

PER NORTHWOOD!

(un gioco in solitario di nobili animalotti)



Per Northwood! è un gioco in solitario di gestione della propria mano di carte.

Il tuo compito è quello di unire pacificamente il regno dei boschi: potrai farlo visitando otto Feudi e impegnandoti in una trattativa con i loro Sovrani, facendoli passare dalla tua parte.



Inizi la partita con 4 Alleati, ciascuno con una capacità che puoi utilizzare 1 volta per visita. Queste capacità ti permettono di pescare, scartare oppure modificare la tua mano per aiutarti a raggiungere il Punteggio Bersaglio.

Una volta che un Sovrano diventa amichevole, esso può essere utilizzato temporaneamente come Sostituto di uno dei tuoi Alleati: avere nuove capacità ti sarà utile per conquistare i Feudi più difficili!

COMPONENTI

32 carte **Dialogo**, numerate da 1 a 8 in 4 semi:

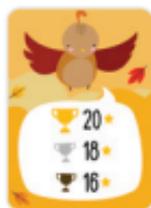
Artigli 🐾, **Fiori** 🌸,
Foglie 🍂 e **Occhi** 👁️.

24 carte **Personaggio**,
6 per ogni seme (Re, Regina,
Fante, Principe, Marchesa
e Barone): 12 di esse sono
contrassegnate con un'icona
corona nell'angolo in
basso a destra (queste non
vengono usate nella partita
introduttiva).

1 carta **Visita**, con una
freccia sul fronte e una
tabella punteggio sul retro.

8 carte **Feudo** numerate
da 0 a 7 (punteggio
Bersaglio), con un valore
in punti Vittoria che varia
da 1 a 4 stelle.

1 manuale degli **scenari**.
Questo **regolamento**.

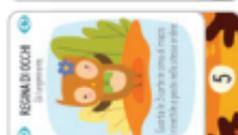


PREPARAZIONE



a) riga di 8 carte **Feudo**
(in ordine da 0 a 7)

d) carta **Visita**



b) riga degli **Alleati**



c) **Sovrani**
(uno su ogni Feudo)

e) mazzo di pesca



f) pila degli scarti

f) pila del punteggio

Nella pagina precedente, la preparazione è più semplice ed è pensata per le tue prime partite. Trovi la preparazione completa alla fine di questo regolamento.

a) Colloca le 8 carte **Feudo** in una riga, in ordine da 0 a 7. Metti da parte le 12 carte Personaggio che hanno l'icona corona in basso a destra. Non verranno usate nella partita introduttiva.

b) Colloca le 4 carte Fante (J) in una riga sotto ai Feudi: questi sono i tuoi **Alleati**. Il loro ordine non ha importanza.

c) Mescola le rimanenti carte Personaggio Re (K) e Regina (Q), poi distribuiscine 1 sopra a ogni Feudo: questi sono i **Sovrani**. Posizionale in modo tale che il numero della carta Feudo sottostante sia visibile.

d) Colloca la carta **Visita** dove preferisci al di sopra dei Feudi: la freccia deve essere visibile e puntare verso il basso.

e) Mescola le 32 carte **Dialogo**. Colloca questo **mazzo di pesca** al di sotto dei tuoi Alleati. Pesca 8 carte dal mazzo per formare la tua mano.

f) Lascia dello spazio per una **pila degli scarti** e una **pila del punteggio**.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni partita è data dalle 8 visite che dovrai compiere. Ogni visita si divide in 4 fasi:

- A. Scegli 1 Feudo non visitato da visitare.
- B. Porta con te dei Sovrani amichevoli in sostituzione dei 4 Alleati di partenza (facoltativo).
- C. Inizia un dibattito con il Sovrano del Feudo scelto per cercare di arrivare al suo punteggio Bersaglio.
- D. Termina la visita e procedi al conteggio dei punti.

Ripeti le fasi finché non hai visitato tutti i Feudi.

Ciascuna di queste fasi è descritta in dettaglio nelle sezioni seguenti.

A. SCEGLIERE UN FEUDO DA VISITARE

Puoi visitare ognuno degli 8 Feudi di Northwood **solo 1 volta per partita**. Il Sovrano di ogni Feudo inizia sempre come **Neutrale** nei tuoi confronti, e ogni Feudo richiede che tu termini la tua visita con un numero di carte nella pila del punteggio **che sia pari al suo punteggio Bersaglio** per far diventare **amichevole** il suo Sovrano. Il punteggio

Bersaglio si trova in fondo alle carte Feudo e varia da 0 (all'estrema sinistra) a 7 (all'estrema destra).

1. Esamina le 8 carte nella tua mano, poi scegli 1 Feudo non visitato da visitare.
2. Muovi la carta Visita sopra al Feudo scelto (Feudo #2, nell'esempio sottostante).



Per scegliere il Feudo, controlla: le carte nella tua mano, il seme del Sovrano e le tue capacità disponibili (questo ti sarà chiaro più avanti).

