

A Saga das Runas é um competição épica para 2-4 jogadores para coletar a maior quantidade de Runas e ser o merecedor do cobiçado título de Líder do Clan. Os jogadores irão progredir através de cada capítulo da saga do Mar do Norte (Construtores, Saqueadores e Exploradores).

Cada capítulo oferece 3 Runas exclusivas para o jogador recolher. Estas são atribuídas ao primeiro jogador que atingir um determinado objectivo. Ganhar estas Runas também concede o jogador vantagens nos capítulos seguintes. Cada uma dessas Runas também têm 1 ou 2 inscrições (Escudo, Chifre e Martelo). O primeiro jogador a ganhar 3 Inscrições de 1 tipo recolhe uma Runa adicional pelo seu esforço.



Os jogadores também ganham 2 Runas por ganhar um capítulo ou 1 Runa por terminar em segundo. No entanto, Runas recebidas desta forma não dão quaisquer vantagens ou prêmios no jogo.

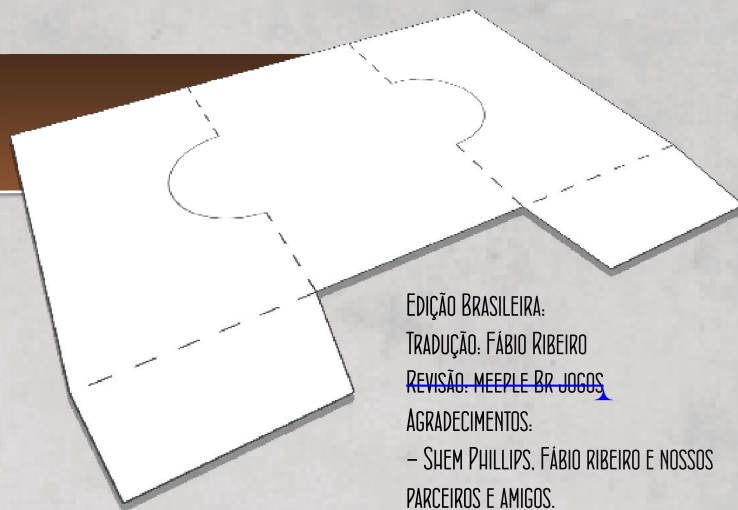
Uma vez que todos os 3 capítulos foram jogados, o jogador com a maior quantidade de Runas é o grande vencedor e recebe o título de Líder do Clan!

[Descubra mais sobre a Saga das Runas e toda a trilogia no www.meeplebrjogos.com](http://www.meeplebrjogos.com)

BOX INSERT

Na caixa que você vai encontrar um insert extra.

Ele pode ser dobrado para cima e usado para manter os Tiles no lugar uma vez que foram destacados. Ele se encaixa nas 2 aberturas ao longo da borda do insert principal.



EDIÇÃO BRASILEIRA:
 TRADUÇÃO: FÁBIO RIBEIRO
 REVISÃO: MEEPLE BR JOGOS
 AGRADECIMENTOS:
 - SHEM PHILLIPS, FÁBIO RIBEIRO E NOSSOS
 PARCEIROS E AMIGOS.



EXPLORERS OF THE NORTH SEA

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

COPYRIGHT 2016 GARPHILL GAMES
 EDIÇÃO BRASILEIRO: MEEPLE BR JOGOS

Exploradores do Mar do Norte acontece nos anos finais da Era Viking. Como capitães ambiciosos, os jogadores procuram novos locais para povoar e controlar. Eles irão precisar transportar sua tripulação entre as novas ilhas descobertas para capturar animais, construir posto avançados e realizar vários objetivos. Então prepare seu barco longo, existem novos horizontes a serem explorados!

OBJETIVO

O objetivo de Exploradores do Mar do Norte é se tornar o capitão mais famoso através de planejamento estratégico e navegação. Jogadores ganham Pontos de Vitória (PV) por controlar ilhas, entregar animais, invadir colônias, construção de postos avançados e destruir navios inimigos. O jogo termina no início do inverno. Neste ponto, o jogador com o maior numero de pontos é o vencedor!

