

В игре Raiders of the North Sea: Поля славы, вражеские Ярлы объединились, чтобы помочь защититься от натиска недавних набегов. Но, несмотря на их угрозы, тех, кто готов выступить против них, ждет слава. Столкновение с ярлами обязательно приведет к ранению, но сейчас не время для слабонервных. Вперед, на поле боя!

Подготовка игры

Установите рейдеров Северного моря, как описано в оригинальной книге правил, со следующими изменениями и дополнениями:

1. Поместите Доску городов рядом с правой нижней стороной главной доски.
2. Перемешайте все карты Ярла и положите их лицевой стороной вниз на нижнее место Доски поселений, сформировав стопку **Карт Ярла**. Место выше предназначено для стопки сброса Ярла.
3. Добавьте все жетоны ярла в черный мешок, прежде чем класть жетоны разграбления или валькирий. При размещении жетонов **Разграбления, Валькирии и Ярла** не забудьте поместить необходимое количество жетонов на новые места поселений, а также 3 серых рабочих.
4. Поместите по 1 маркеру очков каждого игрока на место «0» дорожки славы, на доске поселений.
5. Поместите все **Раны в Основной запас**.

6. Каждый игрок получает 1 доску Встреч. Она будет использоваться для отслеживания всех встреч с Ярлом во время игры.

7. Перемешайте все новые карты горожан вместе со всеми картами из базовой игры "Рейдеры".

8. При игре с 4 и более игроками рекомендуется использовать новый драфт карт. Однако этот вариант можно использовать и при меньшем количестве игроков. Чтобы использовать новый драфт, выполните следующие действия:

- Раздайте каждому игроку по 5 карт лицевой стороной вниз.

- Каждый игрок смотрит на свою руку карт и выбирает одну карту для бесплатного найма (серебро не требуется).

Пока что игроки должны положить эту карту лицом вниз перед собой.

- Из оставшихся 4 карт все игроки передают 1 карту игроку слева от себя и 1 карту справа от себя.

- Теперь все игроки должны перевернуть свою карту нанятого ранее экипажа лицевой стороной вверх.

- Теперь у всех игроков должна быть рука из 4 карт (2 из их начальной руки и по 1 от каждого соседа).



ВСТРЕЧА С ЯРЛАМИ

Вражеские ярлы объединили свои силы, чтобы положить конец вашим недавним набегам. Поддадитесь ли вы их угрозам или встретитесь с ними на поле боя, топор на топор?

Во время настройки жетоны ярлов были добавлены в различные наборы "Разграбление" и "Валькирия". Когда игрок берет такой **набор жетонов** содержащий жетон ярла, игрок должен перевернуть верхнюю карту ярла из стопки жетонов ярла. Увидев карту Ярла, они должны выбрать один из 3 вариантов:

1. Убить

2. Подчинить

3. Бежать

Если в одном рейде собрано более 1 жетона ярла, откройте столько карт ярла, сколько жетонов ярла имеется.

Текущий игрок должен решить, в каком порядке он столкнется с каждым ярлом (*порядок, в котором они были вытянуты не имеет значения*). Однако все встречи должны быть разрешены в порядке, указанном выше (убить > подчинить > бежать).

Игрок не может убежать от первого ярла, а затем убить второго.

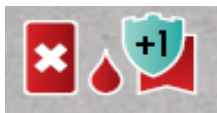


Например, текущий игрок встретил 3 ярлов во время своего рейда. Он решил убить первых двух ярлов и убежать от третьего. Другим вариантом могло быть подчинение одного ярла и бегство от двух последних.

Важные примечания:

- Встречи с Ярлом происходят до разрешения любой Валькирии в том же рейде.
- Как только игрок открыл карту Ярла, он должен встретиться с ним (*он не может передумать и выбрать другой набор грабежа*).
- При разрешении каждой встречи текущий игрок должен поместить жетон ярла на соответствующую область на своей Доске Встреч. После размещения жетоны ярла остаются там до конца игры.
- Важно сообщить новым игрокам, что все карты ярлов имеют военную силу 5 или 6 и стоимость серебра 3 или 4. Как вы увидите, это важно знать до того, как вступать в бой.