B. PORTARE DEI SOVRANI AMICHEVOLI

Inizi la partita con i tuoi 4 Alleati di partenza, ma i Sovrani che riuscirai a convincere saranno poi disposti ad aiutarti: quando visiti un Feudo, un qualsiasi numero di Sovrani amichevoli provenienti dai Feudi visitati precedentemente può essere chiamato a sostituire temporaneamente un Alleato. Ogni **Sostituto**

rimpiazza 1 singolo Alleato, permettendoti di usare la sua capacità solo per quel Feudo (ulteriori informazioni verranno date più avanti).

1. Scegli un qualsiasi numero di Sovrani amichevoli da portare con te (oppure non sceglierne alcuno).
2. Colloca ogni Sovrano scelto sopra a una delle tue carte Alleato. Un qualsiasi Sovrano può sostituire un qualsiasi Alleato.



C. IL DIBATTITO

Una volta scelto un Feudo e determinato i tuoi 4 Alleati, devi ora iniziare un dibattito con il Sovrano di quel Feudo.

Questo dibattito si divide in 3 parti:

1. Attiva fino a 1 capacità Alleato (spiegato più avanti).

Pesca 1 carta Dialogo e collocala a faccia in su sulla pila degli scarti: questa carta è la **dichiarazione** del Sovrano. Ogni Sovrano ha anche il suo argomento di conversazione preferito, rappresentato dal suo seme: 🐾, 🌸, 🍌, 👁️, (**seme dominante**).

2. Scegli 1 carta della tua mano da giocare come tua **risposta**, seguendo queste regole:

- La tua risposta deve essere dello stesso seme della dichiarazione del Sovrano, se possibile. Questo viene chiamato **seguire il seme**.
- **Se e solo se** non puoi seguire il seme, allora puoi giocare una qualsiasi carta.

Ottieni 1 punto se:

- La tua risposta è una carta più alta dello stesso seme della dichiarazione del Sovrano (un'obiezione forte e pertinente!), oppure
- La dichiarazione del Sovrano non corrisponde al seme della carta del Sovrano, ma la tua risposta sì. (*Cambiare l'argomento verso qualcosa che gli piace. Ottimo!*)

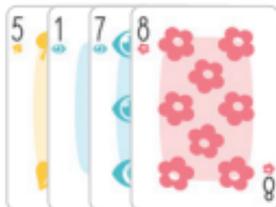
Se ottieni punti, colloca la tua carta risposta nella pila del punteggio (a faccia in su), altrimenti collocala nella pila degli scarti.

Il dibattito continua in questo modo, con il Sovrano che gioca sempre per primo, fino a che uno di voi esaurisce le sue carte Dialogo.

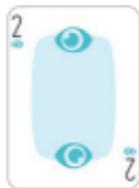
Nota 1: *Quando scarti più carte nello stesso momento, puoi scegliere l'ordine nel quale scartare.*

Nota 2: Sei libero di guardare la pila degli scarti o la pila del punteggio in qualsiasi momento, ma non puoi risistemare le carte.

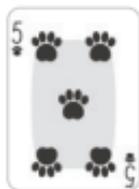
Per esempio: queste 4 carte (immagine a lato) formano la tua mano, mentre Gufo è il Sovrano (quindi il seme dominante è **Occhi**). Di seguito trovi 3 diverse possibilità. Se Gufo inizia con...



...tu devi seguire il seme. Visto che la tua unica carta ♠ è un 5, devi giocarla. Visto che 5 è più basso di 7, non otterrai punti.



...tu devi seguire il seme, ma hai una scelta. Rispondere con 7 ♥ ti farà ottenere punti, visto che è più alto di 2 ♥. Rispondere con 1 ♥ invece, non ti farà ottenere punti.



...non possiedi alcuna carta ♣, quindi puoi rispondere con una qualsiasi carta. Giocare 1 ♥ o 7 ♥ ti farà ottenere punti, visto che corrisponde al seme dominante ♥. Rispondere con

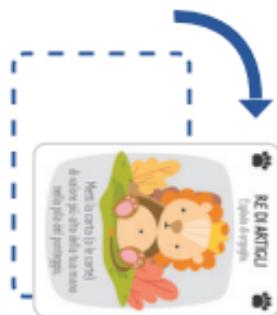
8 🌸 o 5 🍂 non ti farà ottenere punti, visto che nessuna delle 2 carte corrisponde al seme della dichiarazione 🐾 o al seme dominante 👁️. I valori non hanno importanza.

Capacità Alleato:

I tuoi strumenti più potenti sono i tuoi 4 Alleati. Ognuno di essi ha una capacità che puoi attivare 1 volta per visita.

Prima della dichiarazione di ogni Sovrano, se lo desideri, puoi attivare fino a 1 Alleato girando quella carta Alleato (o il Sostituto su di essa) di 90° verso destra, **esaurendola**. Segui le istruzioni

sulla carta alla lettera e risolvi completamente la capacità intera. Gli Alleati sono il cuore del gioco e non te la passerai bene se non massimizzerai il loro potere. Le capacità si ripristinano dopo ogni visita, quindi usale liberamente.



Nota 1: Se attivi una capacità e c'è almeno un modo valido con il quale eseguirla, devi effettuare la capacità. Se non c'è alcun modo valido col quale effettuare la capacità, non succede nulla.

Nota 2: Se una carta ti indica di pescare o muovere delle carte da una pila vuota (esempio: "pesca 3 carte" quando il mazzo ne ha solo 2), effettua l'azione finché è possibile e salta il resto.

Leggi il QR code per altri suggerimenti sulle capacità degli Alleati. →



D. TERMINARE LA VISITA

Dopo aver completato un dibattito o aver risolto completamente una capacità, se la tua mano o il mazzo sono vuoti, la visita termina immediatamente. Non puoi far terminare le visite anzitempo e neanche attivare delle capacità dopo che la visita è terminata.

1. Una volta che la visita termina, conta il numero di carte nella pila del punteggio.

- Se è **esattamente pari** al punteggio Bersaglio del Feudo, il Sovrano ora è finalmente amichevole nei tuoi confronti. Fai scivolare leggermente la sua carta verso il basso (si farà sfuggire un piccolo "Per Northwood!"). Puoi chiamarlo per una sostituzione



già dalla prossima visita.

- Se non è pari al punteggio Bersaglio del Feudo, le tue argomentazioni hanno fallito. Rimuovi quel Sovrano dal gioco e gira il Feudo a faccia in giù.

Se perdi un Feudo e realizzi che una vincita è fuori dalla tua portata, puoi scegliere di far finire la partita oppure di continuare a giocare per vedere quale punteggio riesci comunque a ottenere.

2. Se hai chiamato dei Sostituti, rimuovili tutti dal gioco, sia che tu abbia usato le loro capacità o meno. Nella prossima visita al Feudo, tornerai ad avere solo i tuoi 4 Alleati di partenza, a meno che tu non abbia trovato nel frattempo dei nuovi Sovrani amichevoli.

3. Ripristina tutte le carte Alleato ruotandole nella loro posizione originaria.

4. Mescola tutte le carte Dialogo e crea un nuovo mazzo, poi pesca 8 nuove carte. Scegli il prossimo Feudo da visitare.

FINIRE LA PARTITA

Una volta che hai visitato tutti gli 8 Feudi, la partita termina. Ogni Feudo amichevole ti fa ottenere

dei punti Vittoria pari al numero di stelle sulla sua carta. I Feudi amichevoli danno punti sia nel caso che il loro Sovrano si trovi ancora sulla propria carta, sia che sia stato chiamato come Sostituto. Somma i **punti Vittoria** totali per ottenere il tuo punteggio finale. Vinci con un punteggio di **16 stelle o superiore**. Puoi anche scegliere un livello di difficoltà prima di iniziare e impostare il suo punteggio minimo come soglia per la vincita.

Medaglia	Difficoltà	Punteggio minimo
Bronzo	Media	16
Argento	Difficile	18
Oro	Estrema	20



$4 + 3 + 2 + 1 + 2 + 4 = 16$ (medaglia di bronzo!

È una vittoria se stai giocando una partita a difficoltà Media, ma se stai giocando una partita Difficile/Estrema, è una sconfitta).

I Sovrani più difficili da convincere sono quelli ai margini. Tuttavia, sono anche molto più preziosi di quelli al centro e sono assolutamente necessari

nelle partite a difficoltà più alte. Recluta subito gli Alleati di cui hai bisogno!

GIOCO COMPLETO — TUTTI I SOVRANI!

La preparazione introduttiva spiegata all'inizio considerava i Fanti come Alleati, fornendo delle capacità forti e adatte ai principianti. Una volta che hai preso confidenza, puoi usare l'intera gamma di Personaggi per la partita completa! Colloca i Feudi come di norma, ma con 1 Alleato casuale da ogni seme e 2 Sovrani casuali da ogni seme:

1. Mescola tutte le 24 carte Personaggio.
2. Pesca 1 carta alla volta, facendo attenzione al seme:
 - Colloca la prima carta di ogni seme sulla riga degli Alleati.
 - Colloca la seconda e terza carta di ogni seme sul primo Feudo libero a partire da sinistra.
 - Le carte successive alla terza di ogni seme vanno rimosse dal gioco.
3. Una volta che hai 4 Alleati e 8 Sovrani, smetti di distribuire carte. Rimuovi le 12 carte inutilizzate dal gioco.

RICONOSCIMENTI

- Un sentito ringraziamento a Side Room Games per aver dato a me e ad altri designer l'opportunità di divulgare i nostri giochi a molte persone.
- Grazie a Bernardo, Charles W, Charles P, Emmy, Justin, Kevin, Taylor, Veselko, Matt, e a tutti coloro che hanno creduto in questo gioco, anche quando era solo un disordinato prototipo.
- Grazie a Clint, Ron, Mykey, Nico, e al resto di Unpub PH / Solo Boardgamers PH per tutto l'affetto e il supporto.
- Dedicato a Kat (Cavaliere di 🐉) e a Nate (Matto di 🐾).



Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Impaginazione: Margherita Cagnola

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Francesca Gherardi

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

GOO
GATEONGAMES



Vuoi rimanere
aggiornato
sul regolamento?

