

The illustration depicts a group of Vikings in a stylized, painterly art style. A central wooden post is topped with a golden, intricately carved dragon head. Several Vikings are gathered around the post. One prominent figure is a bearded man with a horned helmet and a red shield. Another is a man with a large orange beard and a blue helmet. A third is a man with a large black beard and a horned helmet. The background features vertical stripes of teal, green, and red. The title 'RAIDERS OF THE NORTH SEA' is written in large, white, sans-serif capital letters across the middle of the image.

# RAIDERS OF THE NORTH SEA

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

COPYRIGHT 2015 GARPILL GAMES  
[WWW.GARPILL.COM](http://WWW.GARPILL.COM)

Перевод правил - uglykid



## Введение

2

Действия игры Набеги северных морей происходит во время эпохи викингов. В роли воинов-викингов игроки стремятся произвести впечатление на вождя, совершая военные набеги на ничего не подозревающие поселения. Игроки должны будут нанять команду и собрать провизию для того чтобы отправиться на север за добычей – золотом, железом и домашним скотом. В битвах обретается слава, даже если придётся столкнуться лицом к лицу с валькириями. Так собирайте же своих воинов – пришло время набегов!

## Цель игры

Цель игры Набеги северных морей – произвести впечатление на вождя, набрав к концу игры наибольшее количество победных очков (ПО). Победные очки можно получить, совершая военные набеги на поселения, захватывая добычу и совершая подношения вождю. Победа в игре во многом зависит от того как игроки распорядятся своей добычей. Игра заканчивается, когда остается доступен лишь один набег на крепость, или все валькирии убраны с поля, или закончилась стопка тайлов подношений вождю.

## Компоненты






## Игровые обозначения

3


Перед началом партии игроки должны ознакомиться с обозначениями на картах, тайлах и игровом поле.

	Победные очки (ПО)		Карта на руках	Военная сила	
	Военная сила		Карта нанятого члена команды	Стоимость найма (в монетах)	
	Валькирия		Тайл подношения	Имя	
	Золото		Получаемые ПО	Необходимая добыча и/или монеты для осуществления подношения	
	Железо				
	Домашний скот				Действие нанятого персонажа
	Бросок кубика во время набега				

 Место размещения работников. Некоторые имеют цветовые ограничения (обозначены цветом работников). Только работники указанных цветов могут быть здесь размещены. Места размещения без изображенных работников доступны для размещения работников любых цветов.

## Первая игра


Если вы играете в игру первый раз, необходимо усвоить простую, но важную вещь:

- игроки всегда начинают и заканчивают свой ход с 1 работником в руке. 
- Каждый игрок начинает свой ход с одним работником.
- В свой ход он размещает работника на игровом поле и выполняет выбранное действие.
- После этого он забирает другого работника и выполняет второе действие.
- Независимо от действий, которые он выбрал, это всегда будет так.









Подготовка игры Набеги северных морей происходит в соответствии со следующими шагами:

1. Поместите игровое поле в центре стола.
2. Перемешайте 71 карту горожан и поместите её рубашкой вверх рядом с игровым полем. Это будет колода горожан, рядом будет располагаться колода сброса горожан.
3. Перемешайте 16 тайлов подношений и поместите стопку рубашкой вверх рядом с игровым полем. Откройте верхние 3 тайла и расположите их на отведенных местах в амбаре.
4. Поместите всех валькирий и всю добычу в мешок и перемешайте содержимое. Случайно доставайте из мешка и размещайте необходимое число (зеленый значок  в верхнем левом углу) на местах для набегов. После того как все места для набегов будут заполнены, достаньте из мешка оставшиеся валькирии и добычу и разместите их рядом с игровым полем в запас.

*Примечание: места для набегов – это выделенные пространства рядом с поселениями (гаванями, заставами, монастырями и крепостями).*

5. Поместите всех белых и серых работников на соответствующие изображения мест для набегов (изображение работника в верхнем правом углу). Они будут забираться во время набегов. Разместите 3 черных работников в городе на вратах, сокровищнице и доме собраний (здания с синим значком карты ).
6. Поместите все монеты, провизию и кубики рядом с игровым полем в запас.
7. Каждый игрок получает 2 монеты, 1 черного работника и 1 карту корабля своего цвета (разместите её значком 50 ПО вниз).
8. Разместите по 1 маркеру каждого игрока на нулевые места всех трёх треков: Оружия , Валькирий  и Победных очков .





9. Верните неиспользуемые маркеры игроков, карты кораблей и мешок в коробку.

10. Раздайте по 5 карт из колоды горожан каждому игроку. **Перед началом игры каждый игрок выбирает из них себе 3, а 2 сбрасывает.**

11. Все игроки бросают кубики, выбросивший наибольший результат становится первым игроком.



