



INVASORES

DO MAR DO NORTE

GAME DESIGN – SHEM PHILLIPS
ILUSTRAÇÕES – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
DESIGN GRÁFICO & LAYOUTS – SHEM PHILLIPS

COPYRIGHT 2015 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

Invasores do Mar do Norte se passa nos anos fundamentais da era vikings. Como guerreiros Vikings, os jogadores buscam impressionar o chefe da tribo saqueando populações desavisadas. Reúna uma tripulação, colete provisões e rume ao Norte para saquear Ouro, Ferro e Gado. Glória jaz em batalha, mesmo nas mãos das Valquírias; portanto convoque seus guerreiros: é tempo de pilhar!

OBJETIVO

O objetivo de Invasores do Mar do Norte é impressionar o chefe da tribo obtendo o maior número de Pontos de Vitória (PV) ao fim do jogo. Obtêm-se Pontos de Vitória saqueando locais, tomando Espólios e fazendo Oferendas ao chefe. O modo como os jogadores utilizam seu Espólio também é vital para o sucesso. O jogo termina quando uma das seguintes condições acontecer: sobrar apenas 1 Fortaleza para saquear, todas as Valquírias forem removidas do tabuleiro, ou todas as Oferendas tenham sido feitas.

COMPONENTES



Antes de começar, os jogadores devem se familiarizar com o tabuleiro, as cartas e seus ícones.

 Pontos de Vitória (PV)

 Força Militar

 Valquíria

 Ouro

 Ferro

 Gado

 Dados a rolar durante um saque.

Espólio

 Carta da Mão

 Carta da Tripulação

 Ficha de Oferenda



Valor de PV

Espólio e/ou Prata necessários para fazer uma oferenda.

Força Militar

Custo para contratar (Prata)

Nome



Ação na Tripulação

Ação no Salão Principal

 Pontos de Alocação de Trabalhadores. Alguns pontos possuem restrições de cor (*indicado pelos ícones de Trabalhador coloridos*). Apenas cores indicadas são permitidas. Pontos sem ícones de Trabalhador admitem qualquer cor.

SAQUEADORES DE PRIMEIRA VIAGEM

Ao jogar pela primeira vez ou ensinar outros, há apenas um simples conceito a entender:

Os jogadores sempre começam e terminam seu turno com 1 Trabalhador em mãos.

- Cada jogador começa seu turno com 1 Trabalhador.
- Nos seus respectivos turnos, eles colocam o Trabalhador no tabuleiro para realizar uma ação.
- Feito isso, retiram um Trabalhador diferente para uma segunda ação.
- Independente da ação que realizem, esse procedimento sempre se mantém.



Siga estes passos para preparar uma partida de Invasores do Mar do Norte:

1. Coloque o tabuleiro no centro da área de jogo.
2. Embaralhe as 71 cartas de Aldeões, formando um único baralho, e posicione-o com a face para baixo dentro do alcance de todos os jogadores. Essa é a pilha de saque de Aldeões. Reserve espaço também para uma pilha de descarte.
3. Embaralhe as 16 Fichas de Oferenda e empilhe-as com a face para baixo ao lado do tabuleiro. Vire as 3 fichas do topo e coloque-as com a face para cima, no tabuleiro, ao lado direito da Casa Comunal (os 3 espaços na parte inferior direita do tabuleiro).
4. Coloque todas as Valquírias e Espólios (Ouro, Ferro e Gado) dentro da bolsa preta e dê uma bela chacoalhada. Aleatoriamente, retire e coloque-os conforme a quantidade referida em cada um dos espaços para incursões (quantidade indicada pelo ícone verde  na parte superior esquerda de cada espaço). Remova da bolsa todas as Valquírias e Espólios restantes. Eles devem ser postos separadamente ao lado do tabuleiro para formar o suprimento principal.

Nota: Espaços de incursões ou saques são os quadrados transparentes sobre cada local (Portos, Entrepostos, Monastérios e Fortalezas).