COMPONENTES



VARIANTE SOLO

Os seguintes ajustes de regras se aplicam somente ao jogo solo:

Setup

- Não compre Tiles durante o setup.
- Retire de jogo as cartas da Rainha e do Capitão Batedor.
- Embaralhe todas as fichas restantes de capitães e compre 2 fichas.
- O token de inverno não será utilizado.

Visão geral do Jogo.

Cada turno compre 3 novos tiles para sua mão. Antes de fazer qualquer ação, coloque 2 dos 3 tiles em qualquer ordem que escolher. Depois disso, descarte o 3 tile, e faça até 4 ações como normal. Tiles descartados não poderão ser usados no resto do jogo.

Fim do Jogo.

O jogo termina quando não há novos tiles para comprar. O que deve ocorrer em 16 turnos. Cheque sua pontuação. O objetivo é tentar bater sua maior pontuação.

Pontuação

A pontuação funciona da mesma forma, com exceção das Fichas de Capitães. Você só vai marcar pontos de vitória para o seu capitão com menor pontuação.

Por exemplo, se você marcou 8 PV pelo seu herói, mas apenas 5 PV pela sua Donzela de Escudo, você iria marcar 5 PV.

Nota da pontuação da Ilha: Mesmo se você só tenha um ponto de influência sobre uma ilha, você irá pontua-la.



7. Fichas de Capitão (continuação)



Rainha

Ganhe PV igual à sua influência sobre uma Ilha que você controla, menos a quantidade de jogadores em jogo. A rainha não perder pontos de vitória, se a soma for inferior a zero. *Por exemplo, se você tiver uma influência de 8 em 1 Ilha que você controla e há 3 jogadores, você iria ganhar 5 PV.*



Batedor

Ganhe 1 PV adicional para cada ilha completa você não controla, onde você tem 1 ou mais Vikings presentes. *Por exemplo, se você tem Vikings em 4 ilhas controladas por qualquer oponente, você iria ganhar 4 PV.*



Donzela de Escudo

Ganhe 1 PV adicional por ilha que você controle. *Por exemplo, Se você controla 3 ilhas, você ganha 3 PV.*



Comerciante

Ganhe 2 PV adicionais para cada 3 animais que você transportou. *Por exemplo, se você transportou 7 animais vou ir ganhar 4 PV.*



Tirano

Ganhe 1 PV adicional para cada localidade que você saquear. *Por exemplo, se você invadiu 4 colônias, você iria ganhar 4 PV.*

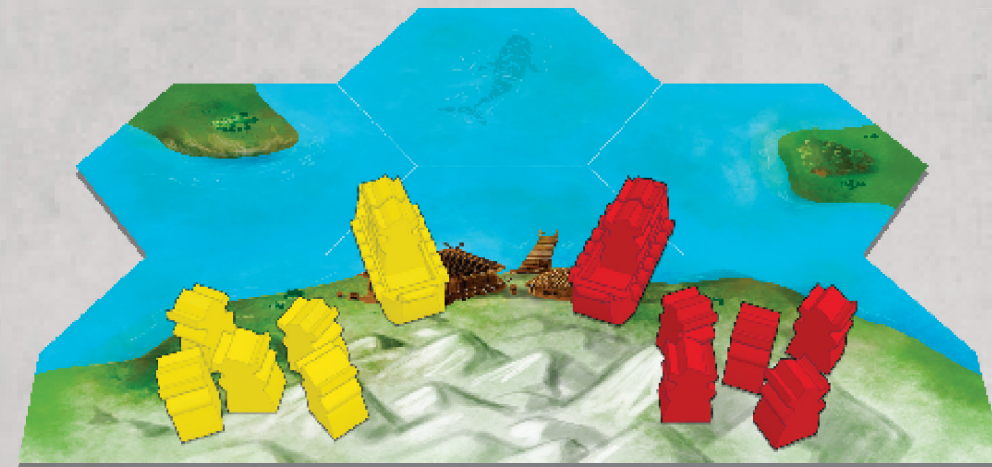


Vigia

Ganhe 1 PV adicional para cada posto avançado que você construir. *Por exemplo, se você construiu 5 Postos Avançados, você iria ganhar 5 PV.*

Para configurar Exploradores do Mar do Norte, siga estes passos:

