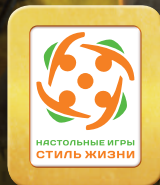


ТОРЫНУЧ, ЖГИ!

ПРАВИЛА ИГРЫ





КОМПОНЕНТЫ

- 1 центральный тайл с теремом
- 4 двусторонних игровых поля с дорожками
- 1 жетон первого игрока
- 10 фишек рыцарей
- 1 фишка Змея Горыныча
- 11 пластиковых подставок для фишек
- 7 наборов карт действий (по 6 карт на игрока)
- 12 карт движения рыцарей и Змея Горыныча
- 9 двусторонних тайлов манёвров (3 тайла с базовыми манёврами и 6 тайлов с продвинутыми манёврами)
- 2 жетона спецэффектов
- 4 жетона речи
- 1 песочные часы на 30 секунд



Жила в тереме высоком царевна прекрасная. И охранял терем тот Змей Горыныч о многих головах (то ли о трёх, а то ли о семи). Прошла как-то молва, что в тереме (помимо царевны) богатства несметные спрятаны.

Много доблестных (а может, жадных) рыцарей да разбойников поспешили царевну «спасать».

Жили Змей Горыныч с царевной в мире и согласии, да вдруг, откуда ни возьмись, полчища незваных гостей!

Попробовал было Горыныч по-хорошему иноземцам растолковать, чтоб их с царевной в покое оставили, но те слушать не желали, а только норовили копьём ткнуть или из лука стрельнуть, да грозили терем осадой взять.

Посоветовались все головы Горыныча и поняли, что придётся терем с царевной оборонять не на жизнь, а на смерть – всех захватчиков огнём жечь.

Ой, много недругов со всех сторон подступает, ну, да и Горыныч не прост – на крыльях летает, каждая голова дозор несёт и огнём пышет! Главное, им только договориться, куда первым делом путь держать...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Все вместе направляйте Горыныча к рыцарям, которые с каждым шагом всё ближе и ближе к терему – не успеете глазом моргнуть, как доберутся до царевны! Ваша задача – сжечь всех заморских женихов и не дать царевну в обиду.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Положите в середину стола центральный тайл с теремом и царевной. Возьмите 4 планшета поля стороной без рек и тоннелей вверх и положите их вокруг терема так, чтобы получилось квадратное поле (см. пример справа). По-разному комбинируя игровые поля, вы сделаете игру более разнообразной. Будьте внимательны: все дорожки, по которым идут рыцари, должны непрерывно вести к терему, а стартовые клетки рыцарей находиться по краям.



Об особенностях обратной стороны полей читайте в «Продвинутых правилах игры».

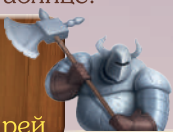
2 Возьмите Горыныча и столько рыцарей, сколько указано в таблице:

3 игрока – **5** рыцарей

4 игрока – **7** рыцарей

5 игроков – **9** рыцарей

6 или **7** игроков – **10** рыцарей



Всех рыцарей произвольно расставьте на начало разных дорожек по краям поля. Горыныча поставьте на любую из четырёх клеток у терема на центральном тайле.

3 Раздайте каждому игроку по одному набору карт действий: 4 разных карты «Перемещение» со стрелками, 1 карту «Огонь» и 1 карту «Манёвр». О картах действия читайте на странице 5.

4 Возьмите 3 тайла базовых манёвров (со звёздочкой) и положите их рядом с игровым полем стороной с символом Змея вверх. О манёврах читайте на странице 5.

5 Карты движения рыцарей (с серыми рубашками) и Змея Горыныча (с красными рубашками) разделите на две стопки и перемешайте по отдельности.

6 Возьмите столько жетонов речи, сколько указано в таблице:

3 игрока – **1** жетон речи

4 игрока – **2** жетона речи

5 или **6** игроков – **3** жетона речи

7 игроков – **4** жетона речи



Положите их рядом с полем и поставьте рядом песочные часы. Используйте жетоны речи, **только** если вы хотите упростить игру.

7 Игрок, который последним гулял по дремучему лесу, становится первым игроком и берёт себе жетон первого игрока.



Пример подготовки к игре на простом поле с базовыми манёврами для трёх участников

ХОД ИГРЫ

Во время игры вы не можете разговаривать и обсуждать свои действия! Первый игрок может только молча указать пальцем на рыцаря (или рыцарей), которого он планирует атаковать или к которому он хочет приблизиться. Однако если это ваша первая игра или вы играете с детьми, вы можете использовать жетоны речи, чтобы обсудить план действий в текущем раунде. Первый игрок в начале раунда может сбросить один жетон речи и перевернуть песочные часы – у вас будет 30 секунд, чтобы обсудить свои действия.

