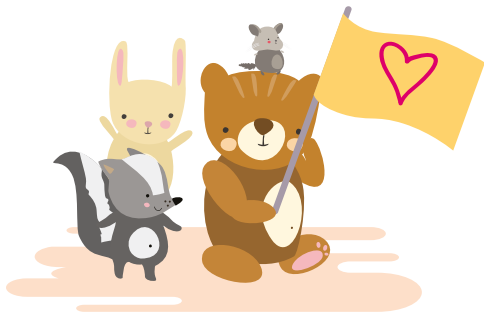


ЗА НОРТВУД!

(соло-игра со взятками)



«За Нортвуд!» — это соло-игра на умелое управление картами в руке с механикой розыгрыша взяток. Ваша задача — мирно объединить лесное королевство Нортвуд. Для этого вы проведёте беседы (разыграете взятки) с правителями восьми феодалов, чтобы склонить тех на свою сторону.



Вы начнёте игру с четырьмя союзниками, у каждого из которых есть способность, доступная один раз за посещение феодала. Эти способности помогут вам достичь целевого счёта.

Склонив правителя на свою сторону, вы сможете временно заменить им одного из своих союзников. Это даст вам больше возможностей для того, чтобы уговорить правителей самых неприступных феодалов!

СОСТАВ ИГРЫ

32 карты бесед (со значениями от 1 до 8) четырёх мастей: **лапы** (🐾), **цветы** (🌸), **листья** (🍂) и **глаза** (👁️).



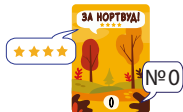
24 карты персонажей — по 6 каждой масти; 12 из них отмечены символами корон в правом нижнем углу — эти карты не используются в обучающем сценарии.



1 карта посещения со стрелкой на лицевой стороне и таблицей победных очков на оборотной.



8 карт феодов с номерами от 0 до 7. На этих картах звёздами указано число победных очков, которое принесёт этот фео́д.



Брошюра сценариев.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



(а) ряд из 8 карт феонов
(в порядке от 0 до 7)

(г) карта
посещения



(б) союзники



(в) правители
(по одному на
каждый феоуд)



(д) колода



(е)

стопка
счёта

(е)

стопка
сброса

В обучающем сценарии, подготовка к которому показана слева, вы будете использовать персонажей с простыми способностями. Рекомендуем сыграть несколько раз по таким правилам, после чего перейти к стандартному сценарию, описанному в конце этих правил.

- (а) Разложите 8 **карт феодов** в ряд в возрастающем порядке их номеров (от 0 до 7).
 - Отложите 12 **карт персонажей**, отмеченных символами корон. Они не используются в обучающем сценарии.
- (б) Разложите 4 валетов в ряд под феодами — это ваши **союзники**. Их порядок не имеет значения.
- (в) Перемешайте королей и дам, затем положите по одной из этих карт поверх каждого феода — это **правители**. Сдвиньте их немного вверх, чтобы вам были видны номера феодов.
- (г) Положите **карту посещения** так, чтобы её стрелка указывала вниз на феоды.
- (д) Перемешайте 32 **карты бесед**. Положите получившуюся **колоду** ниже союзников.
- (е) Оставьте место для **стопки сброса** и **стопки счёта**.
 - Возьмите 8 карт из колоды в **руку**.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра состоит из 8 раундов. Каждый раунд состоит из 4 этапов:

- А.** Выберите непосещённый феодал для посещения.
- Б.** По желанию замените союзников дружественными правителями.
- В.** Разыграйте беседы с правителем выбранного феодала, чтобы попытаться достичь целевого счёта.
- Г.** Если в конце посещения количество карт в стопке счёта в точности равно целевому счёту, правитель становится дружественным.

Повторяйте этапы с А по Г, пока не посетите все феодалы. Эти этапы подробно описаны ниже.

А. ВЫБЕРИТЕ ФЕОДАЛ ДЛЯ ПОСЕЩЕНИЯ

Вы должны посетить каждый из 8 феодалов Нортвуда ровно 1 раз за игру. Изначально правитель каждого феодала **нейтрален** к вам. Для того чтобы он стал **дружественным**, вы должны завершить посещение феодала, положив в точности столько карт в стопку счёта, сколько указано внизу карты феодала. Это значение называется **целевым счётом** и варьируется

от 0 (крайняя левая карта в ряду феодов) до 7 (крайняя правая карта).

