NÁJEZDNÍCI
ZE SEVERU

AUTOR HRY – SHEM PHILLIPS
ILUSTRACE – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
GRAFICKÝ DESIGN & SAZBA – SHEM PHILLIPS
© 2015 GARPHILL GAMES WWW.GARPHILL.COM

ČESKÁ VERZE © 2017 REXHRY.CZ
PŘEKLAD – MICHAL STÁREK A KOLEKTIV
WWW.REXHRY.CZ FACEBOOK.COM/REXHRY

GARPHILL GAMES

REX HRY

ÚVOD

Nájezdníci ze severu je hra, která se odehrává uprostřed věku vikingů. Hráči se v roli vikinských válečníků snaží udělat dojem na náčelníka svými nájezdy na nic netušící osady. Musejí shromáždit posádku, nasbírat proviant a vydat se na jih za kořistí zlata, železa a dobytka. Na nejlepší bojovníky čeká sláva, ať už se vrátí se štítem, nebo na něm. Shromážděte své posádky, je čas plenit!

CÍL HRY

Cílem hry **Nájezdníci ze severu** je ohromit náčelníka tím, že budete mít na konci partie nejvíc vítězných bodů (VB). Vítězné body lze získat primárně pomocí plenění osad, získávání kořisti a přinášení obětí náčelníkovi. To, jak svou kořist využijete, je také důležitou částí strategie.

Hra končí, jakmile zbývá buď poslední pevnost k vyplenění, všechny valkýry jsou rozebrány nebo všechny oběti přineseny.

KOMPONENTY

HERNÍ IKONOGRAFIE

Před začátkem partie by se hráči měli obeznámit s herním plánem, kartami a ikonami.

- Vítězné body *(VB)*
- Bojová síla
- Valkýra
- Zlato
- Železo
- Dobytče

Zlato, Železo, Dobytče — Kořist

- Kostky *(k hodům během plenění)*

- Karta v ruce
- Karta posádky
- Žeton oběti

VB za získání

požadovaná kořist a/nebo mince

bojová síla

cena za najmutí (v mincích)

jméno

schopnost v posádce

*akce v **poradní síni***

Políčko na umisťování vikingů. Na některá políčka lze položit jen jisté barvy vikingů *(znázorněné barevnými figurkami)*. Políčka bez figurek dovolují jakoukoli barvu.

ZÁKLADNÍ PRINCIP

Pokud hrajete poprvé nebo učíte jiné hráče, mějte na paměti základní princip celé hry:

Hráči vždy začínají a končí tah s 1 vikingem ve své zásobě.

- Každý hráč začíná tah s jedním vikingem.
- Ve svém tahu položí vikinga na plán, aby spustil akci.
- Poté sebere jiného vikinga (a spustí i jeho akci).
- Toto platí bez ohledu na to, o jaké akce se jedná.

Nájezdníky ze severu připravíte dle následujícího postupu:

1. Umístěte herní plán doprostřed hrací oblasti.

2. Zamíchejte všechny karty vesničanů do jednoho balíčku a položte jej na dosah všech hráčů. Toto je dobírací balíček vesničanů. Ponechte místo i na odhazovací hromádku.

3. Zamíchejte všech 16 žetonů oběti a položte je lícem dolů vedle herního plánu. Otočte svrchní 3 žetony lícem vzhůru a položte je vedle sebe napravo od **dlouhého domu** *(k tomu slouží tři čtvercová políčka na pravé spodní straně herního plánu).*

4. Všechny dřevěné žetony valkýr a kořisti *(zlato, železo a dobytek)* nasypte do černého pytlíku a dobře promíchejte. Na každé políčko plenění vylosujte patřičný počet žetonů. *(Dle zelené ikonky kostky u každého políčka.)* Zbývající žetony z pytlíku vysypte a položte vedle plánu, kde tvoří společnou zásobu.
   *Poznámka: Políčka plenění jsou průhledná obdélníková políčka nad každou osadou (**přístavy**, **strážnice**, **kláštery** a **pevnosti**).*

5. Postavte všechny bílé a šedé vikingy na stanovené pozice u políček plenění *(ikona vikinga u každého políčka plenění).* Tyto figurky hráči dostanou během plenění. Postavte tři černé vikingy do vesnice na **bránu**, **poradní síň** a **pokladnici**.
   (Jedná se o budovy s modrou ikonou karty).

