

# ¡POR NORTHWOOD!

un juego de bazas en solitario



*«¡Por Northwood!» es un juego de bazas y gestión de mano en solitario. Tendrás que unificar pacíficamente el reino del bosque, visitando ocho feudos y persuadiendo a sus Gobernantes mediante el uso del diálogo (bazas) para que se unan a ti.*



*Cada uno de los cuatro aliados con los que comienzas tiene una habilidad que solo podrás usar una vez en cada visita. Son variadas, y con ellas podrás robar, descartar, o incluso cambiar tu mano para ayudarte a conseguir la puntuación.*

*Cuando hayas atraído a un Gobernante, este podrá sustituir de manera temporal a uno de tus aliados, lo que te proporcionará más habilidades para atraer a los Gobernantes más difíciles.*

# COMPONENTES

32 cartas de **diálogo**, numeradas del 1-8, de cuatro palos diferentes:

- **Zarpas** 🐾
- **Flores** 🌸
- **Hojas** 🍂
- **Ojos** 👁️



24 cartas de **personaje**, seis de cada palo. Doce de ellas tienen un icono de corona en la parte inferior derecha, lo que indica que no se usarán para la primera partida.



1 carta de **visitante**, con una flecha por una cara, y una tabla de puntuaciones por la otra.



8 cartas de **feudo**, numeradas del 0-7, con tantas estrellas como puntos de victoria proporciona (de 1 a 4).



1 **libro de escenarios**.

(a) fila de ocho  
**cartas de feudo**  
(en orden, del 0 al 7)



(d) carta de  
**visitante**

**PREPARACIÓN**



(b) aliados



(c) **Gobernantes**  
(en cada uno  
de los feudos)

(e) mazo



(f) pila de  
descarte

(g) pila de  
puntuación

Esta preparación comienza con habilidades más simples y se recomienda para las primeras partidas. La preparación de partidas más avanzadas queda detallada al final de este reglamento.

(a) Coloca las ocho **cartas de feudo** en fila, en orden ascendente del 0 al 7.

• Deja a un lado las 12 **cartas de personaje** con corona. No se usarán en las primeras partidas.

(b) Coloca las cuatro cartas de Sota en fila, en la parte inferior de los feudos. Estos serán tus **aliados**. Su orden no es relevante.

(c) Baraja las cartas de Rey y Reina y colócalas, de manera aleatoria, solapando cada uno de los feudos. Recuerda dejar a la vista el número del feudo. Estas cartas serán los **Gobernantes**.

(d) Coloca la **carta de visitante** en la zona superior de los feudos, con la cara de la flecha boca arriba, apuntado a los feudos.

(e) Baraja las 32 **cartas de diálogo**. Coloca este **mazo** en la zona inferior de los aliados.

(f) Deja un espacio libre para la **pila de descarte** y para la **pila de puntuación**.

• Roba ocho cartas del mazo. Estas formarán tu **mano**.

## CÓMO JUGAR

La partida se desarrolla mediante estos cinco pasos:

- A. Elige un feudo no visitado.
- B. Opcionalmente, atrae a Gobernantes amigos para sustituir a tus aliados.
- C. Crea diálogos con el Gobernante del feudo elegido para tratar de conseguir su puntuación.
- D. Si logras la puntuación exacta al final de tu visita, el Gobernante pasará a ser un Gobernante amigo.
- E. Repite estos pasos hasta que hayas visitado todos los feudos.

Cada uno de estos pasos se explica en detalle en las siguientes secciones.

### A. ELIGE UN FEUDO PARA VISITAR

Cada uno de los ocho feudos solo podrá visitarse una sola vez por partida. Cada Gobernante comienza siendo **neutral** para ti, y cada feudo requiere que finalices su visita con la puntuación indicada exacta para lograr que su Gobernante se convierta en **amigo**. Esta puntuación se muestra

en la parte inferior de cada carta de feudo. Deberás disponer las cartas de feudo en fila. El 0 más a la izquierda y el 7 más a la derecha.

1. Mira las ocho cartas de tu mano y elige un feudo que aún no hayas visitado.
2. Coloca la carta de visitante en la parte superior del feudo elegido (el feudo número 2 en este ejemplo).



