быть больше силы, Герои не могут взять больше ран, чем их военная сила напечатанная на карте.
- Члены команды с 0 Военной Силой не могут получить никаких ран.
- Члены команды не могут умереть от ран.

Раны не должны ограничиваться запасом. Если основной запас когда-либо заканчивается, игроки должны использовать любой токен вместо Wounds временно (возможно, Valkyrie, если он доступен).

Получив необходимое количество ран, текущий игрок получает бонусное действие «Убить», показанное в нижней правой части встречной карты Jarl. Они также получают 2 Славы за каждый Kill. Переместите маркер текущего игрока на 2 на Fame Track. Наконец, они помещают убитого Jarl в Jarl Discard.



Например, текущий игрок столкнулся с Ярлом Илвой и решил Убить ее. Они получают 7 ран, получают 1 броню и 2 славы. Затем они сбрасывают Ярла Ивву и помещают токен Ярла на свой планшет.



2. Subdue   

Дать своим врагам славную смерть, звучит здорово, убедить их присоединиться к вашей команде, в будущем может оказаться более полезным.

Когда вы выбираете подчинить Jarl, текущему игроку нужно будет взять раны, равные военной силе Jarl -1 (см. «Захват ран» на предыдущей странице).

После взятия необходимого количества ран, текущий игрок должен заплатить Серебром стоимость, указанную на Jarl Card, в общий запас. Затем Jarl Card помещается в команду текущего игрока.

Примечание. Подчиненные Jarls не могут принимать раны или быть атакованы Валькирией в том же рейде, в котором они подчинились. Тем не менее, они могут принимать раны и быть нацелены на Валькирию в будущих рейдах.



Например, текущий игрок столкнулся с Ярлом Боргом и решил подчинить его. Они берут 5 ран, платят 4 серебра и добавляют его в свою команду.

Если Ярл Борг все еще находится в своей команде в конце игры, он даст 3 ПО, если он не покинут Jarls.



Когда вражеский Jarl был подчинен, он считается наемным членом команды. Однако есть одно исключение: карты Jarl никогда не могут быть добавлены в руку игрока (с помощью Gravedigger или любых других средств). Игроки ограничены наличием не более 5 членов экипажа (включая Jarl) в конце своего хода (после хода Валькирии).

В конце игры игроки могут набрать дополнительные Победные очки для любых Jarls, которые все еще живы в их команде. Эти условия Победные очки показаны в нижней левой части каждой карты Jarl.

3. Flee

Иногда легче просто убежать, приняв позор и насмешку, которые обязательно последуют. Когда вы выбираете «Сбежать от вражеского Jarl», текущий игрок сбрасывает карту Jarl, не принимая никаких ран. Затем он должен выбрать потерять либо 1 славу, либо 1 победное очко. Если у них их этого нет, ничего не происходит.

Если игрок не может убить или подчинить Jarl, он должен бежать.

CURING WOUNDS

Единственный способ вылечить раны - это действия в Town Hall, или, конечно же, славная смерть.

Если по какой-либо причине карта экипажа удалена (Валькирии, действием команды, действием в Town Hall или что-то еще), все раны с этой карты возвращаются в общий запас (они не передаются другим членам экипажа).

FAME IN BATTLE

В культуре, пропитанной войной, будут запоминаться только самые великие битвы.

Когда игроки превышают максимальную военную силу за счет своего текущего рейда, они могут получить славу за свою избыточную военную силу.

Например, если игрок совершил набег на этот монастырь с 26-й военной силой, у них было бы больше на 6 (максимум 20 баллов для подсчета очков). На треке Township показано 3 способа для получения Славы во время рейда. Поскольку у них есть как минимум 4 Военной Силы превышающую силу монастыря, он получают 1 Славу. Точно так же, если они совершили набег на тот же монастырь, по крайней мере, с 32 Военной Силы, они получают 3 Славы.



Любая Слава, полученная во время рейда, отмечается маркером текущего игрока на треке Славы. Подобно тому, как Nabours не награждает победными очками за военную мощь, они также не награждают игроков славой во время рейда.

THE TOWNSHIP

Новый Township предлагает 3 дополнительных рейда для Черных или Серых Рабочих. Существует возможность забить победные очки от военной силы, однако в городе нельзя бросать кубы при рейде.

END GAME SCORING

В конце игры игроки получают финальные очки, как указано в базовых правилах.

Игроки также будут получать победные очки за, показатель их маркера на треке Славы (таким же образом, как и Броня и Валькирия).

Кроме того, игроки могут также набрать победные очки за любые Jarl все еще жив в своей команде.

