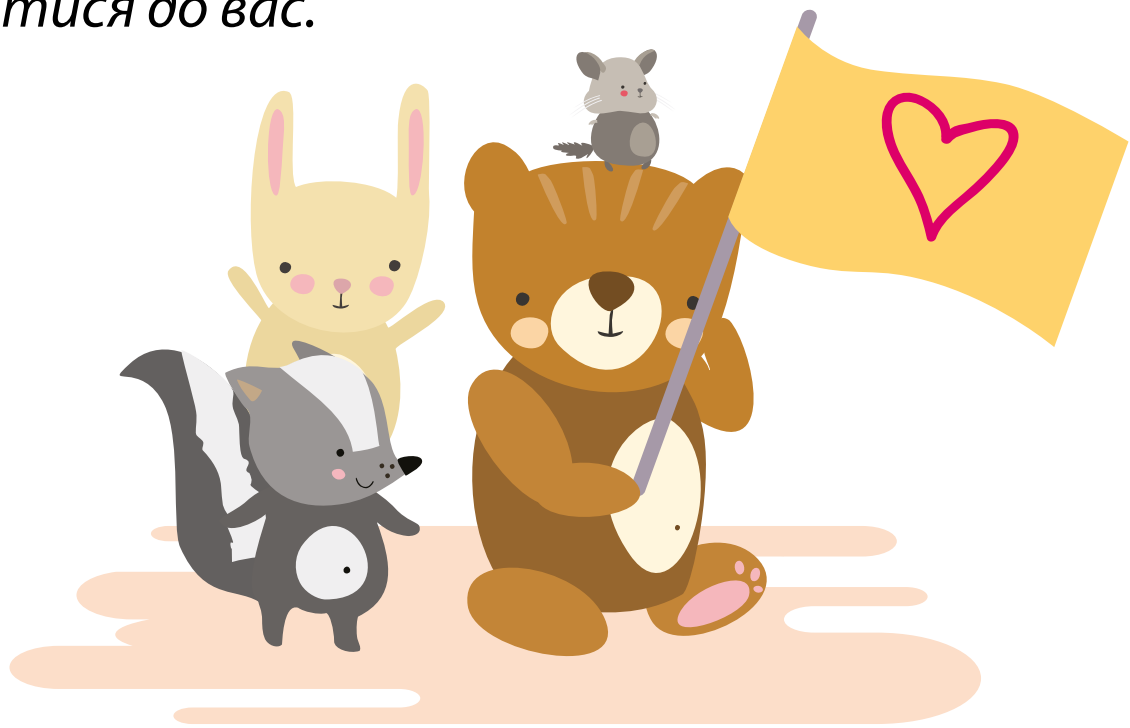
KUBIX

ЗА НОРТВУД!

(соло-гра на взятки)

У соло-грі «За Нортвуд!» ви намагаєтеся мирним шляхом об'єднати роздроблене лісове королівство. Для цього ви відвідуєте вісім феодів і проводите перемовини з місцевими правителями (розігруєте взятки), переконуючи їх дослухатися до вас.



Ви починаєте гру лише з 4 союзниками. Кожен з них володіє властивістю, яку можна застосувати один раз за візит. Завдяки цим властивостям ви можете керувати картами на руці (як-от брати чи скидати їх), щоб вигравати потрібну кількість взяток.

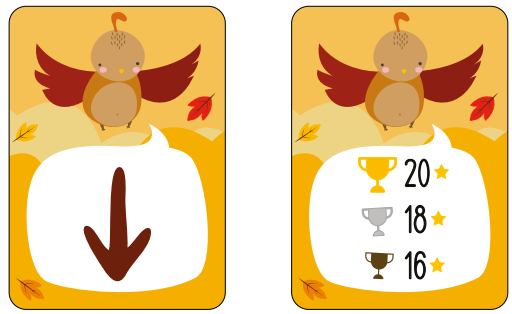
Кожен правитель, чию прихильність ви завоювали, може тимчасово замінити одного з ваших союзників і посприяти успішному діалогу з правителями наступних феодів.

ВМІСТ ГРИ

32 карти **діалогів**
(зі значеннями від 1 до 8)
чотирьох мастей: **кігті** 🐾,
квіти ✿, **листя** 🍃 та **очі** 👁.

24 карти **персонажів**
(по 6 у кожній масті)
12 із цих карт мають символ корони у правому нижньому куті (ці карти не використовують у першій партії).

1 карта **візиту,** на лиці якої зображено стрілку, а на звороті — табличку результатів.