1. Escolha um dos tabuleiros base e coloque-o com um dos lados virado para cima, ao alcance de todos os jogadores. Certifique-se há uma boa quantidade de espaço na frente dele para colocar os tiles. O tabuleiro base consiste de 3 Tiles fixos e um grande área que contém o continente. *O Tabuleiro base abaixo é recomendado para um jogo de iniciantes.*
2. Coleque todos os Rebanhos, Tokens de Aldeias (numeros para baixo) e Navios Inimigos (Navios amostra) Atrás do tabuleiro base. *Não esqueça de embaralhar as colônias e Navios Inimigos.*
3. Embaralhe os 48 tiles e distribua 3 com a face para baixo a cada jogador. Coloque as peças restantes com a face para baixo em uma pilha ao lado da área de jogo. Os jogadores só podem olhar para os seus próprios Tiles.
4. Embaralhe as fichas de capitão e distribua 2 à cada jogador. Cada jogador escolhe 1 e coloca de face para cima na frente deles. Todas as outras fichas de capitão retornam para a caixa. Cada capitão tem um bônus de pontuação exclusivo para o final do jogo. (veja as páginas 12-14).
5. Cada jogador pega 1 Dakkar, 7 Vikings and 5 Postos avançados na sua colar escolhida.
6. Os jogadores colocam 2 Vikings no seu Dakkar, e posiciona-os no tabuleiro inicial. Estes devem ser colocados ao longo da linha costeira do continente. Os jogadores também colocam os seus Vikings restantes no continente, pronto para explorar.



Em sentido horário a partir do primeiro jogador, cada jogador joga seu turno. No seu turno, o jogador **posiciona 1 Tile** que tenha em mãos. Depois, ele deve **fazer até 4 ações**. Após fazer suas ações, ele **compra um novo tile** (se possível), colocando-o em sua mão. A ordem continua até que o jogador com o **token de inverno** não consiga comprar mais **um tile**.

Durante o jogo, os jogadores vão navegar com seus Vikings entre ilhas recém-descobertas. Em sua exploração eles podem construir postos avançados, atacar colônias, destruir navios inimigos e lutar pelo controle de cada ilha. Eles também podem capturar animais e leva-los para o continente para agradar o chefe.

POSICIONAMENTO DOS TILES

Antes de tomar quaisquer ações, os jogadores devem primeiro posicionar **um tile** da sua mão.

Os tiles devem ser **colocados** utilizando as seguintes regras:

- **Eles** devem compartilhar pelo menos uma borda ou com o tabuleiro inicial ou qualquer **outro tile**.
- Todas as bordas devem corresponder com os **tiles vizinhos** (terreno com terreno e mar com mar).



Tiles nunca podem juntar-se diretamente **para o** continente. Entretanto, é possível **o Tile ser colocado** mais baixo do que tabuleiro inicial (por explorar para a esquerda ou para a direita e ir para baixo).

Se não puder fazer essa ação (*extremamente raro*), descarte **todos os tiles**, embaralhe-os de volta na pilha de compra e pegue de uma quantidade igual. Então coloque **o novo Tile** e continue seu turno.



Arqueiro

Ganha 1 PV adicional para cada **tile** que coloca entre o Continente e o posto avançado mais distante

No exemplo abaixo, você iria marcar 6 PV.

Os jogadores sempre devem usar o caminho mais curto possível.



Bárbaro

Ganha 1 PV adicional para cada **navio inimigo** você destrói

Por exemplo, se você destruir 3 navios inimigos, você iria marcar 3 PV.



Cartógrafo

Se você controlar mais de 1 Ilha, pontue a sua segunda maior ilha duas vezes. Se você controla menos de 2 Ilhas, você não irá marcar pontos de vitória. Se as suas 2 maiores ilhas são de igual tamanho, você pontua uma **delas** duas vezes.



Herói

Ganhar 2 PV adicional para cada conjunto de 1 Posto Avançado, 1 Aldeia e 1 navio inimigo que você pontuar.

Por exemplo, se você construiu 4 postos avançados, invadiu 3 aldeias e destruiu 5 navios inimigos, você iria marcar 6 PV (3 conjuntos).






