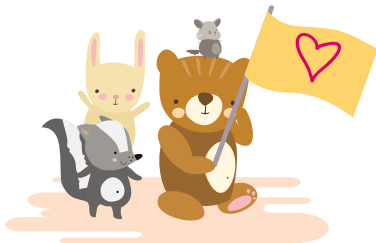


ZA GÓRNA KNIEJĘ!

gra solo o l(e)wach



Twoim celem w grze „Za Górną Knieję!” jest pokojowe zjednoczenie tytułowego leśnego królestwa. Aby to osiągnąć, odwiedzasz osiem gajów i prowadzisz rozmowy (zagrywasz lewy) z ich Opiekunami, starając się zdobyć ich poparcie.



Rozpoczynasz grę z czterema Sojusznikami. Każdy z nich posiada zdolność, której możesz użyć raz podczas wizyty. Ich efekty pozwalają Ci dobierać, odrzucać karty i manipulować ręką, aby precyzyjnie trafić w wymagany wynik punktowy.

Po przekonaniu Opiekuna Gaju możesz użyć go zamiast Sojusznika podczas kolejnych wizyt – co daje więcej opcji strategicznych!

KOMPONENTY

32 karty **dialogu**,
o wartościach od 1 do 8
w czterech kolorach:

Pazury 🐾, **Kwiaty** 🌸,
Liście 🍂 i **Oczy** 👁.



24 karty **postaci**: po sześć
z każdego koloru.

Dwanaście z nich ma ikonę
korony – te nie są używane
w grze wprowadzającej.



1 karta **wizyty** (ze strzałką
na awersie i punktacją na
rewersie).



8 kart **gajów**, o numerach
od 0 do 7, z wartością
punktową od jednej do
czterech gwiazdek.



1 broszura scenariuszy z wyzwaniami
zaawansowanymi.

(a) rząd ośmiu kart gajów, w kolejności od 0 do 7



PRZYGOTOWANIE

(d) karta wizyty



(b) Sojusznicy



(c) Opiekunowie Gajów,

po jednym na gaju

(g) stos punktów



(f) stos kart odrzuconych

(e) talia dobierania

Przygotowanie (wersja wprowadzająca):

(a) Ułóż osiem **kart gajów** w rzędzie od lewej (nr 0) do prawej (nr 7).

- Odłóż 12 **kart postaci** z ikoną korony – nie będą używane w tej wersji.

(b) Umieść cztery karty Waletów pod gajami – to twoi **Sojusznicy**. Kolejność nie ma znaczenia.

(c) Potasuj Króle i Damy i rozmieść losowo po jednej karcie na każdy gaj – to **Opiekunowie Gajów**. Ułóż karty lekko przesunięte w górę, by było widać numer gaju.

(d) Połóż **kartę wizyty** nad rzędem gajów, strzałką w dół.

(e) Potasuj 32 **karty dialogu** i ułóż je pod Sojusznikami jako **talie dobierania**.

(f) Zostaw miejsca na **stosy kart odrzuconych** i (g) **punktów**.

- Dobierz osiem kart dialogu **na rękę**.

ROZGRYWKA

W ciągu gry odbywasz osiem wizyt. Każda składa się z pięciu kroków:

- A. Wybierz nieodwiedzony gaj.
- B. Opcjonalnie zastąp Sojuszników zaprzyjaźnionymi Opiekunami Gajów.
- C. Rozegraj dialogi (lewy) z Opiekunem Gaju, próbując uzyskać wynik punktowy równy numerowi gaju.
- D. Jeśli trafisz dokładnie w wymagany wynik, pozyskujesz Opiekuna jako zaprzyjaźnionego potencjalnego Sojusznika.
- E. Powtarzaj, aż odwiedzisz wszystkie gaje (8 wizyt).

A. WYBÓR GAJU

Musisz odwiedzić każdy z ośmiu gajów dokładnie raz. Opiekunowie zaczynają jako **neutralni**. Każdy wymaga zakończenia wizyty z dokładną liczbą punktów (lewy) – od 0 do 7 (numer na dole karty gaju), wtedy stają się **zaprzyjaźnieni**.

1. Przejrzyj osiem kart na ręce, potem zdecyduj,

który gaj odwiedzisz.

2. Połóż nad nim kartę wizyty (gaj #2 w poniższym przykładzie).



Wybierając gaj, weź pod uwagę karty na ręce, kolor Opiekuna Gaju (atu) i dostępne zdolności Sojuszników.