*Lo ideal sería elegir el feudo en función de las cartas de tu mano, del palo del Gobernante y de tus habilidades disponibles. Esto queda detallado en la sección de los diálogos.*

## B. ATRAE A GOBERNANTES AMIGOS

Al comienzo de la partida tendrás cuatro aliados, pero más adelante también podrás contar con la ayuda de tus Gobernantes amigos. Cuando visites un feudo podrás usar Gobernantes amigos de feudos visitados anteriormente, para

sustituirlos temporalmente por aliados. Cada Gobernante amigo reemplaza a un único aliado, permitiéndote usar su habilidad solo en dicho feudo. Esto queda detallado en la sección de las habilidades.

1. Atrae cualquier número de Gobernantes amigos, o decide no elegir ninguno.

2. Coloca cada Gobernante elegido encima de una de tus cartas de aliado.

Cualquier Gobernante puede sustituir a cualquier aliado.



## C. CREAR DIÁLOGOS

Cuando hayas elegido un feudo y a tus cuatro aliados para esta ronda, deberás crear **diálogos** (bazas) con el Gobernante de dicho feudo, hasta que uno de los dos os quedéis sin cartas.

Un diálogo significa que el Gobernante juega una carta y tú respondes con otra carta.

Cada Gobernante tiene un tema favorito de conversación, representado por su palo (palo **ganador**).

1. Puedes activar la habilidad de un aliado (detallada en la parte inferior de la carta).
2. Coloca la carta superior del mazo sobre la pila de descarte. Esta carta será el **discurso** del Gobernante.
3. Elige una carta de tu mano como **respuesta**. Las cartas que puedes jugar siguen las reglas estándar de la mecánica de bazas:
  - Si fuera posible, tu respuesta debe ser del mismo tema que el discurso del Gobernante. Esto se conoce como **seguir el palo**.
  - Si no puedes responder con el mismo palo, podrás jugar cualquier otra carta.
4. Obtienes un punto del diálogo si:
  - Tu respuesta es una carta superior del mismo palo que el discurso del Gobernante. (*Una afirmación sobre el tema*), o
  - El discurso del Gobernante no se corresponde con su palo, pero tu respuesta sí que se corresponde. (*Cambiar el tema a algo que le guste. ¡Eso es lo que hay que hacer!*)
5. Si logras puntuar, coloca tu carta de respuesta en la pila de puntuación, boca arriba. De lo contrario, llévala a la pila de descarte.

Estas 4 cartas son tu mano y el búho es el Gobernante (su palo ganador es **Ojos**).



Fíjate en los siguientes 3 ejemplos. Si el búho empieza con...



...deberás jugar dicho palo. Dado que tu única carta de ♠ es un 5, deberás jugarla. Como el 5 es inferior a 7, no puntúas.



... deberás jugar dicho palo, pero tienes dos posibilidades. Responder con 7♥ te puntuará, dado que es superior a 2♥. Responder con 1♥ no te puntuará.



... no tienes cartas de ♣, así que puedes responder con cualquier carta. Si juegas 1♥ o 7♥ puntuarás dado que se corresponde al palo del búho (♥).

Responder con 8♦ o 5♠ no te puntuará, ya que no se corresponde con su discurso (♣) ni tampoco con su palo (♥). En este caso, los valores no tienen importancia.

## HABILIDADES DE LOS ALIADOS

Tus herramientas más poderosas son tus cuatro aliados. Cada uno tiene una habilidad que podrás activar una vez por visita.

Antes de ver el discurso del Gobernante, puedes activar un aliado, volteando su carta (o la que haya encima) 90 grados a la derecha, **agotándola**. Sigue las instrucciones de la carta y resuelve la habilidad.



*Los aliados son esenciales para tu estrategia, y, de no usarlos, te será difícil puntuar. Las habilidades vuelven a estar disponibles tras cada visita, así que te aconsejamos que las uses. Por ejemplo, puedes activar un aliado al inicio de la visita, otros dos durante la misma, y decidir no usar el último.*

## D. TERMINAR LA VISITA

Después de terminar un diálogo o resolver una habilidad, si tu mano o mazo están vacíos, la visita termina inmediatamente. No podrás terminar la visita antes de tiempo, ni tampoco activar habilidades después de haberla terminado.

1. Cuando hayas terminado la visita, cuenta el número de cartas de la pila de puntuación.

- Si es exactamente igual a la puntuación de la carta de feudo, su Gobernante pasa a ser amigo. Desplaza su carta hacia abajo.

*Esto dejará a la vista el mensaje de vitor «¡Por Northwood!». Puedes convocarlos para sustituir a tus aliados a partir de la próxima visita.*



- Si no es exactamente igual a la puntuación de la carta de feudo, habrás fallado. Retira al Gobernante de la partida y voltea su feudo boca abajo.