1. УБИЙСТВО



Убить вражеского ярла - задача не из легких. Ваша команда наверняка уйдет усталой и израненной.

При убийстве ярла текущий игрок должен получить раны, равные Военной силе ярла +1.

Получение ран

Убийство и подчинение ярлов всегда приводит к тому, что ваша команда получает ранения в бою. В обоих случаях текущий игрок должен взять необходимые раны из Главного запаса и поместить их в свою команду.

Каждый член экипажа может получить определенное количество ран, равное значению его напечатанной военной силы.

За каждое ранение, полученное членом экипажа, его Военная сила уменьшается на 1 в последующих рейдах.

- Даже если у героев больше силы, они все равно не могут получить больше ран, чем их напечатанное значение.

- Члены экипажа с 0 военной силой не могут получить ни одной раны.

- Члены экипажа не могут умереть от полученных ран.

Раны не должны быть ограничены запасом. Если основной запас когда-нибудь закончится, игроки должны использовать вместо Раны временно использовать другой жетон (возможно, Валькирию, если она доступна).

Получив необходимое количество ран, текущий игрок получает бонусное действие "**Убить**", показанное на в правом нижнем углу карты встреченного ярла. Они также получают **2 славы за каждое убийство**. Это делается путем перемещения маркер очков текущего игрока на 2 места вверх по дорожке славы. Наконец, они помещают убитого Ярла в кучу сброса карт ярла.

Например, текущий игрок столкнулся с ярлом Ильва и решил убить ее.

Они получают 7 ран, получают 1 броню и 2 Славы. Затем они выбрасывают Ярла Ильвы и кладут ярла жетон на место "Убийство своей доски Встреч.



2. ПОДЧИНЕНИЕ



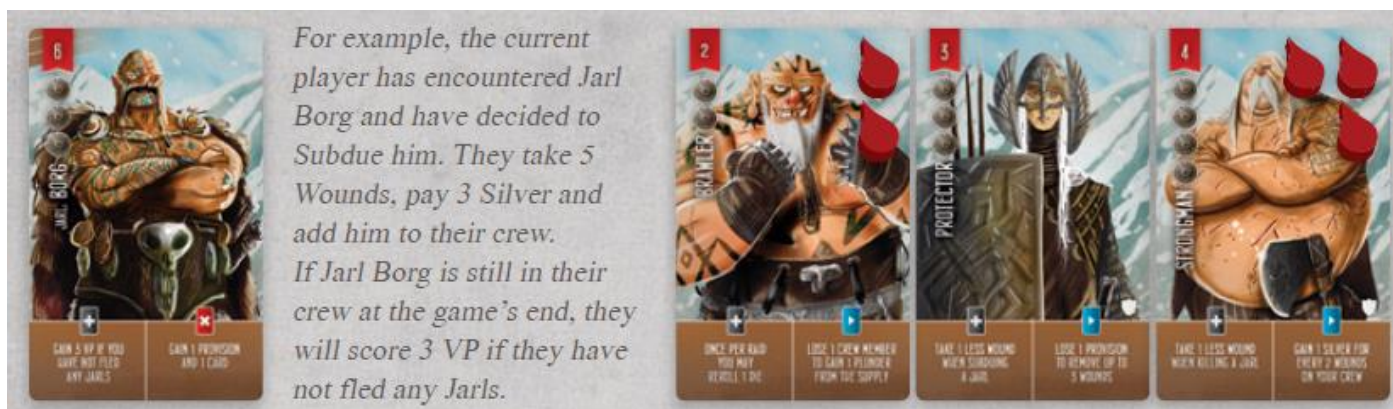
Несмотря на то, что подарить своим врагам бесславную смерть - это здорово, убедить их присоединиться к вашей команде может оказаться более выгодным в долгосрочной перспективе.