5. Coloque todos os Trabalhadores Cinzas e Brancos nos devidos espaços para incursões (ícones de Trabalhadores no canto superior direito de cada espaço de incursão). Esses Trabalhadores são adquiridos mediante saques. Coloque 3 Trabalhadores Pretos na aldeia. Eles devem ir no Portal da Cidade, no Salão Principal e no Tesouro (edificações com ícone de carta azul ).
6. Coloque toda Prata e Provisões ao lado do tabuleiro, no suprimento principal. Os dados também podem ser postos aqui.
7. Cada jogador recebe 2 Pratas, 1 Trabalhador Preto e 1 Carta de Jogador da cor que escolher (com o lado contendo os 50 PV virado para baixo).
8. Coloque um Marcador de Pontuação da cor de cada jogador nos 3 espaços com '0' em torno do tabuleiro. Essas trilhas indicam o número de Armamento , Valquírias  e Pontos de Vitória  de cada jogador.



9. Junto com a bolsa preta, devolva à caixa todos os Trabalhadores Pretos, Cartas de Jogadores e Marcadores de Pontuação que não serão utilizados.

10. Distribua para cada jogador 5 cartas do baralho de Aldeões. **Antes de começar, cada jogador deve escolher para sua mão 3 das 5 cartas.** As cartas restantes são postas debaixo do baralho, com a face para baixo.

11. Cada jogador rola ambos os dados para determinar quem será o primeiro a jogar. Começa aquele que obtiver a rolagem mais alta.



Suprimento Principal

O Suprimento Principal se limita aos recursos correntes (Prata, Provisões e Espólios). Os jogadores só podem reivindicar os recursos que estão disponíveis no momento.

Pilha de Fichas de Oferenda

As pilhas de Oferenda são embaralhadas e mantidas com a face para baixo. Caso essa pilha se esgote, o jogo acaba.

Fazer Oferendas ao chefe da tribo é parte fundamental de obter Pontos de Vitória. Para fazer uma Oferenda, os jogadores devem coletar diferentes conjuntos de Espólios e Prata como mostrado em cada Ficha de Oferenda.

Baralho dos Aldeões

Caso esse baralho se esgote, os jogadores devem embaralhar a pilha de descarte a fim de formar uma nova pilha de saque de Aldeões.



Suprimento dos Jogadores

Os jogadores não podem ter mais de 8 Pratas, 8 Provisões e 8 cartas em sua mão ao fim de seu turno. Contudo, durante seu turno, eles podem coletar mais do que isso. Não há limite para quanto Espólio os jogadores podem manter consigo.

Em sentido horário a partir do primeiro jogador, cada um tem seu turno por completo. Em seu turno o jogador pode escolher **Trabalhar** ou **Saquear**. Os jogadores continuam a se suceder em turnos até se cumprir 1 das 3 condições (veja página 10). A despeito da escolha, todo turno segue o mesmo padrão:

1. Posicionar um Trabalhador e realizar sua ação.
2. Pegar um Trabalhador diferente e realizar sua ação.

Trabalhar

Ter uma boa Tripulação e Provisões suficientes é vital para incursões bem sucedidas. Portanto, antes de realizar incursões os jogadores terão de trabalhar para preparar sua Tripulação e coletar suprimentos. Tudo isso se faz na Aldeia, na metade de baixo do tabuleiro.

Há 8 diferentes edificações (veja página 12 para os detalhes completos). No começo do jogo, haverá Trabalhadores no Portal da Cidade, no Salão Principal e no Tesouro. Essas edificações, inicialmente, estão obstruídas para se colocar Trabalhadores. Em seus turnos, os jogadores colocam seus Trabalhadores em edificações disponíveis. É importante notar que há três diferentes cores de Trabalhador. Em alguns casos, a cor do Trabalhador altera a ação disponível em uma edificação.

O primeiro jogador poderia colocar seu Trabalhador ou no Moinho (para obter 1 Provisão), nas Casernas (para contratar 1 membro da Tripulação), ou no Prateiro (para ganhar 3 Pratas). O Arsenal e a Casa Comunal requerem um Trabalhador Cinza ou Branco. Depois de posicionar seu Trabalhador e realizar sua ação, os jogador então pega o Trabalhador de uma edificação diferente e realiza a ação correspondente. O jogador mantém esse Trabalhador, pois irá usá-lo no próximo turno.