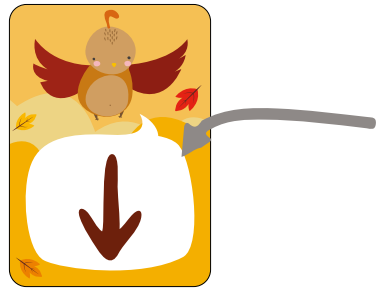


8 карт **феодів** з числами від 0 до 7, а також певною кількістю переможних очок (від 1 до 4 зірочок).

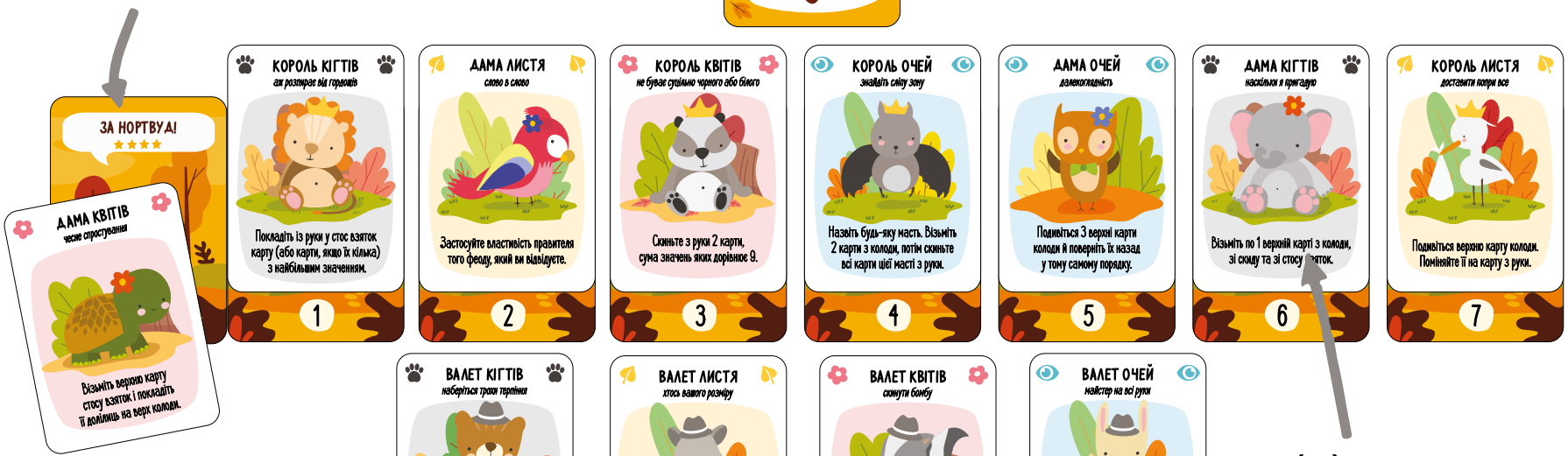
1 буклет зі **сценаріями**.

ПРИГОТУВАННЯ

(а) ряд з восьми **карт феодів** (за порядком від 0 до 7)



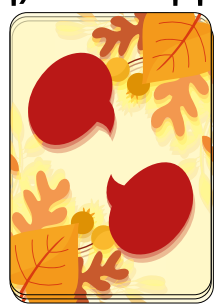
(г) карта **візиту**



(б) **союзники**

(в) **правителі** (по одному для кожного феоду)

(д) колода



(е) скид

(ж) стос взяток

У перших партіях радимо виконувати приготування, наведені на попередній сторінці, використовуючи персонажів з простішими властивостями. Приготування для звичайної гри описані в кінці цих правил.

(а) Викладіть у ряд 8 **карт феодів** (за порядком від 0 до 7).

• Відкладіть убік 12 **карт персонажів** із символом корони (їх не використовують в початкових партіях).

(б) Викладіть під феодами 4 карти валетів у ряд у довільному порядку — це ваші **союзники**.

(в) Перетасуйте карти королів і дам, потім викладіть по 1 карті зверху кожного феоду — це **правителі феодів**. Трохи змістіть карти правителів угору, щоб бачити номер феоду.

(г) Покладіть будь-де над феодами **карту візиту** горілиць так, щоб стрілка вказувала вниз (див. малюнок на с. 4).

(д) Перетасуйте 32 **карти діалогів**. Покладіть цю **колоду** трохи нижче ряду союзників.

(е) Обабіч цієї колоди залиште місце для **скиду** та **стосу взяток**.

• Візьміть **на руку** 8 карт із колоди.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожна партія складається з п'яти кроків, наведених нижче:

А. Виберіть для візиту ще не відвіданий вами феод.