#### Запас.

*Запас ресурсов (монеты, провизия и добыча) ограничен. Игроки могут получить из запаса только те ресурсы, которые доступны на данный момент.*

#### Стопка тайлов подношений.

*Тайлы подношений перемешиваются и кладутся стопкой рубашкой вверх. Когда эта стопка заканчивается, наступит конец игры.*

*Совершение подношений вождю позволяет набрать значительное число победных очков. Чтобы сделать это игроки должны собрать наборы добычи и монет изображенные на тайлах подношений.*

#### Колода горожан.

*Если колода опустеет, игроки создают новую колоду, перемешав карты сброса.*



#### Запас игроков.

*Игроки не могут иметь в конце своего хода более 8 монет, 8 провизии и 8 карт на руках (в середине хода лимит может превышать). Число добычи в запасе игрока не ограничено.*



В направлении часовой стрелки, начиная с первого игрока, все игроки полностью выполняют свой ход. В свой ход игроки могут выбрать **работу** или **набег**. Игроки продолжают выполнять свои ходы до тех пор пока не будет выполнено 1 из 3 условий окончания игры (см. стр.10). Независимо от выбора, каждый ход всегда будет проходить по одному шаблону:

1. Разместите работника и выполните соответствующее действие.
2. Заберите другого работника и выполните соответствующее действие.



## Работа

Наличие хорошей команды и достаточного количества провизии – залог успешного набега. Поэтому прежде чем совершать набег игроки должны подготовить команду и собрать достаточное количество припасов. Все это выполняется в городе в нижней части игрового поля.

Существует 8 построек с различными вариантами действий доступных в них (подробнее см. стр.12). В начале игры ворота, сокровищница и дом собраний заняты черными работниками, поэтому пока что в этих постройках нельзя разместить работников. В свой ход игроки размещают своего работника в доступную постройку. Важно помнить, что существует 3 цвета работников и в некоторых постройках действия определяются типом работника.

Стартовый игрок может разместить своего работника или на мельницу (и получить 1 провизию), или в бараки (и нанять 1 члена команды), или в монетный дом (и получить 3 монеты). Оружейная и амбар требуют серого или белого работников, поэтому они пока что не доступны. После размещения работника и выполнения соответствующего действия, игрок забирает другого работника и также выполняет соответствующее действие. Игрок оставляет забранного работника у себя для своего следующего хода.

*Например: стартовый игрок размещает работника на мельнице и получает 1 провизию из общего запаса, затем забирает работника с ворот и получает 2 карты горожан из колоды.*








- игроки не могут забирать того же работника, которого только что разместили;
- игроки могут размещать или забирать работника без выполнения действия постройки;
- игроки могут выполнить действие каждой из построек только 1 раз в ход.

После того как игрок забрал работника и выполнил действие, его ход заканчивается и ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Который, в свою очередь, так же может выполнить работу или набег.



## Набег

Когда у игрока есть достаточное количество провизии и нанята необходимая команда, в свой ход он может совершить набег. Для набега на поселение (*гавань, застава, монастырь и крепость*) игрок должен соблюсти 3 параметра. У него должны быть:

1. Достаточно большая команда. 
2. Достаточно количество провизии  (и золота  для набега на монастыри и крепости).
3. Работник соответствующего цвета.  /  /  / 



У каждого поселения свои параметры.

*Например: этот монастырь требует наличия как минимум 3 нанятых членов команды, 3 провизии, 1 золота и серого или белого работника.*

Когда игрок объявляет набег на какое-либо поселение, он должен выполнить следующие шаги (*игнорируйте шаг 3 при набеге на гавань, которые всегда приносят 1 ПО*):

1. Разместите работника на соответствующее место рядом с поселением (*он останется там до конца игры*).
2. Заплатите необходимую провизию, и золото в запас.
3. Бросьте кубик(и) и добавьте их общую силу при определении полученных победных очков.
4. Получите дополнительные победные очки от нанятых членов команды.
5. Заберите нового работника и добычу.
6. Вступите в бой с валькириями.

*Примечание: шаги 3-6 подробно рассматриваются на стр.8-9 (Итоги набега).*

После того как игрок забрал работника и добычу, его ход заканчивается и ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Который, в свою очередь, так же может выполнить работу или набег.



*Например: игрок размещает серого работника в монастыре изображенном выше. Перед этим он должен убедиться, что у него наняты как минимум 3 члена команды. Затем он отдает 3 провизии и 1 золото в общий запас. После чего он бросает 2 кубика и прибавляет результат к значению военной силы для определения полученных победных очков. Затем он забирает добычу и нового работника.*



Существует 3 возможности получить ПО во время набега:

1. Военная сила.
2. Нанятые члены команды.
3. Добыча и валькирии.