Caçador

Ganhar 2 PV adicional para cada par correspondente de animais de criação que você entregar.

Por exemplo, se você entregou 3 Porcos, 4 Carneiros e uma vaca, **você iria marcar-os como de costume**, além de marcar mais 6 PV (3 pares).

5. Morte Viking

Os jogadores marcam quantidades crescentes de pontos de vitória para cada Viking que morreu ao destruir um navio inimigo. Isso equivale ao total de Vikings mortos, ao quadrado.

 = 1 PV (1x1)  = 4 PV (2x2)  = 9 PV (3x3), etc

6. Ilhas Controladas

Jogadores pontuam cada ilha que controlam. *Nota: Somente Ilhas completas (totalmente rodeada por mar) são pontuadas.* O controle é determinada pela influência dos jogadores em cada ilha. O jogador com a maior influência, controla a ilha. No caso de empate, todos os jogadores empatados pontuam a Ilha.

Influência é calculada como se segue:

 Cada Viking = 1 influência  Cada Posto Avançado = 2 influência

Vikings a bordo de navios longos não tem qualquer influência sobre Ilhas.

Depois de determinar a influência, o jogador que controlar (ou jogadores) pontua 1 PV para cada Tile que a ilha cobre.

Por exemplo, vermelho tem uma influência de 5. Amarelo tem apenas 2. A ilha abrange 5 Tiles. Como o jogador controlador, vermelho pontua 5 PV.

7. Ficha de Capitão

Durante a preparação, cada jogador recebeu uma carta de capitão. Estes permitem que os jogadores marquem pontos de vitória adicionais em uma área particular. Capitães e seus bônus de pontuação estão listados nas páginas seguintes.



Após posicionar os tiles, os jogadores também terão de colocar um animal, uma colônia ou um navio inimigo. Cada tile tem uma ilustração indicando o que deve ser colocado.

Rebanho

Para colocar um animal, retire 1 da provisão, matching the illustrated type. Coloque o animal correspondente a ilustração no tile.

Nota: Somente 1 animal é colocado, independente da quantidade ilustrada no tile.

Há 6 tipos de rebanho diferentes em quantidades variáveis.

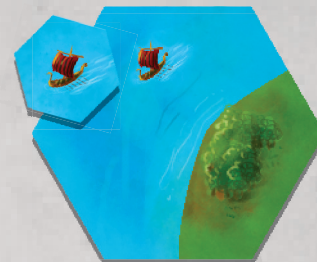
6 Porcos, 5 Galinhas, 5 Bodes, 4 Ovelhas, 3 Gados e 3 Cav.



1 Porco é colocado no tile



1 Token de colônia é colocado sobre o tile



1 Navio inimigo é colocado no tile

Colocar um token de aldeia.

Para colocar um token de aldeia, pegue 1 aleatoriamente e vire sua face para cima e revele sua força militar (número impresso). Coloque o token de aldeia no tile com a respectiva ilustração.

Colocar um Navio Inimigo.

Para colocar um navio Inimigo, pegue 1 aleatoriamente, sem virar sua face para cima. Coloque o token do navio Inimigo na respectiva ilustração.

Os jogadores não podem saber o que está na face de cima de cada navio inimigo até que tenha sido destruída (Veja na página 7).

Depois de colocar o **tile** e adicionar **qualquer** animais, colônias e navios Inimigos necessários, **o jogador da vez pode fazer até 4 ações**. Os jogadores podem executar a mesma ação várias vezes se eles escolherem. As ações podem ser feitas em qualquer ordem.

As ações disponíveis são:

1. Carregar um Drakkar.
2. Descarregar um Drakkar + descarregar animais
3. Mover um Drakkar + Destruir qualquer navio inimigo
4. Mover Vikings + Invadir uma aldeia
5. Transportar animais.
6. Construir um posto avançado (custa 2 ações)



1. Carregar um Drakkar.

Cada jogador pode levar até 3 Vikings ou animais (em qualquer combinação). Como uma ação, os jogadores podem carregar qualquer número dos seus Vikings ou animais em seu navio longo.