6. Dejte mince a žetony proviantu stranou, poblíž nevylosovaných žetonů kořisti. Sem můžete položit i hrací kostky.

7. Každý hráč obdrží 2 mince, 1 černého vikinga, 1 hráčskou desku a 1 kartu lodi ve zvolené barvě *(stranou s 50 VB dolů).*

8. Každý hráč položí po jednom ukazateli ve své barvě na tři políčka „0“ na okraji herního plánu. Zde je vidět stav každého hráče co do výzbroje , valkýr a vítězných bodů .

9. Nyní můžete vrátit do krabice všechny nepotřebné černé vikingy, hráčské dílky a černý pytlík na úvodní losování kořisti.

10. Rozdejte 5 karet vesničanů každému hráči. Před začátkem partie si každý hráč musí z těchto pěti karet vybrat tři, které si ponechá v ruce do hry. Nevybrané karty položte lícem dolů dospod dobíracího balíčku vesničanů.

11. Každý hráč hodí oběma kostkami. Ten, kdo hodil nejvyšší součet, začíná hru.

Společná zásoba
Společná zásoba je shora omezena skutečným počtem žetonů (mince, proviant i kořist). Hráči mohou získávat jen prostředky, které v té chvíli jsou ve společné zásobě.

Sloupec žetonů oběti
Zamíchané žetony oběti leží ve sloupečku lícem dolů. Jakmile je tento sloupec dobrán, hra končí.
Oběti náčelníkovi jsou důležitou cestou k získávání vítězných bodů. Hráči pro tento účel musí shromažďovat různé sady kořisti a mincí, jak jsou uvedeny na žetonu oběti.

Dobírací balíček vesničanů
Pokud někdy dojde, hráči musí ihned zamíchat odhazovací hromádku a utvořit z ní nový balíček.

Hráčská zásoba
Hráčům je dovoleno na konci tahu mít u sebe jen 8 stříbrných mincí, 8 pytlů proviantu a 8 karet v ruce.
V průběhu tahu nicméně mohou mít víc než tolik. Počet kořisti, kterou hráč může shromáždit, není omezen.

Hráči se střídají v tazích počínaje prvním a po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu se hráč může rozhodnout mezi dvěma akcemi: Práce, nebo Plenění. Hra probíhá takto dál, dokud není splněna jedna ze tří podmínek závěru *(viz stranu 10)*. Bez ohledu na konkrétní akce probíhají všechny tahy dle stejného vzorce:

1. **Položit vikinga a spustit jeho akci**
2. **Vzít jiného vikinga (a spustit i jeho akci)**

Práce

Dobrá posádka a dostatek proviantu jsou klíčem k úspěšnému plenění. Každý hráč si tedy před prvním pleněním musí najmout posádku a shromáždit zásoby. To je možné ve vesnici ve spodní části herního plánu.

Zde se nachází 8 různých budov, k nimž se vážou různé akce (viz stranu 12 s bližším vysvětlením). Na začátku hry stojí vikingové u **brány**, **poradní síně** a **pokladnice**. Tyto budovy jsou tedy momentálně blokované a nelze k nim položit vikinga. Ve svém tahu hráč položí vikinga na volnou budovu. Vikingové jsou ve hře ve třech barvách a v některých případech se akce budovy mění na základě barvy vikinga.

Začínající hráč může položit vikinga do **mlýna** *(kde získá 1 proviant)*, **kasáren** *(kde by najal 1 člena posádky)*, nebo ke **stříbrotepci** *(kde získá 3 stříbrné mince)*. Na **zbrojnici** či **dlouhý dům** na začátku hry nesmí, ty vyžadují bílého nebo šedého vikinga.

Poté co hráč položil vikinga a spustil akci dané budovy, vezme vikinga z **jiné** budovy a spustí i její akci. Tohoto vikinga si poté nechá ve svojí zásobě a bude jej opět pokládat ve svém příštím tahu.