## 1. Военная сила.

Каждое поселение (за исключением гавани) имеет 2 или 3 уровня победных очков.  Они сгруппированы с соответствующими показателями военной силы. 

Например: монастырь изображенный справа принесет 4 ПО если набег совершается минимум с 12 пунктами военной силы. Если же показатель военной силы будет превышать 20 пунктов, то рейд принесет 6 ПО. Если же показатель военной силы будет ниже 12, то такой рейд не принесет ПО за военный натиск.



Во время рейда игроки бросают 1 или 2 кубика, в зависимости от того сколько их отображено на поселении (в гаванях кубы не бросаются).

Значение военной силы, выпавшее на них, добавляется к значению военной силы при получении победных очков за набег. Военная сила игрока определяется следующим образом:

1. Кубики. 1 кубик дает минимум 2 силы, а 2 соответственно минимум 4.
2. Сила нанятых членов команды (показана в верхнем левом углу карты персонажей).
3. Свойства нанятых членов команды (показана в нижней левой части карты персонажей). Некоторые персонажи дают дополнительную военную силу при набегах на определенные поселения.
4. Оружие (может быть приобретено в оружейной за железо и монеты). Оно никогда не расходуется во время рейдов и показывает постоянную военную силу вашего отряда.

**Военная сила = Кубики + Сила команды + Свойства команды + Оружие**

После определения военной силы игроки в соответствии с её значением получают (или не получают) победные очки, которые тут же отмечают передвижением своего маркера по счетчику ПО.

Как только игрок получает 50 или больше ПО он переворачивает свою карту корабля стороной с обозначением 50 вверх и его маркер продолжает двигаться по треку победных очков по второму кругу.






## 2. Нанятые члены команды.


Некоторые персонажи дают дополнительные ПО во время набегов на определенные поселения. Получение этих ПО также отмечается на треке победных очков.

## 3. Добыча и валькирии.


После получения всех ПО игрок забирает нового работника и добычу. Игроки должны забрать 1 доступный набор добычи с соответствующего поселения. Когда на поселении не остается добычи оно становится недоступным для набегов.

Добыча принесет победные очки в конце игры.  = 1 ПО  = 1 ПО  = 1 ПО  
Кроме этого игроки могут тратить добычу в течении игры для совершения новых набегов и получения дополнительных ПО.

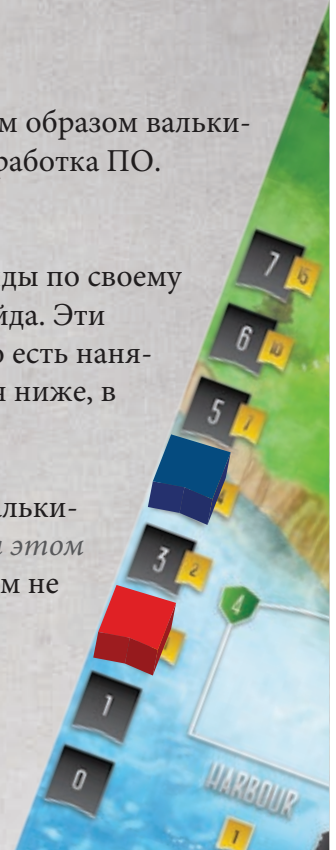
В этих случаях игроки будут возвращать добычу в запас.

Добыча с некоторых набегов может содержать валькирий . Каждая взятая таким образом валькирия приводит к гибели одного члена команды, а также даёт новую возможность заработка ПО. Когда игрок берет валькирию, он должен выполнить следующее:

1. За каждую взятую валькирию игрок теряет (*сбрасывает*) 1 нанятого члена команды по своему выбору. Некоторые персонажи имеют свойства связанные со смертью во время рейда. Эти свойства выполняются немедленно. Если игрок берет валькирий больше чем у него есть нанятых членов команды, он не получит за это дополнительных очков, как описывается ниже, в этом случае валькирия просто сбрасывается.

2. Игрок перемещает свой маркер по треку валькирий  на 1 за каждую взятую валькирию. В конце игры все игроки получают ПО в соответствии со своим положением на этом треке. Игрок во время игры может взять более 7 валькирий, но его маркер при этом не будет двигаться дальше и он все равно получит в конце игры 15 ПО.

3. Игроки сбрасывают всех валькирий в общий запас (*не оставляют их у себя*).










Конец игры наступает при достижении одного из трех событий:

1. В крепостях остался только 1 набор добычи (*доступен лишь 1 из 6 возможных набегов на крепости*).
2. Стопка жетонов подношений опустела.
3. Не осталось валькирий на игровом поле.

Как только любое из трех условий выполняется, текущий игрок завершает свой ход, выполнив его полностью, и затем каждый игрок, включая игрока, вызвавшего окончание игры, делает по одному ходу (*финальный раунд*).