Ao carregar o Drakkar, as seguintes regras se aplicam:

- Todos os Vikings e animais devem estar localizados no terreno **do mesmo tile** que seu drakkar.
- Animais não podem ser carregados sozinhos. Eles devem ser movidos juntamente com, pelo menos, um Viking, ou ter pelo menos 1 Viking presentes no terreno quando for carregado.



2. Descarregar um Drakkar.

O jogador pode descarregar qualquer número de Vikings ou animais do seu drakkar para a terra.

Ao descarregar do drakkar, as seguintes regras se aplicam:

- Todos os Vikings e animais devem ser descarregados em um terreno, **no mesmo tile** que seu drakkar.
- Animais não podem ser descarregados sozinhos. Eles devem ser movidos juntamente com, pelo menos, um Viking, ou ter pelo menos 1 Viking presentes no terreno quando for carregado.

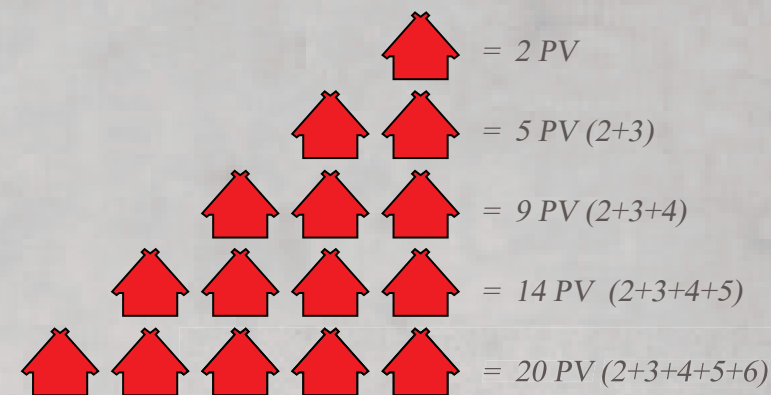
Por exemplo, um jogador recolheu todo o rebanho mostrado abaixo, marcando um total de 28 PV:



2. Postos Avançados construídos.

Os jogadores marcam pontos de vitória para cada posto avançado **construído**.

O primeiro posto avançado construído pontua 2 PV. Cada Posto Avançado adicional 1 PV a mais do que seu anterior.

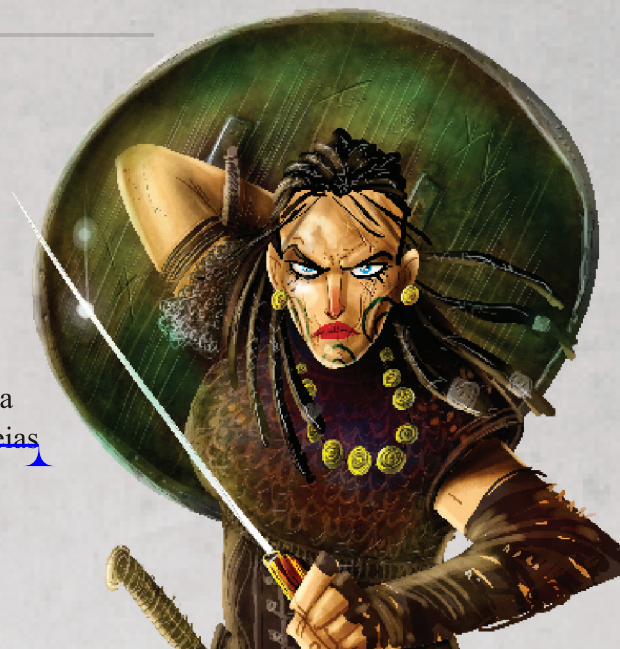


3. Destruir navios inimigos.

Os jogadores marcam um ponto de vitória por cada navio inimigo que eles destruíram durante o jogo.

4. Invadir Aldeias.

O jogador marca pontos de vitória igual ao poderio militar de cada aldeia invadida. O jogador deve mostrar todas **seus tokens de aldeias** recolhidos e adicionar seu total, para sua pontuação total.