2. Si has atraído a algún Gobernante amigo, retíralo de la partida, independientemente de si has usado o no su habilidad. En tu próxima visita a un feudo, volverás a tener a tus aliados iniciales, excepto si logras atraer a nuevos Gobernantes.

3. Endereza todos los aliados agotados, dejándolos en su posición inicial, boca arriba.

4. Baraja todas las cartas de diálogo junto al mazo, crea uno nuevo y roba ocho cartas nuevas. Ya puedes elegir el próximo feudo para visitar.

## E. FIN DE LA PARTIDA

Cuando hayas visitado los ocho feudos, la partida habrá terminado. Cada feudo amigo te proporciona **puntos de victoria** según el número de estrellas que muestre. Los feudos amigos te proporcionan puntos independientemente de si su Gobernante sigue o no sobre la carta de feudo.

Suma las estrellas para determinar tu puntuación final. Ganas si tienes 16 puntos o más. También puedes usar los criterios de diferentes niveles de dificultad para retarte en tus partidas.

Medalla	Dificultad	Puntuación min.
Bronce	Estándar	16
Plata	Avanzada	18
Oro	Dominio	20



$4 + 3 + 2 + 1 + 2 + 4 = 16$  (¡Medalla de bronce! Ganas si juegas al modo estándar, pero pierdes si juegas al modo avanzado o dominio)

*Los Gobernantes más difíciles son los que se encuentran en los extremos. Pero también son los de mayor valor, por lo que son necesarios para lograr la victoria en los modos más desafiantes. Recluta a los aliados que necesites para lograr esos retos.*

Si pierdes un feudo y te das cuenta que ya no puedes ganar, puedes elegir finalizar la partida o continuarla para ver qué puntuación alcanzas.

## PARTIDAS CON TODOS LOS GOBERNANTES

La preparación inicial te proporciona cuatro cartas de Sota como aliados, que tienen habilidades fuertes para las primeras partidas. Cuando te sientas preparado, prueba jugar con todos los Gobernantes.

Coloca los feudos como de costumbre, pero elige de manera aleatoria un aliado de cada palo y dos Gobernantes de cada palo.

1. Baraja las 24 cartas de personaje. Colócalas, boca arriba, fijándote en sus palos.
2. Según vas robando cartas, coloca la primera carta que veas de cada palo en la fila de aliados. Coloca la segunda y tercera carta de cada palo en el espacio libre de los feudos más a la izquierda.

Estos serán los Gobernantes. Descarta cualquier carta revelada restante de dicho palo.

3. Cuando tengas a los cuatro aliados y a los ocho Gobernantes, deja de revelar cartas. Devuelve a la caja las 12 cartas de personaje no usadas.

## DUDAS FRECUENTES

- Este no es un juego de memoria. Puedes mirar las pilas de descarte y puntuación en todo momento, pero no podrás manipular o reordenar sus cartas.
- Si activas una habilidad y hay al menos un modo válido de ejecutarla, deberás llevar a cabo dicha habilidad. Si no hay un modo válido de realizar la habilidad, no ocurrirá nada.
- Cuando muevas varias cartas al mismo tiempo (es decir, «descarta dos cartas»), podrás elegir su orden.
- Si un texto te indica que robes o muevas cartas de una pila vacía (es decir, «roba tres cartas» cuando el mazo solo tiene dos), realiza la acción tanto como sea posible e ignora el resto.
- Para más detalles de cada habilidad, entra en [melmacgames.com/juegos/por-northwood/](http://melmacgames.com/juegos/por-northwood/)

## AGRADECIMIENTOS

- Muchas gracias a Side Room Games por darme la oportunidad junto a otros diseñadores de compartir nuestros juegos con más gente.
- Gracias a Bernardo, Charles W, Charles P, Emmy, Justin, Kevin, Taylor, Veselko, Matt y a todos los que han creído en este juego desde que era solo un prototipo.
- Gracias a Clint, Ron, Mykey, Nico y al resto de Unpub PH / Solo Boardgamers PH por todo su amor y apoyo.
- Gracias a Kat (Caballero de 🗨️) y a Nate (Bufón de 🐾).

## CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

- Traducción y adaptación: <img alt="Meeple Foundry logo: a square with a meeple piece inside" data-bbox="528 688 618 758"/> **MEEPLE  
FOUNDRY**
- Revisión: Manuel Corpas, Raquel Sancho

**MelmacGames.com**  
**instagram.com/MelmacGames**  
**twitter.com/MelmacGames**