1. Изучите карты в руке, потом выберите непосещённый фео́д для посещения.
2. Переместите карту посещения так, чтобы стрелка на ней указывала на выбранный фео́д (фео́д № 2 в примере ниже).



Выбирая фео́д, учитывайте карты в руке, масти правителей и доступные способности.

Б. ПРИГЛАСИТЕ ДРУЖЕСТВЕННЫХ ПРАВИТЕЛЕЙ

Перед беседами в каждом фео́де вы можете временно **заменить** любое количество союзников дружественными правителями.

Каждый приглашённый правитель заменяет одного союзника и позволяет использовать свою способность при посещении фео́да.

1. Можете выбрать не более 4 дружественных правителей.
2. Поместите каждого выбранного правителя поверх одного из ваших союзников. Любой правитель может заменить любого союзника.



О том, как правители становятся дружественными, и об их способностях будет рассказано далее.

В. РАЗЫГРАЙТЕ БЕСЕДЫ

После того как вы выбрали феода и определили, каких 4 союзников возьмёте с собой, вы должны разыгрывать **беседы** (взятки) с правителем этого феода, пока у кого-либо из вас не закончатся карты.

Каждая беседа выглядит так: сначала правитель разыгрывает карту, потом вы разыгрываете карту в ответ. У каждого правителя есть любимая тема для беседы, представленная его мастью. Эта масть называется **козырной**.

1. Можете активировать не более 1 способности союзника. *(Более подробно о способностях см. далее.)*

2. Положите верхнюю карту колоды лицевой стороной вверх в стопку сброса. Эта карта — **заявление** правителя.
3. Выберите одну карту из руки и разыграйте её в качестве **ответа**. При выборе карты учитывайте стандартные правила игр со взятками:
 - Вы должны разыграть карту той же масти, что и заявление правителя, если возможно. Это называется **следовать масти**.
 - Разыграйте любую карту, если вы не можете следовать масти.
4. Вы **выигрываете беседу**, если:
 - Ваш ответ следовал масти и значение ответа больше, чем значение заявления. *(Вы уверенно опровергли заявление правителя!)*
или
 - Заявление правителя не совпадает с мастью правителя, а ваш ответ совпадает. *(Вы сменили тему разговора на ту, которая ему нравится!)*
5. Если вы выиграли беседу, положите карту ответа лицевой стороной вверх в стопку счёта. В противном случае положите её в стопку сброса.

Допустим, у вас в руке эти 4 карты, а Сова — правитель, то есть козырная масть — **глаза**.



Ниже приведены 3 примера бесед.
Если Сова заявляет...



...вы должны следовать масти. У вас есть только одна такая карта — это 5 🍃, поэтому вы должны разыграть её. Так как 5 меньше 7, беседу вы проигрываете.



...вы должны следовать масти, и вы можете выбрать карту для ответа. Ответив картой 7 👁, вы выиграете беседу, так как значение этой карты больше 2 👁. Ответив картой 1 👁 — проиграете беседу.

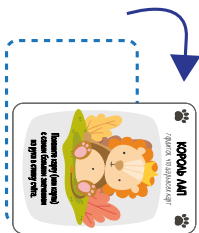


...у вас нет карт 🐾, поэтому вы можете ответить любой картой. Ответив картами 1 👁 или 7 👁, вы выиграете беседу, так как масть этих карт козырная. Ответив картами 8 🌸 или 5 🍃, вы проиграете беседу, потому что их масть не козырная (👁) и не соответствует заявлению (🐾). Значения карт при этом не важны.

СПОСОБНОСТИ СОЮЗНИКОВ

Ваши союзники окажут вам неоценимую помощь во время бесед. У каждого из них есть способность, которую вы можете активировать 1 раз за посещение феода.

Перед каждым заявлением правителя вы можете активировать не более 1 союзника, **повернув** его карту (или карту правителя, которой вы её заменили) на 90 градусов. После чего полностью выполните всё, что написано на этой карте.



Союзники — это суть игры! Их способности восстанавливаются после каждого посещения феода, поэтому используйте их, когда вам удобно.