Por exemplo: o jogador inicial decide colocar seu Trabalhador no Moinho para obter 1 Provisão. Essa Provisão é retirada do Suprimento Principal e adicionada ao suprimento do jogador. Então ele decide pegar o Trabalhador do Portal da Cidade. Ele saca 2 novas cartas do baralho de Aldeões e as adiciona à sua mão.

- Os jogadores não podem pegar o mesmo Trabalhador que acabaram de colocar.
- Os jogadores podem escolher colocar ou retirar um Trabalhador sem, no entanto, realizar a ação disponível na edificação.
- Os Jogadores só podem realizar cada uma das ações de um edifício uma única vez em seu turno (com exceção da ação do Sábio na Casa Comunal).

Após pegar seu novo Trabalhador e realizar a ação correspondente, o jogador encerra seu turno. O jogo então continua com o próximo jogador em sentido horário. Como antes, o próximo jogador pode trabalhar ou saquear.



Saquear

Uma vez que tenham contratado Tripulação suficiente e coletado Provisões, os jogadores podem escolher, em seu turno, fazer uma incursão. A fim de saquear um local (*Porto, Entreposto, Monastério ou Fortaleza*), o jogador necessita atender 3 requisitos. Eles devem ter:

1. Uma Tripulação grande o suficiente. 
2. Provisões suficientes  (e, para *Monastérios e Fortalezas*, Ouro ).
3. Trabalhador das cores exigidas. 

Cada localidade requer um conjunto diferente de coisas.

O Monastério ao lado, por exemplo, requer uma Tripulação de no mínimo 3 membros, 3 Provisões, 1 Ouro e 1 Trabalhador Cinza ou Branco.



Uma vez que um jogador decide saquear um local, ele deve seguir os seguintes passos:

Ignore o passo 3 quando estiver saqueando Portos (eles sempre dão 1 Ponto de Vitória).

1. Ele deve colocar seu Trabalhador em 1 dos pontos de alocação de Trabalhadores do local (*ele permanecerá lá pelo resto do jogo*).
2. Pagar ao suprimento o número requerido de Provisões e Ouro.
3. Rolar os dados requeridos e somar ao resultado total de sua Força Militar, a fim de determinar os Pontos de Vitória ganhos.
4. Receber Pontos de Vitória adicionais em função da Tripulação contratada.
5. Pegar seu novo Trabalhador e o Espólio, adicionando-os a seu próprio suprimento.
6. Resolver qualquer ação relacionada à conquista de Valquírias.

Nota: Os passos 3 e 6 serão explicados nas páginas 8-9 (Pontuação dos Saques).

Após pegar seu novo Trabalhador, seu Espólio, e realizar qualquer ação relacionada às Valquírias, o jogador encerra seu turno. O jogo então continua com o turno do próximo jogador, no sentido horário. Como antes, ele pode trabalhar ou saquear.

Por exemplo, um jogador decidiu colocar seu Trabalhador Cinza no Monastério mostrado acima. Primeiro ele se certifica de ter uma Tripulação de ao menos 3 membros. Como tem, ele então paga as 3 unidades de Provisão requeridas e 1 Ouro ao Suprimento Principal. Então rola 2 dados e soma sua Força Militar ao resultado a fim de determinar os Pontos de Vitória. Após determinar a pontuação, ele pega o Espólio e seu novo Trabalhador, adicionando-os a seu suprimento pessoal.

Há 3 diferentes meios de obter Pontos de Vitória durante um saque:

1. Força Militar
2. Tripulação Contratada
3. Espólios e Valquírias

1. Força Militar

Todo local (*exceto os Portos*), oferece 2 ou 3 níveis de Pontos de Vitória . Eles estão ligados a determinados níveis de Força Militar. 

Por exemplo, o Monastério mostrado ao lado recompensará os jogadores com 4 Pontos de Vitória se o saquearem com pelo menos 12 de Força Militar. Caso tenham 20 ou mais de Força Militar ganharão 6 Pontos de Vitória. Igualmente, se o saquearem com menos de 12, não receberão Pontos de Vitória por sua Força Militar.