Если вы решили подчинить вражеского ярла, текущий игрок должен будет получить раны, равные Военная сила -1 (см. раздел "Получение ран" на предыдущей странице).

Получив необходимое количество ран, текущий игрок должен заплатить стоимость серебра, указанную на карточке Ярла в **Основной запас**. Затем карта ярла помещается в экипаж текущего игрока.

Примечание: *Покоренные ярлы не могут получать раны или быть целью валькирий в том же рейде, в котором они были встречены.*

Однако они могут получать раны и быть целью валькирий в последующих рейдах.



Например, текущий игрок столкнулся с Ярлом Борга и решил подчинить его. Он получает 5 ран, платит 3 серебра и добавляет его к своей команде.

Если Ярл Борг все еще находится в их экипаж в конце игры, они получают 3 VP, если игрок не сбежал ни от одного ярла.

Как только вражеский ярл покорен, он считается наемным экипажем.

Однако есть одно исключение: Карты Ярла никогда не могут быть добавлены в руку игрока (с помощью Могильщика или любым другим способом). Игроки ограничены в том, чтобы иметь не более 5 членов экипажа (включая ярлов) в конце своего хода (после разрешения "Валькирии").

В конце игры игроки могут получить дополнительные очки победы за всех ялов, которые еще живы в их команде. Эти Условия получения очков победы указаны в нижней левой части каждой карты ярла.

3. ПОБЕГ



Иногда проще просто убежать. До тех пор, пока вы можете принять позор и насмешки, которые обязательно последуют.

Если вы решили бежать от вражеского ярла, текущий игрок сбрасывает карту ярла, не получая никаких ран.

Затем он должен выбрать, что потерять: 1 славу или 1 очко победы. Если у них нет ни того, ни другого, ничего не происходит.

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

Слава в бою

В культуре, пропитанной войной, запоминаются только величайшие битвы.

Когда игроки превышают максимальное значение Военной силы для подсчета очков в своем текущем рейде, **они могут получить Славу за превышение Военной Силы.**

Например, если игрок совершил набег на этот монастырь с 26 Военной Силой, он получит 6 очков (больше максимального значения в 20 очков). На диаграмме на доске Township показывает 3 порога для получения Славы во время рейда. Поскольку у них есть как минимум 4 избытка Военной Силы, они получат 1 славы. Аналогично, если бы они совершили набег на тот же Монастырь, имея не менее 32 Военных сил, они бы получили 3 Славы.



Любая слава, полученная во время рейда, записывается путем перемещения маркера очков текущего игрока вверх по дорожке славы. Как **гавани** не дают очков победы за военную мощь, так и они не дают игрокам славы во время рейдов.

Новый городок предлагает 3 дополнительных рейда для черных или серых рабочих. Есть возможность набрать Очки победы за счет военной силы, однако при набеге на поселок кубики не бросаются.

Кубики валькирий

Два кубика "Валькирия", входящие в комплект, предлагают дополнительный вариант для игроков, которым нравится дополнительный риск. Во время подготовки игры замените оригинальные красные кубики на эти. Они имеют те же результаты, но на каждой стороне "2" есть значок Валькирии. При выпадении значка Валькирии игрок должен относиться к этому так же, как если бы в выбранной им добыче была дополнительная валькирия. Если выпало 2 значка валькирий (по 1 на каждом кубике), должны разыграться оба результата.



Подсчет очков

В конце игры игроки набирают финальные очки победы, как описано в оригинальном сборнике правил.

Игроки также получают очки победы за то, насколько высоко их маркер очков находится на треке славы (так же, как и на дорожках брони и валькирий).

Кроме того, игроки могут набрать очки победы за всех ярлов, оставшихся в живых в их команде.