Б. Якщо хочете, можете замінити союзників дружніми правителями.

В. Проведіть діалоги з правителем вибраного феоду, щоб виграти потрібну кількість взяток.

Г. Якщо наприкінці візиту ви виграли потрібну кількість взяток, то цей правитель стає дружнім.

Д. Повторюйте попередні кроки, поки не відвідаєте всі феоди.

Далі ми докладно опишемо кожен крок.

А. ВИБІР ФЕОДУ ДЛЯ ВІЗИТУ

Ви повинні відвідати кожен з 8 феодів Нортвуду лише один раз протягом партії. На початку гри правитель кожного феоду **нейтральний** до вас. Щоб правитель став **дружнім**, вам треба завершити свій візит, точно виконавши умову його феоду. Тобто ви повинні виграти саме ту кількість взяток, яка вказана в нижній частині карти феоду (як-от 0 взяток у крайньому лівому феоді чи 7 у крайньому правому).

1. Перегляньте 8 карт на руці, а потім вирішіть, у який невідвіданий феод ви хочете помандрувати.

2. Перемістіть карту візиту, поклавши її над вибраним феодом (у наведеному нижче прикладі це феод № 2).

Найліпше вибирати феод залежно від карт на руці, масті правителя і властивостей доступних вам карт. Це стане очевидним після того, як ми поясснимо проведення діалогів.

Б. ЗАЛУЧЕННЯ ДРУЖНІХ ПРАВИТЕЛІВ

Ви починаєте партію лише з 4 союзниками, але правителі, чию прихильність ви завоювали, завжди готові допомогти. Відвідуючи феод, можете залучити будь-яку кількість дружніх правителів з раніше відвіданих феодів, щоб тимчасово **замінити** ними союзників.

Кожен дружній правитель замінює одного союзника, даючи вам можливість скористатися його властивостями лише в поточному феоді (більше про властивості й дружніх правителів буде далі).

1. Виберіть будь-яку кількість дружніх правителів, яких хочете залучити (або не вибирайте жодного).

2. Покладіть кожного вибраного правителя поверх одного з ваших союзників. Будь-який правитель може замінити будь-якого союзника.

В. ПРОВЕДЕННЯ ДІАЛОГІВ

Вибравши феод і вирішивши, які 4 союзники вам знадобляться, ви проводите **діалоги** (розігруєте взятки) з правителем цього феоду, поки у когось із вас не вичерпаються карти.

У кожному окремому діалозі правитель грає 1 карту, а ви граєте 1 карту у відповідь. Кожен правитель також має улюблену тему для розмови, тобто свою масть (також відому як **козирна** масть).

1. Ви можете застосувати властивість лише 1 союзника (докладніше далі).

2. Візьміть верхню карту колоди й покладіть її горілиць у скид. Ця карта — це **заява** правителя.

3. Виберіть 1 карту з руки, щоб зіграти її у **відповідь**. Ваш вибір визначається звичайними правилами розіграшу взяток.

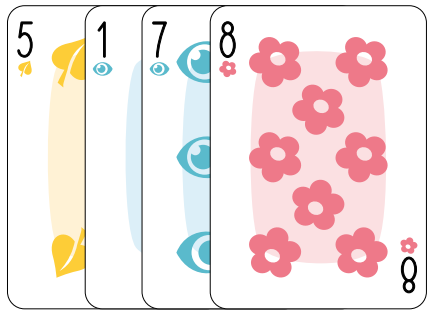
- Ви повинні відповісти картою тієї самої масті, що й заява правителя (якщо це можливо). Це називається **зіграти в масть**.
- Якщо ви не можете зіграти в масть, то граєте будь-яку карту.

4. Ви виграєте взятку, якщо:

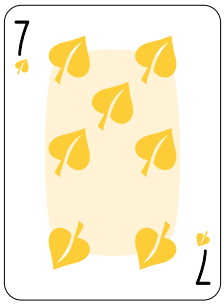
- у відповідь ви зіграли старшу карту тієї самої масті, що й заява правителя (*ви навели вагомий аргумент!*), АБО
- заява правителя не відповідає масті карти самого правителя, а ваша карта відповідає цій масті. (*Міняємо тему на ту, яка йому подобається. Так тримати!*)

5. Якщо ви виграли взятку, покладіть свою карту відповіді у стос взяток (горілиць), інакше покладіть її у скид.