Игра состоит из раундов, в каждом из которых игроки выполняют по очереди следующие действия:

- 1 Игрок с жетоном первого игрока открывает по одной карте движения рыцарей и Змея Горыныча.

Карта движения рыцарей показывает, на сколько шагов в этом раунде переместятся по своим дорожкам рыцари. Передвиньте каждую фишку рыцаря на столько клеток, сколько указано на карте. **Не спускайте с рыцарей глаз:** если хотя бы один из них дойдет до терема, вы проиграете!

Карта движения Змея Горыныча показывает максимально возможное число клеток, на которое может переместиться Змей в этом раунде. Ходить на меньшее число клеток, чем указано на карте движения, можно, но Змей должен сделать хотя бы один шаг. Если на карте отрицательное число, то Змей Горыныч обязан полететь в противоположную сторону выбранного направления на карте действия. **Будьте внимательны:** если Змей окажется за пределами поля, вы проиграете!

- 2 Первый игрок молча показывает на одного или более рыцарей, которых он предлагает атаковать в этом раунде или к которым он хочет подобраться ближе.

- 3 Затем все игроки выбирают одну из своих карт действий и кладут её перед собой рубашкой вверх. Игроки будут разыгрывать карты по порядку, начиная с первого игрока. Игрокам доступны три действия: Перемещение (4 карты), Огонь (1 карта) и Манёвр (1 карта). Подробнее о том, как они работают, смотрите далее.

Если игрок хочет пропустить свой ход в этом раунде, он сообщает о своём желании другим игрокам и забирает все сыгранные ранее карты (если такие есть) назад в руку.

- 4 Начиная с первого игрока, каждый игрок в свою очередь открывает выбранную карту действия и применяет её эффект. Сыгранные карты остаются лежать в ряд перед игроками лицом вверх, поэтому число доступных действий в каждом раунде уменьшается.

- 5 Когда все сделали ход, жетон первого игрока передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Если в этом раунде игрок разыграл последнюю карту, то в конце раунда он забирает все карты со стола обратно в руку. После этого начинается новый раунд. Если в колодах движения рыцарей и Змея закончились карты, перемешайте ранее открытые карты и сформируйте новые колоды.



КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

Эффект карты действия применяется сразу же, как только игрок её открыл.



Перемещение: Змей Горыныч перемещается в направлении стрелки выбранного цвета в зависимости от цифры на карте движения Змея. Передвиньте фишку хотя бы на одну клетку, но не более чем указано на карте движения Змея. Так как Змей может летать, он перемещается, не обращая внимания на дорожки и деревья. Если число на карте движения Змея положительное, переместите Змея по направлению стрелки выбранного цвета на сыгранной карте действия. Если же число отрицательное, Змей будет двигаться в противоположную сторону от разыгранной стрелки. Змей может стоять на одной клетке с рыцарями.

Огонь: сожгите всё, что находится на клетке, где стоит Змей Горыныч. Уберите уничтоженных рыцарей с поля. **Будьте бдительны:** если вы разыграете эту карту, когда Змей стоит на любой из четырёх клеток терема, вы сжигаете терем вместе с царевной и сразу же проигрываете!



Манёвр: выберите один из доступных манёвров и примените его эффект.



Все манёвры срабатывают сразу же, как только игрок, разыгравший карту «Манёвр», выбрал один из тайлов манёвров. Все манёвры двусторонние: на одной стороне манёвры Змея Горыныча, а на другой – контрманёвры рыцарей. После применения манёвра Змея Горыныча, переверните его на обратную сторону – контрманёвр рыцарей на обратной стороне также сразу применяется. После этого переверните манёвр обратно на сторону Змея Горыныча, чтобы другие игроки смогли им воспользоваться в свой ход (исключение: контрманёвр «Защита от огня»).

Все манёвры делятся на базовые и продвинутые (о них читайте в «Продвинутых правилах игры»). Базовые манёвры мы рекомендуем использовать в первых играх. Далее вы можете использовать любые манёвры по вашему желанию.

Манёвры Змея Горыныча

Контрманёвры рыцарей

БАЗОВЫЕ МАНЁВРЫ



Огненный шар: сожгите всё, что находится на соседней со Змеем Горынычем клетке (клетка по диагонали соседней не считается). Осторожно, не сожгите терем!

Марш: все рыцари немедленно двигаются вперёд на одну клетку.



Разноцветная стрелка: переместите Змея Горыныча в любую сторону так, будто вы сыграли любую карту действия «Перемещение».