O jogo termina imediatamente após o turno onde o jogador segurando o token de Inverno não tem mais Tiles na mão. Isto deve ocorrer em 48 turnos (há 48 Tiles). No entanto, alguns jogadores podem se esquecer de colocar um tile na sua vez. Nesta situação, é possível o jogo acabar com um ou mais jogadores ainda por ter um tile na sua mão. Uma vez que o último jogador realizou seu turno, o jogo acaba e pontuação ocorre.

PONTUAÇÃO

Os jogadores devem usar o bloco de pontuação para calcular seus pontos.

São 7 áreas de pontuação:

1. Animais entregues
2. Postos Avançados construídos
3. Navios Inimigos destruídos
4. Aldeias saqueadas
5. Viking Mortos
6. Ilhas controladas
7. Ficha do Capitão

PLAYER	MART	STEPH	ANDREW	BEN
LIVESTOCK	6	15	10	17
OUTPOSTS	20	5	14	9
ENEMY SHIPS	4	1		2
SETTLEMENTS	7	3	12	5
VIKING DEATHS	4			4
ISLANDS	6	12	4	3
CAPTAIN	4	6	2	5
TOTAL	51	42	42	45

Registre a pontuação de cada jogador nas 7 áreas, antes de adicionar os totais. O jogador com a maior pontuação é o vencedor! No caso de empate, o jogador que perdeu a maioria dos Vikings na morte gloriosa é o vencedor. Se ainda empatado, o jogador que invadiu a maioria das aldeias é o vencedor.

1. Rebanhos Entregues

Os jogadores marcam quantidades crescentes de pontos de vitória por conjunto de animais. Um animal de qualquer tipo de vale 1 VP. Um conjunto que contém 1 animal de cada tipo de vale 21 VP (1+2+3+4+5+6).

Cada conjunto pode conter apenas um animal de cada tipo. Se o jogador entregar múltiplos do mesmo tipo de animal, ele simplesmente conta para diferentes conjuntos. O jogador podem ter múltiplo conjuntos a sua escolha.

+Rebanhos entregues:

O jogador marca pontos de vitória pela entrega de rebanhos no continente. Quando o jogador descarregar os Rebanhos, eles são colocados na sua ficha de capitão (isto não requer ponto de ação adicional). Estes pontos são contados no final do jogo. Os jogadores marcam quantidades crescentes de Pontos de Vitória pela entrega conjuntos de tipos de rebanhos exclusivos. Esta pontuação será explicada em detalhe mais tarde.



3. Mover o Drakkar

Pelo custo de 1 ação o jogador move seu dakkar para transportar Vikings e rebanhos entre as ilhas. O jogador pode mover para um espaço de mar conectado por um tile adjacente.

Ao mover o drakkar, as seguintes regras se aplicam:

- O drakkar não pode navegar a si mesmo. O jogador deve ter pelo menos 1 Viking a bordo.
- O drakkar não pode cruzar a terra. Ele deve ser movido em espaços de mar conectados.
- Não há limites para quantos drakkars podem estar no mesmo Tile.
- O drakkar com menos de 2 Vikings não pode se mover em um espaço de mar contendo um navio inimigo.

+ Destrua um navio inimigo:

O jogador marca 1 PV por cada navio inimigo que ele destrua. Para destruir um navio inimigo, o jogador deve mover seu drakkar (minimo 2 vikings a bordo) para o mesmo espaço de mar do mesmo Tile. O navio inimigo é destruído imediatamente (isto não custa nenhuma ação adicional). Entretanto, o jogador pode perder 1 Viking a bordo do navio longo. Isto é decidido pelos ícones no verso de cada navio inimigo.

Existem 2 resultados possíveis:

- = Nenhum viking morre
- = 1 Viking morre

O jogador deve mostra a face do navio inimigo para descobrir o seu destino. Se nenhum Viking morreu, o jogador coloca o navio inimigo na sua Ficha de Capitão e continua sua vez. Se 1 Viking morreu, o jogador remove um Viking do seu Drakkar e o coloca na ficha do seu capitão, juntamente com o navio inimigo destruído. Ele permanece lá durante o restante do jogo. O jogador marca quantidades crescentes de pontos de vitória para qualquer Vikings morto. A pontuação dos Vikings mortos será detalhada mais tarde.