B. WPROWADZANIE SOJUSZNIKÓW

Zaczynasz grę z czterema Sojusznikami, ale zaprzyjaźnieni Opiekunowie Gajów mogą zastąpić ich podczas kolejnych wizyt. Możesz wybrać dowolną liczbę dostępnych Opiekunów Gajów i umieścić ich na kartach Sojuszników – **zastępują** ich tylko na tę jedną wizytę.

Jeden Opiekun zastępuje jednego stałego

Sojusznika i pozwala na skorzystanie ze swojej zdolności (o czym za chwilę) tylko podczas tej jednej wizyty.

1. Zdecyduj, ilu zaprzyjaźnionych Opiekunów wprowadzisz do gry (możesz nie skorzystać z pomocy żadnego).

2. Połóż kartę Opiekuna na karcie Sojusznika. Każdy Opiekun może zastąpić każdego Sojusznika, nie ma tu ograniczeń.



C. ROZGRYWANIE DIALOGÓW

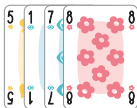
Podczas wizyty prowadzisz rozmowę z Opiekunem Gaju. Zagrywacie naprzemiennie **karty dialogu** – kolejne lewy – aż skończą się karty w twojej ręce lub w talii dobierania.

Pojedynczy dialog to zagranie karty przez Opiekuna i twoja na nią odpowiedź. Każdy Opiekun ma swój ulubiony temat rozmowy – swój kolor czyli **atu**.

Każdy dialog (lewa) to następujące kroki:

1. (Opcjonalnie) aktywuj zdolność jednego Sojusznika (wyjaśnione niżej).
 2. Odkryj wierzchnią kartę z talii dobierania (połóż ją na wierzchu stosu kart odrzuconych) – to „**wypowiedź**” Opiekuna Gaju.
 3. **Odpowiedz** jedną kartą z ręki:
 - Jeśli możesz, musisz zagrać kartę **tego samego koloru**.
 - Jeśli nie masz karty w kolorze wypowiedzi Opiekuna Gaju, zagrywasz dowolną inną kartę.
 4. Zdobywasz punkt w dialogu, jeśli:
 - Twoja karta jest wyższa i tego samego koloru co wypowiedź Opiekuna Gaju albo
 - Twoja karta odpowiada ulubionemu kolorowi Opiekuna Gaju (jest atu), a jego wypowiedź nie. (Zmienileś temat rozmowy na jego ulubiony, świetnie!)
 5. Jeśli zdobywasz punkt, połóż swoją kartę na stosie punktów (wartością do góry).
- Jeśli przegrywasz dialog, odłóż ją na stos kart odrzuconych.

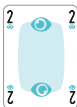
Przykładowo masz na ręce te cztery karty, a Sowa jest Opiekunem Gaju (co oznacza, że  są aty).



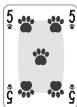
Rozpatrzmy trzy przypadki. Jeśli Sowa zagrała...



... musisz odpowiedzieć kartą do koloru. W kolorze  masz tylko „5”, więc ją zagrywasz. „5” ma mniejszą wartość niż „7”, stąd nie zdobywasz punktu.



... musisz odpowiedzieć kartą do koloru, jednak masz wybór. Odpowiadając kartą 7 , zdobywasz punkt, bo ma wyższą wartość niż 2 . Odpowiadając kartą 1 , nie zdobywasz punktu.



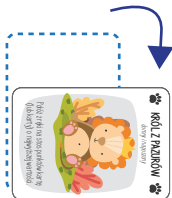
... nie masz kart w kolorze , więc możesz odpowiedzieć dowolną kartą. Zagrywając 1  albo 7 , zdobywasz punkt, bo kolor  jest aty. Zagrywając 8  albo 5 , nie zdobywasz punktu, bo nie

odpowiadają ani kolorowi karty zagranej przez Sowę (🐾), ani atu (👁️). Wartości w takim przypadku nie mają znaczenia.

ZDOLNOŚCI SOJUSZNIKÓW

Twoją siłą są czterej Sojusznicy. Każdy z nich ma unikalną zdolność, którą możesz aktywować raz na wizytę.

Przed każdą wypowiedzią Opiekuna Gaju możesz aktywować jednego Sojusznika, obracając jego kartę (lub kartę zastępującego go Opiekuna) o 90° w prawo – oznacza to **wyczerpanie**. Wykonaj instrukcję z karty dokładnie i w całości.



Sojusznicy to serce gry! Zdolności odnawiają się po każdej wizycie, więc korzystaj z nich swobodnie – na przykład możesz aktywować jednego Sojusznika na samym początku wizyty, dwóch w trakcie, a czwartego nie użyć wcale.

D. ZAKOŃCZENIE WIZYTY

Wizyta (rozmowa) kończy się, gdy skończą się karty w ręce lub w talii dobierania (po dialogu lub wykorzystaniu zdolności Sojusznika). Nie możesz zakończyć wizyty wcześniej. Nie możesz użyć zdolności po zakończeniu wizyty.