*Příklad: Začínající hráč položil vikinga do **mlýna** a získal 1 proviant. Ten si bere ze společné zásoby a přidá do své vlastní. Potom se rozhodne vzít si vikinga od **brány**. Na základě akce **brány** si dobere dvě karty do ruky z balíčku vesničanů.*

- Hráči nesmějí vzít stejného vikinga, kterého právě položili.
- Je povoleno vikinga položit na budovu nebo vzít z budovy a při tom nespustit akci dané budovy.
- Hráči mohou spustit akci budovy jen jednou za tah *(s výjimkou Mudrce v **dlouhém domě**)*.

Poté, co hráč vzal vikinga a spustil danou akci, jeho tah končí. Pokračuje jeho soused po levici, který se opět může rozhodnout ve svém tahu mezi Prací a Pleněním.

Plenění

Jakmile hráči najali dostatek posádky a nasbírali proviant, mohou se rozhodnout ve svém tahu plenit. Vyplenění osady *(**přístav**, **strážnice**, **klášter** nebo **pevnost**)* je celý hráčův tah. Pro plenění osady hráči musí splnit 3 podmínky. Musí mít:

1. Dostatečně velkou posádku.
2. Dostatek proviantu *(a zlato na **kláštery / pevnosti**).*
3. Požadovanou barvu vikinga.

Každá osada má jiné požadavky.
*Tento **klášter** například vyžaduje minimálně tříčlennou posádku, 3 pytle proviantu, 1 zlato a bílého nebo šedého vikinga.*

Pokud se hráč rozhodne plenit osadu, postupuje dle těchto kroků:
*Vynechte krok 3 při plenění **přístavů** (ty přináší vždy 1 vítězný bod).*

1. Umístí vikinga na jedno z políček na vikingy u oblasti *(tam zůstane stát do konce hry)*.
2. Zaplatí požadovaný proviant (a zlato) do společné zásoby.
3. Hodí si daným počtem kostek a přidá svou bojovou sílu, aby rozhodl, kolik získal vítězných bodů.
4. Přičte si další vítězné body na základě najaté posádky *(pokud mu to posádka umožňuje)*.
5. Vezme žetony kořisti a nového vikinga. Obojí přidá do své zásoby.
6. Vyhodnotí případné valkýry.

   Poznámka: Kroky 3–6 jsou blíže vysvětleny na stranách 8 a 9 (body za plenění).

Poté co hráč dostane svou kořist, nového vikinga a vyhodnotí případné valkýry, jeho tah končí. Na tahu je jeho soused po levici, který se opět může rozhodnout mezi Prací a Pleněním.

*Příklad: Hráč se rozhodl umístit šedého vikinga do **kláštera**, který je zobrazen výše. Nejdříve se musí ujistit, že má alespoň 3 členy posádky. Protože má, zaplatí požadované 3 pytle proviantu a 1 zlato do společné zásoby. Potom hodí dvěma kostkami a sečte svou bojovou sílu, aby rozhodl, jaké vítězné body získal. Po obodování si přidá do své zásoby kořist a nového vikinga z políčka plenění.*

Body za plenění se dají získat třemi různými způsoby:

1. Bojová síla
2. Najatá posádka
3. Žetony kořisti a valkýr

1. Bojová síla

Každá osada *(kromě **přístavů**)* nabízí 2 nebo 3 úrovně VB.
Každá úroveň je podmíněna dosaženou minimální bojovou silou.

Například **klášter** zobrazený výše poskytne pleniteli 4 vítězné body, pokud plení s bojovou silou alespoň 12. Kdyby měl bojovou sílu 20 nebo víc, získá dokonce 6 vítězných bodů *(namísto 4)*. Kdyby plenil se silou menší než 12, nezíská z bojové síly žádné vítězné body.

Při plenění hráč hodí jednou nebo dvěma kostkami, jak je naznačeno na osadě *(toto neplatí pro **přístavy**)*. Poté sečte svou celkovou bojovou sílu, aby určil, zda získal nějaké vítězné body. Bojová síla každého hráče se skládá z těchto složek:

1. **Součet kostek** – *Poznámka: Jedna kostka přidá k síle 2–5, dvě kostky 4–10.*
2. **Síla najaté posádky** *(součet červených fáborů na levém horním rohu každé karty vesničana).*
3. **Schopnosti najaté posádky** *(napsané na levém spodním rohu každé karty)* – Někteří členové posádky poskytují další sílu při plenění konkrétních osad. Zkontrolujte tyto bonusy.
4. **Výzbroj** – Výzbroj se dá pořídit ve **zbrojnici** za železo nebo mince. Pleněním se neničí, je to trvalý bonus k bojové síle při všech dalších pleněních daného hráče.