Ao saquear, jogadores rolam 1 ou 2 dados, conforme indicado na localidade (*isso não se aplica a Portos*). Após a rolagem, soma-se a ela o total de Força Militar a fim de determinar os possíveis Pontos de Vitória. A Força Militar de cada jogador consiste em:

1. Rolagem de dado - *Note: 1 dado garante uma Força Militar de no mínimo 2, enquanto 2 dados garantem um mínimo de 4.*
2. Força da Tripulação Contratada (*indicada na parte superior esquerda de cada carta da Tripulação contratada*).
3. Ações da Tripulação Contratada (*indicada na parte inferior esquerda de cada carta da Tripulação*) - Alguns membros da Tripulação oferecem Força Militar adicional quando saqueiam locais específicos. Os jogadores devem atentar a isso ao realizarem uma incursão.
4. Armamento - Pode ser comprado com Ferro ou Prata no Arsenal. Nunca é gasto durante um saque; ao contrário, garante Força Militar constante à Tripulação do jogador.

$$\text{Força Militar} = \text{Rolagem de Dados} + \text{Força da Tripulação} + \text{Ações da Tripulação} + \text{Armamento}$$

Após determinarem o total de sua Força Militar, os jogadores contabilizam os Pontos de Vitória que obtiveram, se os conseguirem. Marcam-se imediatamente tais pontos movendo o Marcador de Pontuação do jogador na trilha de Pontos de Vitória.

Caso o jogador atinja a pontuação de 50 Pontos de Vitória, deve virar sua Carta de Jogador ao contrário, revelando a face com 50 PV. O jogador traz então seu marcador de volta a 0 e continua a pontuar normalmente. Sua pontuação atual equivalerá a 50 mais o número marcado na trilha de Pontos de Vitória.

2. Tripulação Contratada

Alguns membros da Tripulação oferecem Pontos de Vitória adicionais quando estiverem saqueando locais específicos. Esses Pontos de Vitória somam-se a quaisquer pontos obtidos por Força Militar (*mesmo que não se tenha obtido nenhum*), e são contabilizados normalmente na trilha de Pontos de Vitória.



3. Espólios e Valquírias

Tendo pontuado quaisquer Pontos de Vitória mediante Força Militar ou ação da Tripulação, os jogadores então pegam seu novo Trabalhador e o Espólio. Os jogadores devem tomar 1 dos conjuntos de Espólio restantes nos diferentes espaços de incursão do local saqueado.

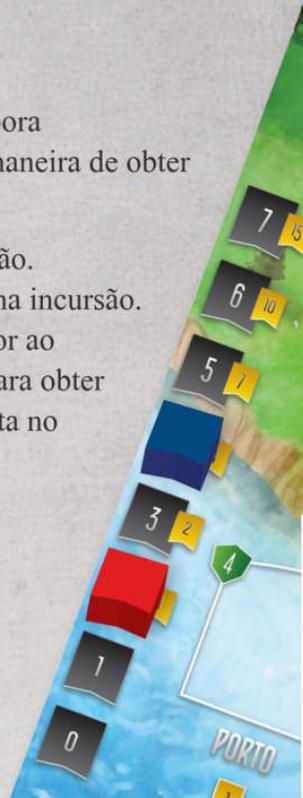
Uma vez que todo o Espólio tenha sido tomado, os jogadores não poderão mais saquear aquele local em particular (*não haverá, no final das contas, pontos disponíveis para alocar mais Trabalhadores*).

O Espólio vale Pontos de Vitória ao fim do jogo. = 1 PV = 1 PV = 1 PV
No entanto, o Espólio também pode ser usado durante o jogo para ajudar a preparar novas incursões ou ganhar Pontos de Vitória adicionais.

Por ora, os jogadores tomam o Espólio e o adicionam ao seu suprimento.