4. Mover os Vikings

Às vezes, o Viking terá de deixar seu drakkar e viajar por terra. Talvez para invadir uma aldeia nas proximidades ou capturar alguns rebanhos. Como uma ação, os jogadores podem mover 1 ou 2 Vikings de 1 espaço de terra para 1 espaço de terra conectado em uma peça adjacente.

Ao mover Vikings, as seguintes regras se aplicam:

- Vikings não pode nadar através de espaços no mar. Eles devem ser movidos em espaços de terra ligados.
- Não há limites para quantos Vikings de qualquer cor podem estar no mesmo Tile.

+ *Invadindo uma aldeia:*

Alguns Tile contém aldeias. Quando revelado, um Token de aldeia é colocado, revelando a força militar da aldeia (2 to 5). Para ser bem sucedido na invasão, os jogadores terão de mover um número igual ou maior de Vikings para a aldeia (a aldeia com uma força militar de 4 exigirá 4 ou mais Vikings para ser invadida).

Aldeias são imediatamente invadidas uma vez que há uma quantidade de Vikings suficiente do jogador da vez (isto não necessita de quaisquer ações adicionais). Vikings a bordo do Drakkar ou que não estejam na mesma faixa de terra não contam para o ataque. Após invadida, o jogador atual coloca o token da aldeia com a face para baixo na sua ficha de capitão. Estes serão pontuados no final do jogo. Aldeias invadidas marcam Pontos de Vitória igual ao seu poderio militar.



5. Transportar Rebanho

Muitas vezes, os jogadores terão de transportar o rebanho por toda a terra antes de carregá-los em seu drakkar. Como uma ação, os jogadores podem transportar 1 Rebanho com 1 Viking, a partir de 1 espaço de terra a um espaço de terra conectado à uma peça adjacente.

Ao transportar o rebanho, as seguintes regras se aplicam:

- Rebanho não pode se mover sozinho. Eles devem ser acompanhados por um Viking.
- Rebanho não pode nadar através de espaços de mar. Eles devem ser movidos em espaços de terra ligados.
- Não há limite para o número de rebanhos que podem estar no mesmo Tile.
- O rebanho pode ser movido por qualquer jogador. No entanto, o jogador não podem roubar o rebanho do Drakkar dos adversários.



6. Construindo um Posto Avançado

No fim do jogo, o jogador marca pontos de vitória para cada ilha (completamente cercada por mar) concluída controlada. A maneira mais eficaz de controlar ilhas é através da construção de postos avançados. A pontuação das Ilhas será explicada mais tarde. Ao custo de 2 ações, o jogador pode construir um posto avançado em um ponto onde 3 tiles são unidos por terra.

Ao construir um posto avançado, as seguintes regras se aplicam:

- Cada Tile só pode ser ligado a um Posto de qualquer jogador de uma cor.
- O jogador deve ter pelo menos 2 Vikings presentes em terra, em torno do local Posto avançado. Estes Vikings pode estar em qualquer um dos 3 Tiles ligados (mesmo 2 no mesmo tile).
- Todos os 3 Tiles devem ser colocados antes de uma Posto avançado poder ser construído.
- O máximo de Postos avançados são de 5 por jogador. Uma vez construído, não pode ser movido ou removido.

Cada Posto Avançado construído o jogador pontua uma quantidade crescente de pontos de vitória no final do jogo (2 VP para o primeiro, 3 VP para a 2ª, 4 VP para o 3º...). Como mencionado anteriormente, eles também contribuem para o controle das Ilhas no final do jogo. A pontuação dos postos avançados e Ilhas seram explicado em detalhe mais tarde.

Exemplo:

Vermelho tem 2 Vikings em torno de um ponto onde 3 Tiles se juntam. Ele gasta 2 pontos de ação e constroi um posto avançado. Todos os Jogadores (vermelho incluso), não podem mais construir Postos Avançados em áreas adjacentes ❌. Esta regra não se restringe a Postos Avançados na mesma ilha, (notar na ilustração a marca do ❌ no alto a esquerda).



COMPRA DE TILES

Uma vez que o jogador fez todas as suas ações desejadas (até 4), ele termina o seu turno comprando um tile para sua mão. Se não houver Tiles mais tiles para comprar, ele não compra. Agora restam poucos turnos para jogar.