1. Policz karty w stosie punktów.

- Jeśli masz dokładnie tyle punktów, ile wymaga karta gaju – zaprzyjaźniasz się z Opiekunem Gaju. Przesuń jego kartę w dół.



- Jeśli nie – usuń kartę Opiekuna Gaju z gry, a gaj odwróć rewersem do góry.



2. Usuń karty wszystkich Opiekunów Gajów zastępujących Sojuszników (niezależnie, czy użyto ich zdolności, czy nie). Nie możesz ich już użyć, ale dalej liczą się do punktacji końcowej.

3. Przywróć wyczerpanych startowych Sojuszników do aktywnej pozycji.

4. Potasuj wszystkie karty dialogu i dobierz nowe osiem kart. Wybierz kolejny gaj.

E. ZAKOŃCZENIE GRY

Po odwiedzeniu wszystkich gajów gra się kończy. Każdy zaprzyjaźniony Opiekun Gaju daje punkty równe liczbie gwiazdek na jego gaju.

Zsumuj punkty:

16-17 = Brąz

18-19 = Srebro

20 = Złoto

Możesz też przed grą ustalić samodzielnie, do jakiego wyniku dążysz.



$$4 + 3 + 2 + 1 + 2 + 4 = 16 \text{ (brązowy medal!)}$$

Opiekunowie skrajnych gajów są najtrudniejsi i najwyżej punktowani. Może najpierw warto zaprzyjaźnić się z pozostałymi Opiekunami, których

zdolności będziesz potrzebował.

Jeśli przegrasz gaj i zauważysz, że nie wygrasz gry, możesz albo zakończyć grę, albo kontynuować, żeby przekonać się, jaki wynik osiągniesz.

WARIANT PEŁNY GRY

Zamiast Waletów losujesz jednego Sojusznika z każdego koloru. Losujesz także dwóch Opiekunów z każdego koloru. Innymi słowy z 24 kart postaci:

- jedna karta z danego koloru trafia do Sojuszników,
- druga i trzecia karta z danego koloru trafiają na losowe gaje,
- pozostałe karty postaci odkładasz do pudełka.

FAQ

- To nie jest gra pamięciowa – możesz przeglądać stosy punktów i kart odrzuconych w dowolnym momencie (bez zmiany kolejności kart).
- Jeśli wykorzystujesz zdolność Sojusznika, musisz wykonać efekt w całości.
- Jeśli talia nie ma wystarczającej ilości kart,

wykonaj część efektu (np. dociągnij dwie zamiast trzech kart).

- Możesz wybrać kolejność kart przy efektach typu „odrzuć dwie karty”.
- Szczegółowe przykłady i wyjaśnienia zdolności znajdziesz na: bit.ly/ForNorthwoodFAQ (ang.).

AUTOR I WYDAWCY

Za Górną Knieję! (ang. “For Northwood!”)

Gra zaprojektowana przez Wilhelma Su.

Ilustracje: Wilhelm Su, na bazie materiałów komercyjnych (lesyaskripak@shutterstock)



© 2021 Side Room Games LLC.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
www.SideRoomGames.com

Wersja polska:

Tłumaczenie i opracowanie: Konrad Sass

Grafika i skład: Sylwia Stankiewicz-Stus

www.instagram.com/stankiewiczstus



© 2025 MeepleMood
www.MeepleMood.eu

Znak jakości The Dice Tower Seal of Excellence™ jest znakiem towarowym firmy The Dice Tower, LLC i został użyty za zgodą.

PODZIĘKOWANIA OD AUTORA

Szczególne podziękowania dla Side Room Games!

Dziękujemy także Bernardo, Charlesowi W., Charlesowi P., Emmy, Justinowi, Kevinowi, Taylorowi, Veselce, Mattowi i wszystkim, którzy wierzyli w tę grę, gdy była jeszcze tylko chaotycznym prototypem.

Dzięki również dla Clinty, Rona, Mykeya, Nico i całej społeczności Unpub PH / Solo Boardgamers PH za wsparcie i pozytywną energię.

Dla Kat (Rycerz z ) i Nate'a (Błazen z ) – bez Was to nie byłoby to samo.

PODZIĘKOWANIA OD WYDAWCY WERSJI POLSKIEJ

Dzięki za wsparcie dla Sylwii, Tomka i Marka!

A Wam, Drodzy Gracze, dziękuję, że uwierzyliście w pierwszy projekt wydawnictwa MeepleMood. Mam nadzieję, że da Wam dużo frajdy!