Г. ЗАВЕРШИТЕ ПОСЕЩЕНИЕ

Посещение завершается, если в руке или колоде не осталось карт после активации способности или разыгрывания беседы. Вы не можете завершить посещение феода раньше времени. Также вы не можете активировать способности союзников после того, как посещение завершилось.

1. Как только посещение завершилось, подсчитайте количество карт в стопке счёта.

- Если оно в точности равно целевому счёту этого феода, то посещение феода завершается **успешно** и правитель этого феода становится дружественным. Сдвиньте карту правителя немного вниз. *(Этот правитель будет ликовать, выкрикивая «За Нортвуд!».)*



- Если оно не равно целевому счёту, посещение, увы, **неуспешно**. Уберите этого правителя из игры и переверните карту феода лицевой стороной вниз.



2. Если вы приглашали с собой каких-либо правителей, уберите их из игры независимо от того, использовали ли вы их способности или нет. В следующий феоде вы отправитесь со своими начальными союзниками, если только не замените их новыми правителями.
3. Верните все повернутые карты союзников в изначальное положение.
4. Перемешайте все карты бесед и возьмите 8 карт из получившейся колоды в руку. Выберите следующий феоде для посещения.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершится, когда вы посетите все 8 фео-дов. Каждый дружественный фео-д приносит вам **победные очки (ПО)**, равные числу звёзд на карте этого фео-да. Дружественные фео-ды приносят ПО независимо от того, остался ли их правитель на кар-те, или вы вызвали его для замены.

Сложите все полученные ПО, чтобы узнать свой итоговый счёт. Вы победили, если набрали хотя бы 16 ПО. При подготовке к игре вы также можете вы-брать уровень сложности, чтобы изменить минималь-ное число ПО, необходимое для победы.

Медаль	Сложность	Мин. счёт
Бронза	Обычная	16
Серебро	Продвинутая	18
Золото	Предельная	20



$4 + 3 + 2 + 1 + 2 + 4 = 16$ (Вы завоевали бронзовую медаль! Вы победили на обычном уровне сложности, но проиграли на продвинутом и предельном.)

Сложнее всего склонить на свою сторону правителей на краях. Однако они гораздо ценнее тех, что в центре, и на более высоких уровнях сложности их необходимо уговорить, чтобы победить в игре.

Если после неуспешного посещения феода вы поняли, что победа недостижима, можете либо завершить игру, либо продолжить её, чтобы узнать, какого счёта сможете достичь.

СТАНДАРТНЫЙ СЦЕНАРИЙ

В обучающем сценарии вашими союзниками всегда будут валеты — их способности хорошо подходят для новичков. Как только вы освоитесь с правилами игры, перейдите к стандартному сценарию и используйте весь набор союзников!

Разложите карты феофов, как в обучающем сценарии. Потом возьмите по 1 случайному союзнику каждой масти и по 2 случайных правителя каждой масти, пройдя следующие этапы:

1. Перемешайте все 24 карты персонажей. Берите их лицевой стороной вверх по одной, отмечая при этом их масть.
2. Кладите первую карту каждой масти, взятую вами, в ряд союзников. Вторую и третью карту каждой масти кладите на крайние левые фео-

ды, где ещё нет правителя. Откладывайте все остальные карты этой масти.

3. Как только перед вами будут 4 союзника и 8 правителей, перестаньте брать карты. Уберите остальные 12 карт персонажей из игры.

ПРИМЕЧАНИЯ

- «За Нортвуд!» — игра не на память. Вы можете в любое время просматривать стопки сброса и счёта, но не можете менять в них карты местами.
- Если вы активировали способность, то вы должны применить её. Если вы не можете применить способность, то её активация не возымеет эффекта.
- При одновременном взаимодействии с несколькими картами (например, когда вы сбрасываете две карты), вы можете выбрать, в каком порядке будете это делать.
- Если вы должны взять или переместить карты из колоды, а их там недостаточно (или колода закончилась), разыграйте эту ситуацию, сделав как можно больше из того, что было предписано.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Вильгельм Су.

Художественное оформление:

Леся Скрипак, Вильгельм Су.



SideRoomGames.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта:

Максим Истомин

и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор

и переводчик: Илья Клеванов.

Редактор: Алёна Решетова.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Михаил Гвоздков.



CrowdGames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.