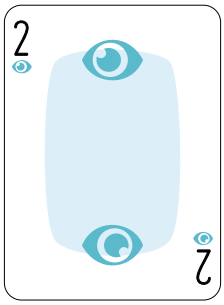
Припустімо, ви маєте на руці отакі 4 карти, а правитель феоду — сова (тобто козирна масть — **очі**).



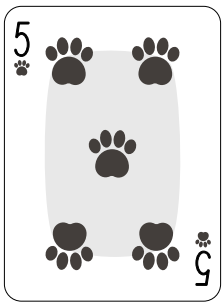
Нижче наведено три окремі приклади. Якщо сова грає...



…<u>ви повинні зіграти в масть</u>. Ваша єдина карта 🍃 це «5», тому ви повинні зіграти її. «5» молодша від «7», тож ви не виграєте взятку.



…<u>ви повинні зіграти в масть</u>, але у вас є вибір. Зігравши 7👁, ви виграєте взятку, адже вона старша за 2👁, а зігравши 1👁 — не виграєте.



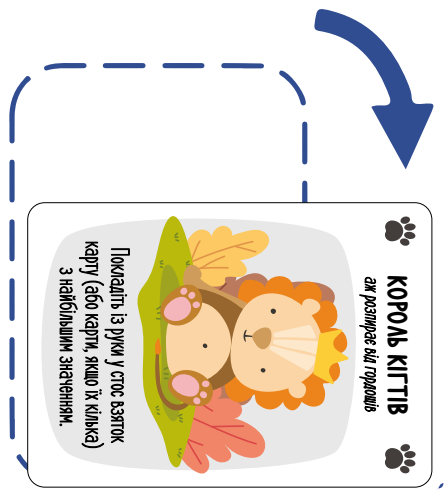
…ви не маєте карт 🐾, тому <u>можете зіграти будь-яку карту</u>. Зігравши 1👁 або 7👁 ви виграєте взятку, бо це карти козирної масті 👁.

Зігравши 8🌸 або 5🍃, ви не виграєте взятку, бо жодна з цих карт не збігається ні з мастю заяви 🐾, ні з козирною 👁. Значення карт неважливі.

ВЛАСТИВОСТІ СОЮЗНИКІВ

4 союзники — це ваші надійні помічники. Кожен з них володіє властивістю, яку ви можете застосувати один раз за візит.

Перед кожною заявою правителя ви можете **активувати** щонайбільше одного союзника, повернувши його карту (або карту дружнього правителя, що замінює його) на 90 градусів за годинниковою стрілкою. Точно дотримуйтеся вказівок на карті й повністю застосуйте властивість.



Союзники — це основа гри! Їхні властивості знову стають доступні після кожного візиту, тому сміливо використовуйте їх. Наприклад, ви можете активувати одного союзника на самому початку візиту, ще двох посередині візиту, а останнього взагалі не чіпати.

Г. ЗАВЕРШЕННЯ ВІЗИТУ

Якщо ваша рука або колода вичерпаються після завершення діалогу або повного застосування властивості, то візит негайно завершується. Ви не можете передчасно завершити візит чи застосувати властивості після завершення візиту.

1. Відразу після завершення візиту підрахуйте кількість карт у стосі взяток.

• Якщо ця кількість дорівнює числу на карті феоду, то його правитель стає дружнім до вас.

Посуньте карту правителя трохи нижче, щоб було видно його вигук: «За Нортвуд!» Починаючи з наступного візиту, ви можете заміняти своїх союзників дружніми правителями.

• Якщо кількість карт у стосі взяток не дорівнює числу на карті феоду, то ваш візит завершився невдачею. Вилучіть цього правителя з гри й переверніть карту феоду долілиць.

2. Якщо ви залучали правителів на заміну, вилучіть їх усіх із гри. Не має значення, застосовували ви їхні властивості чи ні. Протягом наступного візиту ви матимете своїх початкових союзників, якщо не залучите нових правителів.

3. Відновіть усіх активованих союзників, повернувши їхні карти у вертикальне положення.