Bojová síla = Součet kostek + síla posádky + akce posádky + výzbroj

Poté co hráč pomocí své celkové bojové síly určí, kolik vítězných bodů (pokud vůbec nějaké) za toto plenění získal, ihned posune svůj ukazatel na počítadle vítězných bodů.

Pokud hráč shromáždí více než 50 vítězných bodů, otočí svou kartu lodi stranou 50 VB vzhůru. Potom přesune ukazatel bodů znovu na políčko 0. Jeho celkové skóre se od té chvíle rovná 50 + hodnota na ukazateli.

2. Najatá posádka

Někteří členové posádky poskytují další vítězné body, pokud s nimi hráč plení určité osady. Schopnosti posádky jsou popsány v levém spodním rohu karet. Hráč si může tyto body připsat k těm, které získal za svou bojovou sílu *(i pokud za sílu žádné nezískal)*, a posune o ně svůj ukazatel na počítadle VB.

3. Kořist a valkýry

Po obdržení vítězných bodů dle bojové síly a najaté posádky si hráči vezmou k sobě nového vikinga a kořist. Hráči musí sebrat jednu ze zbývajících sad kořisti z právě vypleněné osady.

Když je veškerá kořist rozebraná, není již dovoleno plenit danou osadu *(u osady by v tu chvíli ani neměla být políčka pro pokládání vikingů)*.

Kořist na konci hry přináší vítězné body. *= 1 VB* *= 1 VB* *= 1 VB*

Nicméně se kořistí dá během hry také platit za jiná plenění nebo jiné metody získávání vítězných bodů.

V tomto okamžiku si hráč vezme do své zásoby veškeré žetony kořisti z jednoho políčka pleněné osady.

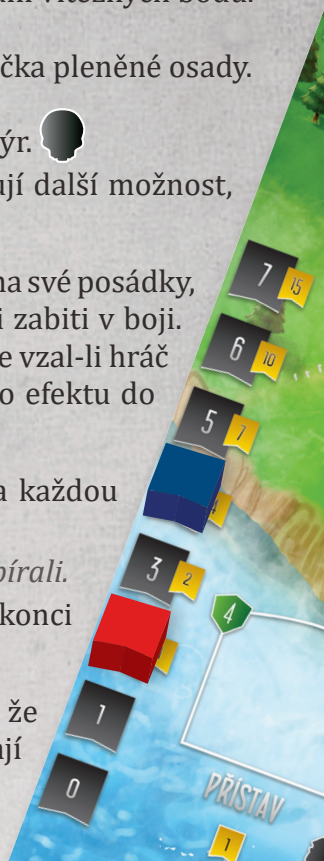
Během některých plenění mohou hráči spolu s kořistí obdržet i jednu nebo více valkýr.

Ačkoli příchod valkýry má za následek smrt člena posádky, valkýry také představují další možnost, jak získávat vítězné body. Při braní valkýr musí hráči postupovat následovně:

1. Za každou valkýru musí hráč zabít *(zahodit do odhazovací hromádky)* jednoho člena své posádky, kterého si vybere. Někteří členové posádky dávají hráčům různé bonusy, jsou-li zabiti v boji. Tyto bonusy se spouštějí ihned. Umírání při braní žetonů valkýr je povinné, pouze vzal-li hráč více valkýr, než má členů posádky, zahodí přebytečné žetony valkýr bez dalšího efektu do společné zásoby.

2. Hráč posune svůj ukazatel bodů o 1 políčko nahoru na počítadle valkýr za každou valkýru, za kterou po plenění zemřel člen jeho posádky.
   Na konci hry hráči obdrží vítězné body za celkový počet valkýr, který za partii nasbírali.
   Hráči mohou během hry vzít více než 7 valkýr *(a stále jim umírá posádka)*, ale na konci partie si mohou přičíst body nejvýše za 7 valkýr *(tedy 15 VB)*.