## Финальный подсчет

В конце игры игроки подсчитывают ПО и добавляют их к ПО полученным во время игры, перемещая маркеры по треку победных очков. Финальный подсчет состоит из:

-  1. Трек валькирий - игроки получают ПО в соответствии со своим положением на треке валькирий. Получаемые победные очки отображены с правой стороны трека валькирий.
-  2. Трек оружия - игроки получают ПО в соответствии со своим положением на треке оружия. Получаемые победные очки отображены с правой стороны трека оружия.
-  3. Выполненные тайлы подношений – их стоимость в ПО добавляется к результату на треке ПО.
-  4. Нанятые члены команды – некоторые персонажи приносят победные очки в конце игры, за что именно отображено на самих картах.
-  5. Добыча. Игроки получают победные очки за добычу оставшуюся у них.  
1 Золото = 1 ПО, 1 Железо = 1 ПО, 2 Домашних скота = 1 ПО.

После подсчета игрок с наибольшим результатом объявляется победителем. В случае ничьи побеждает игрок, продвинувшийся дальше всех по треку валькирий. Если опять ничейный результат, побеждает игрок, продвинувшийся дальше всех по треку оружия.



**Лучник** – действие дома собраний: «Обменяйте работника оппонента с работником из городской постройки». Это действие должно соответствовать правилам размещения работников. Т.е. черного работника нельзя помещать в места доступные только для серых и белых.

**Мститель** – действие команды: «Когда погибает, заставьте оппонента также потерять одного члена команды». Оппонент сам выбирает члена команды, который у него погибнет.

**Фуражир** – действие команды: «Получите 1 дополнительную провизию на мельнице». Действие срабатывает только, если игрок получает провизию, а не золото.

**Могильщик** – действие дома собраний: «Обменяйте 1 нанятого члена команды на карту из вашей руки». Бывший член команды возвращается в руку, а новый нанимается с руки бесплатно.

**Наемник** – действие дома собраний: «Все игроки отдают тебе 1 монету или 1 провизию». Оппоненты сами выбирают что отдать, если у них нет ни монеты, ни провизии, ничего не происходит.

**Мудрец** – действие дома собраний: «Уберите все 3 тайла подношений под низ стопки». На замену убранным тайлам выкладываются новые с верха стопки.

**Разведчик** – действие дома собраний: «Обменяйтесь соответствующим числом карт с оппонентом». Игрок выбирает, с кем он будет меняться и число карт для обмена. Игроки сами в тайне выбирают карты и обмениваются ими.

Пояснение некоторых фраз на картах:

«Когда погибает...» - это свойство активируется только в случае гибели персонажа от валькирии, смерть от Мстителя не активирует это действие.

«Платите на 1 меньше...» - активация этого действия может привести к нулевой цене в монетах, золоте или провизии.







Врата – возьмите 2 карты из колоды горожан.

**Игроки ограничены возможностью иметь на руках 8 карт**, но это правило действует только в конце хода, тогда излишек карт должен быть сброшен.



Дом собраний – разыграйте 1 карту с руки. Сыгранная карта отправляется в сброс, а её действие выполняется немедленно. Действие дома собраний отображено в нижней правой стороне карт горожан.



Сокровищница – сбросьте 1 карту с руки и получите 2 монеты или сбросьте 2 карты и получите 1 золото. Карты помещаются в сброс, монеты и золото берутся из общего запаса.



Баракы – наймите нового члена команды.

Выбранную карту с руки игроки оплачивают монетами (*цена отображена с левого края карты*) в общий запас. Нанятый персонаж располагается лицом вверх перед игроком. **У игрока никогда не может быть больше 5 нанятых членов команды**. Если игрок нанимает 6 персонажа он может выбрать, кто из ранее нанятых будет сброшен. В команде может быть несколько одинаковых персонажей.



Оружейная – отдайте 1 железо получите 2 оружия, или отдайте 2 монеты получите 1 оружие. Железо и монеты оплачивается в общий запас. Игроки перемещают свой маркер по треку оружия на 1 или 2 позиции. *У игроков не может быть более 10 оружия*.



Мельница – получите провизию или золото. Ресурсы берутся из общего запаса. Черный работник дает 1 провизию, серый – 2, белый – 2 или 1 золото.



Монетный дом – получите монеты из общего запаса. Черный работник дает 3 монеты, белый или серый – 2.



Амбар – позволяет игрокам выполнить **1 из 2 действий**:

1. Отдайте 1 домашний скот получите 2 провизии. Обмен производится с общим запасом.

2. Сделайте подношение вождю – выберете 1 из 3 открытых тайлов подношений, отдайте в общий запас добычу и/или монеты и положите тайл перед собой рубашкой вверх. На освободившееся место положите новый тайл из стопки. ПО за тайлы подношений игроки получают в конце игры.