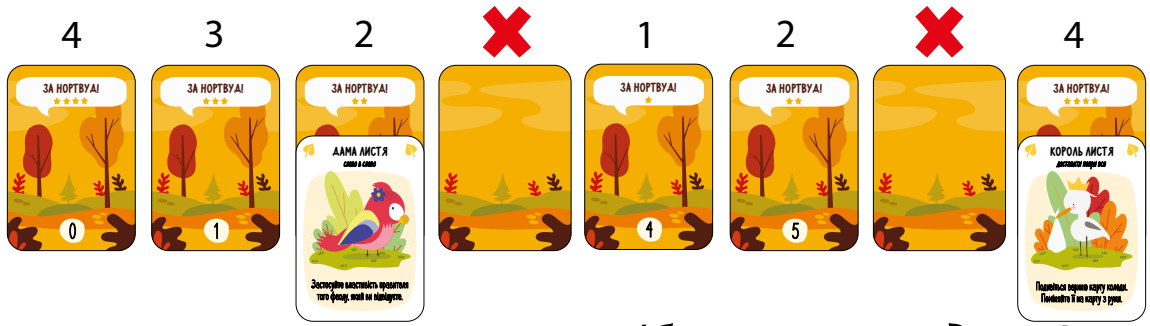
4. Затасуйте всі карти діалогів у колоду й візьміть 8 нових карт. Виберіть наступний феод для візиту.

Д. КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після того, як ви відвідаєте всі 8 феодів. Кожен дружній феод дає вам стільки **переможних очок (ПО)**, скільки зірок зображено на його карті. Дружні феоди дають очки незалежно від того, чи їхній правитель залишився на карті феоду, чи ви викликали його на заміну.

Порахуйте загальну кількість ПО, щоб визначити свій остаточний результат. Ви перемагаєте, якщо здобуваєте 16 або більше ПО. Ви також можете вибрати рівень складності перед початком партії, щоб встановити мінімальну кількість ПО, потрібних для перемоги.

Медаль	Рівень	Мінімальні ПО
Бронзова	Звичайний	16
Срібна	Складний	18
Золота	Легендарний	20



4 + 3 + 2 + 1 + 2 + 4 = 16 (бронзова медаль! Перемога на звичайному рівні складності, але поразка на складному/легендарному рівні)

Найважче переконати правителів, розташованих на кінцях ряду. Однак вони дають більше ПО, ніж правителі в центрі ряду. До того ж без них не перемогти на вищих рівнях складності. Тому ретельно вибирайте союзників!

Якщо ви програли феод і зрозуміли, що перемога стала недосяжна, то можете або негайно закінчити партію, або грати далі, щоб подивитися, скільки очок зможете набрати.

ЗВИЧАЙНА ГРА (УСІ ПРАВИТЕЛІ)

У приготуваннях до ознайомлювальної партії ви використовували валетів як союзників з потужними й очевидними для початківців властивостями. Добре ознайомившись із грою, можете використовувати всіх доступних союзників!

Розмістіть карти феодів як завжди, але тепер ви матимете 1 випадкового союзника кожної масті та 2 випадкових правителів кожної масті.

1. Перетасуйте всі 24 карти персонажів. Викладайте їх горілиць по одній за раз, звертаючи увагу на їхню масть.

2. Під час роздачі кладіть першу карту кожної масті у ряд союзників. Другу і третю карти кожної масті кладіть як правителя на крайню ліву

вільну карту ряду феодів. Наступні карти (четверту, п'яту тощо) кожної масті скидайте.

3. Щойно ви матимете 4 союзників і 8 правителів, припиніть викладати карти. 12 невикористаних карт персонажів поверніть у коробку.

ЧАСТІ ПИТАННЯ

• Це не гра на запам'ятовування. Ви можете будь-коли переглядати карти у скиді чи стосі взяток. Але не змінюйте їхній порядок.

• Якщо під час активації союзника є принаймні один допустимий спосіб застосування його властивості, ви повинні це зробити. Якщо властивість ніяк не можна застосувати, то нічого не відбувається.

• Під час одночасного переміщення кількох карт (наприклад, «Скинути 2 карти») ви самі вибираєте порядок їх переміщення.

• Якщо властивість карти каже вам узяти або перемістити карти, а в колоді бракує карт (наприклад, «Узяти 3 карти», а в колоді їх лише 2), то якнайповніше застосуйте властивість і на тому все.

• Докладніше про застосування кожної властивості читайте тут bit.ly/ForNorthwoodFAQ (англійською).

ТВОРЦІ ГРИ

• Щиро дякую «Side Room Games» за те, що дали можливість мені та іншим дизайнерам-новачкам познайомити з нашими іграми велику кількість людей.

• Дякую Бернардо, Чарльзу В., Чарльзу П., Еммі, Джастіну, Кевіну, Тейлору, Веселко, Метту та всім, хто вірив у гру, коли вона була ще прототипом.

• Дякую Клінту, Рону, Майкі, Ніко та іншим членам «Unpub PH» / «Solo Boardgamers PH» за любов і підтримку.

• Дякую Кет (лицар 👁) і Нейту (дурень 🐾).

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладач: Святослав Михаць

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров