

ZA SEVERNÍ LES!

sólová štychovka



Za Severní les! je sólová hra kombinující správu karet v ruce a přesné hraní štychů. Vaším cílem je pokojně sjednotit království Severního lesa. Toho dosáhnete tak, že navštívíte osm panství a povedete rozhovory (štychy) s jejich vládci, abyste je získali na svou stranu.



Na začátku hry máte k dispozici čtyři spojence, z nichž každý má schopnost, kterou smíte použít jednou za návštěvu. Tyto schopnosti vám umožňují dobírat, odhazovat nebo jinak upravovat vaši ruku a pomáhají vám dosáhnout přesného skóre, které vládce požaduje.

Jakmile si některého vládce získáte, může dočasně nahradit spojence, což vám poskytne nové možnosti a schopnosti, díky kterým si poradíte i s těmi nejobtížnějšími panstvími.

HERNÍ MATERIÁL

32 karet **rozovorů**,
o hodnotách 1–8 a ve
čtyřech barvách: **tlapky** 🐾,
květy 🌸, **listy** 🍂 a **oči** 👁.



24 karet **postav**, šest
od každé barvy. Dvanáct
karet má v pravém spodním
rohu symbol **koruny**.
Tyto karty použijete
až v pokročilé verzi hry.



1 karta **návštěvy** se šipkou
na přední straně a bodovací
tabulkou na rubu.



8 karet **panství**
s čísly 0–7 a bodovou
hodnotou jedna
až čtyři hvězdičky.



1 sešit **scénářů** (obsahující 12 scénářů)

PŘÍPRAVA HRY



a) Řada 8 karet
panství seřazených
od 0 do 7.



b) **Spojenci**



c) **Vládci**
(jeden
na každém
panství)



e) **Dobírací**



f) **Bodovací**
hromádka

f) **Odkládací**
hromádka

Příprava hry pro začátečníky na předchozí straně vás uvede do hry pomocí jednodušších schopností a doporučujeme vám ji pro několik úvodních partií. Na konci pravidel najdete úplnou přípravu hry.

- a) 8 karet **panství** vyskládejte do řady od 0 do 7.
 - Odložte stranou 12 karet **postav** se symbolem koruny. V této variantě hry je nepoužijete.
- b) 4 karty spodků umístěte do řady pod karty panství jako vaše **spojence**. Pořadí může být libovolné.
- c) Zamíchejte 8 karet králů a královen a poté je rozdejte na karty panství. Tyto karty jsou **vládci** jednotlivých panství. Vládce umístěte tak, aby bylo vidět číslo ve spodní části karty panství.
- d) Kartu **návštěvy** otočte šipkou vzhůru a umístěte ji kamkoliv nad řadu karet panství.
- e) Zamíchejte 32 **karet rozhovoru** a umístěte je lícem dolů pod vaše spojence. Vytvoříte tak dobírací balíček.
- f) Ponechte dostatek místa na **odkládací hromádku** a **bodovací hromádku**.
- g) Doberte si do ruky osm karet z balíčku.

PRŮBĚH HRY

Každá z 8 návštěv se skládá z pěti kroků popsaných níže:

- A. Vyberte libovolné, ale dosud nenavštívené panství.
- B. Smíte si vzít dříve spřáteleného vládce a nahradit jím pro dané kolo spojence.
- C. Hrajte karty rozhovoru s vládcem daného panství a pokuste se dosáhnout požadovaného skóre.
- D. Pokud dosáhnete požadovaného skóre zcela přesně, spřátelíte si daného vládce.
- E. Opakujte body A–D, dokud nenavštívíte všechna panství.

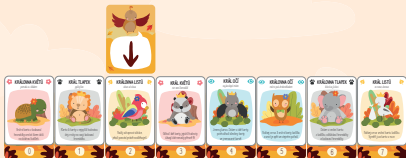
Každý z těchto bodů je popsán podrobněji dále.

A. VYBERTE PANSTVÍ

Během partie musíte navštívit všech osm panství, ale každé jen jednou. Všichni vládci jsou vůči vám na začátku hry **neutrální** a pokud si je chcete **spřátelit**, musíte do konce návštěvy dosáhnout požadovného skóre zcela přesně.

Požadované skóre je uvedeno na každé kartě panství (vždy ve spodní části od 0 vlevo po 7 vpravo).

1. Prohlédněte si karty na ruce a vyberte dosud nenavštívené panství.
2. Kartu návštěvy přesuňte nad vybrané panství (na příkladě níže panství 2).



Rozhodnutí o panství by se mělo zakládat na kartách ve vaší ruce, barvě vládce a vašich schopnostech. Vše vám postupně vysvětlíme.

B. SMÍTE POVOLAT SPŘÁTELENÉ VLÁDCE

Hru začínáte se čtyřmi spojenci, ale spřátelení vládci vám také mohou pomoci. Před návštěvou si smíte vybrat libovolný počet dříve spřátelených a nepoužitých vládců a dočasně jimi **nahradit** své spojence.

Každý vládce nahradí jednoho spojence a umožní vám pro dané panství (*a pouze pro něj*) využít jeho schopnost. O schopnostech a spřátelení vládců se dozvíte později.

1. Vyberte libovolný počet spřátelených vládců (*nebo žádného*).
2. Každého takto vybraného vládce umístěte na jednu ze svých karet spojenců. Libovolný vládce může nahradit libovolného spojence.



C. HRAJTE ROZHOVORY

Jakmile vyberete spojence, musíte postupně odehrát **rozhovory** (*štychy*) s vládcem zvoleného panství, dokud vám nedojdou karty na ruce.

Každý rozhovor se skládá z karty, kterou zahraje vládce, a vy na ni zareagujete jednou kartou z ruky. Každý vládce má také rád oblíbené téma rozhovoru (*to můžete chápat jako **trumf***).

1. Smíte aktivovat schopnost jednoho spojení (viz dále).
2. Vládce zahraje horní kartu z dobíracího balíčku – vezměte ji, otočte ji lícem vzhůru a umístěte na odkládací hromádku. To je **tvrzení** vládce.
3. Vyberte jednu karty z ruky, kterou zahrajete jako **odpověď**. Karty, které smíte zahrát, se drží tradičních štychových pravidel.
 - Vaše odpověď musí tzv. **ctít barvu**, takže pokud máte v ruce kartu ve stejné barvě, kterou zahrál vládce, musíte ji zahrát.
 - Pokud v ruce nemáte kartu v dané barvě, můžete zahrát jinou kartu.
4. Štych vyhrajete pokud:
 - Vaše odpověď má vyšší hodnotu než vládcovo tvrzení a je ve stejné barvě (*silný argument držící se tématu!*), nebo
 - vládcovo tvrzení není v barvě vládcovy karty, ale vaše odpověď ano, tzn. hrajete trumf. (*Změna tématu na něco, co se vládcovi líbí. Dobrá práce!*).
5. Pokud vyhrajete štych, umístěte svou odpověď na bodovací hromádku, lícem vzhůru. Jinak ji umístěte na odkládací hromádku.

Řekněme, že toto jsou karty, které máte v ruce. A vládcem je Sova (tzn. trumfová barva jsou **oči**).



Mohou nastat tři různé situace. Pokud Sova zahraje...



... musíte ctít barvu. Vaše jediná je 5, musíte ji zahrát. 5 je méně než 7, takže štych prohrájete.



... musíte ctít barvu, ale máte 2 možnosti. Pokud zahrajete 7 štych vyhrajete, protože 2 je nižší. Odpověď 1 štych prohraje.



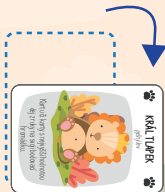
... nemáte žádné , takže můžete odpovědět libovolnou kartou. Pokud zahrajete 1 nebo 7 štych vyhrajete, protože se jedná o trumf .

Odpověď kartami 8 nebo 5 vám štych prohraje, protože nejsou v barvě tvrzení ani v barvě trumfu . Na hodnotě v tomto případě nezáleží.

SCHOPNOSTI SPOJENCŮ

Vašimi klíčovými pomocníky jsou čtyři spojenci. Každý spojenec má schopnost, kterou smíte využít jedenkrát za návštěvu.

Předtím než vládce zahraje tvrzení, můžete použít jednoho spojence (*nebo spřáteleného vládce umístěného na něm*). Spojence použijete tak, že otočíte kartu o 90 stupňů doprava – **vyčerpáte** ji. Dodržte instrukce na kartě spojence a vyhodnoťte celou jejich schopnost.



Spojenci jsou srdcem celé hry. Schopnosti se po každé návštěvě obnoví, tak je směle použijte! Můžete třeba jednoho spojence použít na začátku návštěvy, dva uprostřed a jednoho nepoužít.

D. KONEC NÁVŠTĚVY

Pokud dokončíte rozhovor nebo zcela vyhodnotíte schopnost a vaše ruka nebo balíček jsou prázdné, návštěva ihned končí. Návštěvu nelze ukončit předčasně. Schopnosti nelze použít po konci návštěvy.

1. Jakmile návštěva skončí, spočítejte karty na bodovací hromádce.

- Pokud počet karet přesně odpovídá hodnotě panství, podařilo se vám vládce **spřátelit**. Posuňte jeho kartu o kousek níž.

Od teď bude hlásat: „Za Severní les!“ Smíte jej povolat na pomoc od příští návštěvy!



- Pokud počet není roven hodnotě panství, vládce se k vám obrátí zády. Odstraňte jej ze hry a kartu panství otočte lícem dolů.



2. Pokud vám jako spojenci pomohli spřátelení vládci, odstraňte je ze hry, nezávisle na tom, jestli jste je během návštěvy využili. Během následující návštěvy začínáte s počátečními spojenci, pokud nepovoláte nové spřátelené vládce!
3. Vyčerpané spojence vraťte do původní pozice.
4. Pokud jste právě dokončili osmou návštěvu panství, přejděte na vyhodnocení konce hry, jinak pokračujte opět od bodu A. Zamíchejte všechny karty rozhovoru, vytvořte nový balíček a doberte si nových osm karet.

E. KONEC HRY

Jakmile ukončíte návštěvu osmého panství, hra končí. Každé panství, které se připojilo ke království, vám přinese **vítězné body**. Vítězné body se rovnají hvězdičkám na kartách. Nezáleží na tom, zda je na panství vládce nebo ne.

Body sečtete dohromady a získáte své konečné skóre. Vyhráváte, pokud máte alespoň 16 bodů. Na začátku hry si také můžete zvolit obtížnost hry, která mění počet bodů potřebných k vítězství.

Medaile	Obtížnost	Min. skóre
Bronzová	Základní	16
Stříbrná	Střední	18
Zlatá	Profík	20



$4 + 3 + 2 + 1 + 2 + 4 = 16$ (Bronzová medaile!

Výhra, pokud hrajete na základní obtížnost, prohra, pokud hrajete na střední nebo profíka.)

Nejtěžší je přesvědčit vládce na okrajích. Zároveň jsou ale mnohem cennější než ti uprostřed a na vyšší obtížnosti je získat musíte. Nejprve si tedy zajistěte spojence, které budete potřebovat!

Pokud ztratíte panství a zjistíte, že vítězství už není možné, můžete hru ukončit, nebo pokračovat a získat alespoň co nejvíce bodů.

PLNÁ HRA – VŠICHNI VLÁDCI!

Úvodní příprava vám jako spojence dává spodky. Jejich schopnosti jsou silné a vhodné pro začátečníky. Jakmile se s hrou seznámíte, zkuste plnou variantu, kde použijete celý balíček!

Panství připravte jako obvykle, s touto výjimkou: vyberte jednoho náhodného spojence z každé barvy a dva náhodné vládce z každé barvy.

1. Zamíchejte všech 24 karet postav. Vykládejte je lícem vzhůru jednu po druhé a sledujte jejich barvu.
2. První kartu, kterou od každé barvy otočíte, použijte jako spojence. Druhou a třetí kartu stejné barvy umístěte jako vládce na nejnižší volné panství. Každou další kartu stejné barvy ihned odstraňte ze hry.

3. Jakmile máte čtyři spojení a osm vládců, další karty neotáčejte. Zbylých 12 karet postav odstraňte ze hry.

ČASTÉ DOTAZY

- V této hře nejde o paměť. Do odhazovací nebo bodovací hromádky se můžete kdykoliv podívat. Stejně tak můžete ověřit zbývající počet karet v dobíracím balíčku. Nesmíte ale měnit pořadí karet.
- Pokud aktivujete schopnost a existuje alespoň jeden platný způsob jejího vyhodnocení, musíte ji provést. Pokud to není možné, nic se nestane.
- Když přesouváte více karet naráz (*např. „odhod’ 2 karty“*), můžete vybrat pořadí, ve kterém je přesunete.
- Pokud máte dobírat nebo přesunout karty z balíčku, ve kterém není dostatek karet (*např. „dober 3 karty“, ale v balíčku jsou jen 2*), proveďte alespoň to, co je možné, a zbytek přeskočte.

TVŮRCI

Za Severní les! – Sólová štychovka

© 2021 Side Room Games LLC.

Všechna práva vyhrazena.



Autor hry: Wilhelm Su

Ilustrace: Wilhelm Su (na základě komerčních podkladů
od lesyaskripak@shutterstock)

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com



Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Pavel Skalický, Tomáš Tvrdý

Grafická úprava: Matěj Uhlíř, Michal Hubáček

PODĚKOVÁNÍ

Velké poděkování vydavatelství Side Room Games!

Díky Bernardovi, Charlesi W., Charlesi P., Emmy, Justinovi,
Kevinovi, Taylorovi, Veselkovi, Mattovi a všem, kdo věřili
hře už ve fázi prototypu, i když to byl ještě pořádný chaos.

Děkuji také Clintovi, Ronovi, Mykeymu, Nicovi a celé
komunitě Unpub PH / Solo Boardgamers PH
za podporu a nadšení.

A konečně: Kat (rytířka 🐉) a Nate (šášek 🐾),
že jste v tom jeli se mnou.