3. Valkýry, které takto zabily člena posádky, si hráč ponechá u sebe pro kontrolu, že pozice jeho ukazatele odpovídá jeho počtu valkýr. Žetony valkýr nicméně nemají ve hře žádné další využití *(např. nedá se jimi platit za akce)*.



KONEC HRY

Jsou tři způsoby, jimiž se může spustit poslední kolo hry:

1. V **pevnostech** zbývá poslední sada kořisti *(zbývá 1 ze 6 plenění **pevnosti**)*.
2. Sloupeček žetonů oběti je dobrán *(i když na plánu ještě zbývají žetony obětí)*.
3. Na plánu nezbyla žádná valkýra.

Jakmile je splněna jedna nebo víc z těchto podmínek, aktivní hráč dokončí tah, v němž se tato podmínka splnila. Každý hráč *(včetně toho aktivního)* má ještě jeden poslední tah, než hra skončí *(jedno poslední kolo)*.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Na konci hry si hráči přičtou další vítězné body. I ty se zaznamenají posouváním bodových ukazatelů po počítadle vítězných bodů. Závěrečné bodování se odvíjí od těchto hodnot:

1. **Počítadlo valkýr** – Hráči dostanou vítězné body dle toho, jak vysoko jsou jejich ukazatele na počítadle valkýr. Hodnoty VB jsou zobrazeny v pravé části počítadla valkýr.

2. **Počítadlo výzbroje** – Body za něj se přičtou stejným způsobem jako u valkýr.

3. **Nasbírané žetony oběti** – Každý hráč otočí lícem vzhůru své získané žetony oběti a posune svůj ukazatel skóre o součet bodů na žetonech.

4. **Posádka bodovaná na konci hry** – Hráči, kteří mají tyto karty v posádce, si za každou přičtou VB dle instrukcí na kartách *(Kupec, Obchodnice, Šampión, Válečník)*.

5. **Kořist** – Hráči si obodují kořist, jež jim zbyla v zásobě:
   1 zlato = 1 vítězný bod
   1 železo = 1 vítězný bod
   2 dobytčata = 1 vítězný bod *(samotné dobytče nepřináší VB)*

Poté co hráči vyhodnotili veškeré závěrečné bodování, hráč s nejvyšším konečným skóre je vítězem! V případě shody vítězí ten, který je výš na počítadle valkýr. Je-li i toto shoda, rozhoduje počítadlo výzbroje. Při další shodě hráči vítězství sdílí.

KARTY VESNIČANŮ PODROBNĚJI

Barbar Akce v **poradní síni** *„Ukradni soupeři 1 kořist“:* Pokud Barbar okrádá soupeře o kořist, výběr konkrétní kořisti *(zlato/železo/dobytče)* je na hráči, který ovládá Barbara, nikoli na jeho oběti.

Hrobník Akce v **poradní síni** *„Vyměň si 1 člena posádky s 1 kartou v ruce“:* Výměna karty mezi rukou a posádkou se děje u jednoho hráče. Hráč si vloží kartu z posádky do ruky a jinou z ruky mezi najatou posádku *(bez nákladů za najmutí)*.

Kupec Akce v **poradní síni** *„Spusť akci kterékoli budovy, jako bys tam měl vikinga“:* Pokud se hráč rozhodne spouštět akci závislou na barvě vikinga (např. **mlýn**, **stříbrotepec**), pro vyhodnocení této akce rozhoduje barva vikinga v **poradní síni**, který byl použit k zahrání karty Kupce.

Lučištnice Akce v **poradní síni** *„Vyměň soupeřova vikinga s nějakým ve vesnici“:* Soupeřův viking musí být položen na políčko, kde podle pravidel může stát. Měl-li například soupeř u sebe černého vikinga, nelze jej postavit na **zbrojnici** nebo **dlouhý dům**.

Mstitel Schopnost v posádce *„Je-li zabit, donuť 1 soupeře propustit člena posádky“:* Rozhodnutí, kterého člena propustit, je na cíleném hráči. Toto není smrt v bitvě!

Mudrc Akce v **poradní síni** *„Dej aktuální žetony oběti dospod sloupečku“:* Toto je obměna žetonů oběti. Aktuální 3 dejte dospod sloupečku žetonů a shora odhalte nové 3.