Alguns saques também trazem a conquista de 1 ou mais Valquírias junto ao Espólio. Embora conquistar Valquírias resulte na morte de um membro da Tripulação, elas possibilitam outra maneira de obter Pontos de Vitória. Ao conquistar Valquírias, os jogadores devem seguir os seguintes passos:

1. Para cada Valquíria conquistada, o jogador deve perder (*descartar*) um membro da Tripulação. Alguns membros da Tripulação permitem ao jogador ações adicionais se mortos durante uma incursão. Tais ações se realizam imediatamente. Se o jogador atinge um número de Valquírias superior ao número de membros de sua Tripulação, ele não poderá reclamar as Valquírias excedentes para obter mais Pontos de Vitória. As Valquírias excedentes serão removidas sem ação e postas de volta no Suprimento Principal.
2. Para cada Valquíria conquistada durante uma incursão, o jogador move seu marcador por 1 espaço da Trilha de Valquírias . *Ao fim do jogo, os jogadores obtêm Pontos de Vitória conforme o número de Valquírias conquistadas durante a partida.* Os jogadores podem conquistar mais do que 7 Valquírias durante o jogo (*ainda perdendo Tripulação*), mas não podem marcar mais do que 15 Pontos de Vitória (*7 Valquírias*) ao fim da partida.
3. Os jogadores colocam todas as Valquírias no Suprimento Principal (*eles não as mantêm*).



O jogo pode acabar de três maneiras:

1. Ao restar apenas um conjunto de Espólios nas Fortalezas (*i.e., quando restar apenas 1 dos 6 possíveis saques a Fortalezas, ou seja, um único espaço para incursão intocado*).
2. Ao acabar a pilha de Oferendas.
3. Ao não restarem Valquírias no tabuleiro.

Assim que uma dessas três condições se cumprir, o jogador da vez deve encerrar seu turno e realizar quaisquer ações inconclusas. Cada jogador (*incluindo o do turno corrente*) tem um turno final antes do jogo acabar (*1 rodada final*).

PONTUAÇÃO DE FINAL DE JOGO

Encerrando o jogo, os jogadores marcam Pontos de Vitória adicionais. Eles são marcados movendo o Marcador de Pontuação dos respectivos jogadores na trilha de Pontos de Vitória. A pontuação de final de jogo consiste de:

 1. Trilha de Valquírias - Os jogadores marcam Pontos de Vitória de acordo com o quanto subiram seu marcador nessa trilha. Os Pontos de Vitória a serem obtidos estão indicados do lado direito da trilha.

 2. Trilha de Armamento - Obtêm-se pontos por esta trilha da mesma forma que pela trilha de Valquírias.

 3. Fichas de Oferendas Coletadas - Os jogadores revelam suas Fichas de Oferenda e seu valor é somado à trilha de Pontos de Vitória.

 4. Tripulação Contratada - A Tripulação pode conceder Pontos de Vitória adicionais, conforme mostrado na carta.

5. Espólio - Os jogadores marcam pontos por qualquer Espólio que tenham conseguido:

1 Ouro = 1 Ponto de Vitória

1 Ferro = 1 Ponto de Vitória

2 Gados = 1 Ponto de Vitória (*apenas 1 Gado não é suficiente para pontuação*).

Após todos os jogadores somarem sua pontuação de final de jogo, o jogador com a maior pontuação é declarado vencedor! Em caso de empate, vence quem estiver à frente na trilha de Valquírias. Se o empate persistir, vence quem estiver à frente na trilha de Armamento.

Algumas das ações descritas nas cartas dos Aldeões podem requerer mais explicação. Tais explicações encontram-se a seguir:

Arqueiro - Ação no Salão Principal: “Troque o Trabalhador de um oponente por 1 da Aldeia”.

Tal realocação deve ocorrer conforme as regras: se o oponente tem um Trabalhador Preto, ele não pode ser trocado por um do Arsenal ou da Casa Comunal (*uma vez que requerem um Trabalhador Cinza ou Branco*).

Vingador - Ação na Tripulação: “Se morto, force um oponente a também perder um membro da Tripulação”.

O Tripulante a ser descartado é escolhido pelo jogador alvo (*não pelo atacante*).

Coletora - Ação na Tripulação: “Ganhe 1 Provisão adicional no Moinho”.

Isso só é ativado quando os jogadores tomam Provisões (*não Ouro*).

Coveiro - Ação no Salão Principal: “Troque um membro da Tripulação Contratada por uma carta da sua mão”.

Isso ocorre entre o jogador da vez e sua Tripulação Contratada. O Tripulante que o jogador escolher volta para sua mão, e ele pode contratar um Tripulante diferente (*também da sua mão, mas sem custo algum*).