Сброс: все игроки сбрасывают любую карту из руки и кладут её в ряд разыгранных карт лицом вверх. Эффект сброшенной карты не применяется. Если у игроков нет в руках карт, то они ничего не сбрасывают.



Царевна зовёт! Змей Горыныч немедленно возвращается в терем на любую клетку.

Защита от огня: рыцари защищены от огня до конца текущего раунда. Переверните карту на сторону Змея Горыныча **только по окончании раунда.**



ПРИМЕР ХОДА

Саша, Аня, Паша и Лена играют вчетвером. Саша, первый игрок этого раунда, открывает две карты движения: рыцари идут на «2», Змей Горыныч – на «3». Игроки передвигают всех рыцарей на две клетки вперёд. Саша указывает на рыцаря, которого предлагает атаковать в этом раунде, после чего все игроки выбирают по одной карте, которую они хотят сыграть в свой ход. Однако Паша решает пропустить ход в этом раунде и забирает все сыгранные ранее карты. Саша, первый игрок, открывает свою карту: красная стрелка. Он берёт фишку Змея Горыныча и перемещает её на две клетки вправо – Горыныч оказывается на одной клетке с рыцарем. Аня, второй игрок, открывает свою карту – «Огонь» – Горыныч уничтожает рыцаря, и его фишка убирается с поля. Так как Паша, третий игрок, пропускает ход, следующей ходит Лена: она выбрала жёлтую стрелку и решает пойти на максимальное число клеток – на три клетки вверх. На этом раунд завершается, Саша передаёт жетон первого игрока Ане.



КОНЕЦ ИГРЫ

Быстро сказка сказывается, да не скоро дело делается, а вот игра заканчивается в нескольких случаях:

Вы выигрываете, если:

- Горыныч сжёг всех рыцарей.

Вы проигрываете, если:

- хотя бы один рыцарь дошёл до терема,
- Горыныч вышел за пределы поля,
- Горыныч сжёг терем вместе с царевной.

Если вы сыграли уже много партий и уверены в своих силах, вы можете не использовать жетоны речи, играть на продвинутой стороне поля и применить новые манёвры. Заинтригованы? Скорее открывайте «Продвинутые правила игры!»

Автор игры: Артур Вьенно
Иллюстраторы: Виктория Волина-Лукьян,
Себастьян Лебёф, Сергей Кардаков
Менеджер проекта: Анастасия Ермакова

Художественный руководитель: Анастасия Дурова
Дизайн и вёрстка: Анна Медведева
Особая благодарность выражается Александру
Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Эксклюзивные права на издание игры «Горыныч, жги!» по всему миру принадлежат ООО «Настольные игры – Стиль Жизни». Все права защищены. © 2021



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors

ТОРЫНЫЧ, ЖГИ!



ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

ЕСЛИ ВЫ СЫГРАЛИ
УЖЕ МНОГО ПАРТИЙ И
УВЕРЕНЫ В СВОИХ СИЛАХ,
ПОПРОБУЙТЕ ИГРАТЬ НА
БОЛЕЕ СЛОЖНОМ ПОЛЕ С
РЕКАМИ И ТОННЕЛЯМИ,
ДОБАВИВ ЛЮБЫЕ ИЗ
6 НОВЫХ МАНЁВРОВ!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре проходит так же, как и к игре по базовым правилам, но со следующими изменениями:

1 Положите в середину стола центральный тайл с теремом и царевной. Возьмите 4 планшета стороной с реками и полями вверх и положите их вокруг терема так, чтобы получилось квадратное поле (см. пример ниже). По-разному комбинируя игровые поля, вы сделаете игру более разнообразной. Будьте внимательны: все дорожки, по которым идут рыцари, должны непрерывно вести к терему, а стартовые клетки рыцарей находиться по краям.

Об эффектах рек и тоннелей смотрите в разделе «Продвинутые поля» ниже.

4 Выберите любые 3 карты манёвров и положите их рядом с игровым полем стороной с символом Змея вверх. Вы можете играть только с продвинутыми манёврами или вперемешку с базовыми. О манёврах читайте на стр. 3–4.

6 Не используйте жетоны речи.



Пример подготовки к игре на продвинутом поле с продвинутыми манёврами для трёх участников

ХОД ИГРЫ

Во время игры по продвинутым правилам вы не можете разговаривать и обсуждать свои действия! Первый игрок может только молча указать пальцем на рыцаря (или рыцарей), которого он планирует атаковать.

Игра проходит так же, как и по базовым правилам.

ПРОДВИНУТЫЕ ПОЛЯ

На продвинутой стороне игрового поля есть реки, которые усложняют передвижение Змея Горыныча, и тоннели, которые в один миг меняют дислокацию рыцарей.