Sběračka Schopnost v posádce *„U mlýna získáváš 1 proviant navíc“*: Tento bonus se spouští jen při dobírání proviantu. Pokud hráč bere u **mlýna** pouze zlato, nezískává proviant navíc.

Žoldák Akce v **poradní síni** *„Všichni soupeři vám musí dát 1 minci, nebo 1 proviant“*: Toto rozhodnutí činí hráči, na něž je cíleno, nikoli útočník. Nemají-li minci, musejí dát proviant *(a naopak)*. Nemají-li ani jedno, nedávají nic.

Zvěd Akce v **poradní síni** *„Prohoď si s 1 soupeřem stejný počet karet“*: Hráč za Zvěda vybere soupeře a několik karet z vlastní ruky. Cílený soupeř vybere stejný počet karet ze svojí ruky a tyto karty si hráči navzájem vymění. Tato výměna nemá vliv na karty v hráčských posádkách.

Na kartách je také pár vícekrát využitých frází, hodných zpřesnění:

„Je-li zabit...“ – Tyto akce se spustí pouze při umírání posádky za sebrané valkýry.
Příklad: Donutíte-li soupeře propustit člena posádky (pomocí schopnosti Mstitele), soupeř musí člena zahodit bez spuštění jeho efektu „je-li zabit“.

„Ukradni soupeři“ vs. **„Soupeř ztrácí“** – Ztracené prostředky musí soupeř jako výsledek vaší akce dát do společné zásoby. Ukradené prostředky přechází z jeho osobní zásoby do vaší.

„Zaplať o 1 méně...“ – Tyto akce mohou poskytnout slevu až na cenu 0. To je stále povolená akce.

Brána Dober si 2 karty z balíčku vesničanů.

Hráči mají dovoleno držet v ruce jen 8 karet. Toto pravidlo se ale ověřuje na konci tahu. Během tahu mohou držet víc, na konci tahu musí zahodit karty nad 8.

Poradní síň Zahraj jednu kartu vesničana z ruky. Ihned spusť její jednorázovou akci a poté ji polož do odhazovací hromádky. Akce **poradní síně** je popsána na pravém spodním rohu každé karty *(kromě karet hrdinů)*.

Pokladnice Zahoď jednu kartu, abys získal 2 mince, nebo zahoď dvě karty, abys získal 1 zlato. Karty hráč položí do odhazovací hromádky *(bez spouštění jakýchkoli jejich efektů)* a zlato či mince si dobere ze společné zásoby.

Kasárna Najmi si nového člena posádky.

Hráč si vybere kartu z ruky a zaplatí do společné zásoby cenu za najmutí vybraného vesničana. Nově najatého člena posádky hráč položí lícem nahoru před sebe. Hráči nesmějí mít více členů posádky než 5. Mají ale dovoleno zahodit člena posádky, když najímají nového. Toto případné zahození není smrt v boji.

Poznámka: Je dovoleno najmout stejný typ člena posádky vícekrát.

Zbrojnice Zaplať 1 železo, a získej tak 2 výzbroje, nebo zaplať 2 mince, a získej tak 1 výzbroj. Železo nebo mince hráč zaplatí do společné zásoby, poté může posunout svým ukazatelem o 1 nebo 2 políčka na počítadle výzbroje.

Hráči si nemohou pořídit větší výzbroj než 10.

Mlýn Získáváš ze společné zásoby proviant, nebo zlato. Černý viking dostane 1 pytel proviantu, šedý viking 2 pytle, bílý buď 2 pytle, nebo 1 zlato.

Stříbrotepec Získáváš ze společné zásoby stříbrné mince.
Černý viking dostává 3 mince, šedý nebo bílý 2 mince.

Dlouhý dům Umožní spustit 1 ze 2 akcí:

1. *Zaplať 1 dobytče, a získej tak 2 pytle proviantu* – Hráč platí dobytče do společné zásoby, a poté z ní bere žetony proviantu.
2. *Nabídni oběť náčelníkovi* – Hráč zaplatí požadovanou kořist a/nebo mince na některém z vystavených žetonů oběti. Tento žeton si vezme k sobě lícem dolů a na volné místo po něm ihned doplní nový žeton ze sloupečku, lícem vzhůru. VB na získaných žetonech si všichni připíšou až na konci hry.