Mercenário - Ação no Salão Principal: “Todos os jogadores devem dar 1 Prata ou 1 Provisão a você”

Essa decisão compete a cada um dos demais jogadores (*e não ao atacante*). Se não tiverem Prata devem oferecer Provisões (*e o contrário se não tiverem Provisões*). Se um jogador não tiver nenhum dos dois, nada lhe acontece.

Sábio - Ação no Salão Principal: “Mova as 3 atuais Fichas de Oferenda para o fundo da pilha”.

Tal ação serve para se livrar das Fichas de Oferenda atuais. Elas são colocadas debaixo da pilha de Fichas de Oferenda e retiram-se 3 novas fichas do topo a fim de substituí-las.

Batedor - Ação no Salão Principal: “Troque sua mão com a de um oponente”.

O jogador da vez seleciona um oponente e anuncia quantas cartas ele deseja trocar. Ambos os jogadores selecionam suas cartas secretamente e fazem a troca.

Algumas frases frequentemente usadas em jogo também merecem algum esclarecimento:

“Se morto...” - Refere-se a ações que só podem ser ativadas se o jogador em questão pegar Valquírias. *Se um jogador, usando um Vingador morto, por exemplo, força um oponente a perder seu próprio Vingador, este Vingador será descartado sem que sua ação seja ativada.*

“Pague 1 a menos...” - É possível que, ao realizar tais ações, o jogador não tenha que pagar Prata, Ouro ou Provisões. Essa ação é considerada legal pelas regras.





Portal da Cidade - Saque 2 cartas da pilha de Aldeões. **O limite de cartas em mãos é 8.** Essa condição, no entanto, só se aplica ao fim do turno. Se ao fim do turno o jogador tiver mais de 8 cartas em mãos ele deve descartar um número de cartas até que fique com somente 8.



Salão Principal - Jogue 1 carta da mão. Ao jogar a carta coloque-a na pilha de descarte e realize a ação correspondente imediatamente. As ações do Salão Principal são indicadas no canto inferior direito de cada carta.



Tesouro - Descarte 1 carta para ganhar 2 Pratas, ou descarte 2 cartas para ganhar 1 Ouro. As cartas são postas na pilha de descarte, a Prata e o Ouro são pegos sempre do Suprimento Principal.



Casernas - Contrate um novo Tripulante. Tendo escolhido uma carta de sua mão, os jogadores pagam ao Suprimento Principal o valor em Prata necessário (*indicado no lado esquerdo de cada carta*). O jogador então baixa à sua frente a carta do membro recém-contratado para a Tripulação. **Não podem ser contratados mais de 5 Tripulantes;** contudo, os jogadores podem escolher descartar um Tripulante antes de contratar outro.

Nota: Os jogadores podem contratar mais de 1 do mesmo tipo de Tripulante.



Arsenal - Perca 1 de Ferro para ganhar 2 de Armamento, ou perca 2 Pratas para ganhar 1 de Armamento. Ferro e Prata são pagos ao Suprimento Principal. Os jogadores então movem seu marcador de pontuação por 1 ou 2 espaços acima na trilha de Armamento. *Nota: Jogadores não podem comprar mais de 10 de Armamento.*



Moinho - Ganhe Provisões ou Ouro. Ambos são pegos do Suprimento Principal. Um Trabalhador Preto concede 1 Provisão. Um Trabalhador Cinza concede 2 Provisões. Um Trabalhador Branco concede 2 Provisões ou 1 Ouro.



Prateiro - Ganhe Prata. Ela deve ser pega do Suprimento Principal. Um Trabalhador Preto concede 3 peças de Prata; Trabalhador Cinza ou Branco, 2 peças de Prata.



Casa Comunal - Permite ao jogador realizar **1 das 2 ações possíveis:**

1. Perder 1 Gado para ganhar 2 Provisões - Essa troca é feita com o Suprimento Principal.
2. Ofertar bens ao chefe da tribo - Pague ao Suprimento Principal o requerido valor de Espólio e/ou Prata indicado na Ficha de Oferenda escolhida. O jogador pega a Ficha de Oferenda e a mantém à sua frente com a face para baixo. Uma nova Ficha de Oferenda é imediatamente posta no lugar da ficha escolhida. As Fichas de Oferenda pontuam no fim do jogo.