Реки

Когда Змей Горыныч останавливается на клетке с рекой, его сносит течением ещё на одну клетку в направлении стрелки течения. Если Змей останавливается на последней клетке реки, то его выносит на берег. Рыцари переходят через реку по мостам, течение реки на них не влияет.



Пример 1: в этом раунде Змей Горыныч может сделать до 2 шагов. Игрок в свой ход разыгрывает карту «Перемещение» с синей стрелкой и передвигает фишку Змея Горыныча на два шага вправо. Змей останавливается на второй клетке реки, но его сносит ещё на одну клетку по течению реки.



Пример 2: в этот ход рыцари делают 1 шаг. На пути одного из рыцарей – река. Рыцарь делает шаг на мост и останавливается на нём, тем самым завершая своё движение.

Тоннели

На поле расположены 4 тоннеля разных цветов: у каждого есть вход и выход. В тоннели могут зайти только рыцари. Если рыцарь завершает своё движение и останавливается на входе в тоннель (он обозначен стрелочкой, направленной внутрь тоннеля), то он автоматически в него заходит и появляется на выходе соответствующего цвета (он обозначен стрелочкой, ведущей из тоннеля). Теперь этот рыцарь продолжит свой путь к терему по новой дорожке, даже если на ней есть другой рыцарь. Если рыцарь не завершает своё движение на входе в тоннель, то он в него не заходит и продолжает движение дальше по своей дорожке. Перемещение в обратную сторону – из выхода на вход – не работает.

Змей Горыныч пользоваться тоннелями не может: он останавливается на клетках с тоннелями как на обычных дорожках.



Пример 1: в этом раунде рыцари делают два шага вперёд. Один из рыцарей завершает свой ход на тоннеле зелёного цвета – он сразу же выходит в противоположной части поля через выход зелёного цвета. Теперь он продолжит свой путь к терему по новой дорожке.



Пример 2: Змей Горыныч в результате перемещения останавливается на тоннеле сиреневого цвета. Так как он не может воспользоваться им, то здесь он и завершает свой ход, где будет поджидать рыцаря.

Манёвры

В продвинутой игре добавляются 6 новых манёвров Змея Горыныча и контрманёвров рыцарей. Манёвры срабатывают и разыгрываются так же, как и в игре по базовым правилам.



ПРОДВИНУТЫЕ МАНЁВРЫ



Повтор: Повторно примените эффект любой сыгранной вами карты (той, что лежит перед вами).

Безвозвратная потеря: уберите одну из своих карт (разыгранную ранее карту из ряда перед собой или из руки) в коробку до конца игры.



Ход конём: вот это ход! Змей Горыныч немедленно перемешается буквой «Г» – на две клетки прямо и на одну вбок, или наоборот.

Белый флаг: ход следующего игрока сгорает. Если этот контрманёвр применяется последним игроком раунда, то ничего не происходит.



Ловушка: один из рыцарей по вашему выбору проваливается в ловушку и оказывается на стартовой клетке своей дорожки.

Двойная защита: положите жетон щита под фишку любого рыцаря – теперь, чтобы его уничтожить, Горынычу сначала придётся сжечь щит (сбросьте жетон), и только после этого он сможет уничтожить рыцаря (в итоге, чтобы уничтожить рыцаря с жетоном щита, вам потребуется дважды сыграть карту «Огонь»). Если этот эффект применяется ещё раз, переложите жетон щита под любого другого рыцаря.



Царские яблоки: царевна приходит на помощь Горынычу и «отстреливается» от наступающих рыцарей... яблоками! Вы можете отогнать ближайшего к терему рыцаря на две клетки назад. Если несколько рыцарей находятся одинаково близко к терему, вы можете отогнать только одного из них.

Павший товарищ: к рыцарям спешит подмога! Верните одного из ранее уничтоженных рыцарей на стартовую клетку любой дорожки. Переверните карту на сторону Змея Горыныча **только по окончании раунда**. Если уничтоженных рыцарей нет, ничего не происходит.



Скоруход: начиная со следующего игрока, Змей может передвигаться на любое число клеток, но не более 4. Змей, как обычно, передвигается в направлении стрелки на разыгранной карте действия, если цифра на карте движения Змея положительная, и в противоположном направлении, если цифра отрицательная.

Обман зрения: Змей Горыныч меняется местами на поле с самым дальним от термина рыцарем.



Магнит: Рыцарь по вашему выбору перемещается по своей дорожке на расстояние не более двух клеток в направлении Змея Горыныча. Сойти с дорожки рыцарь не может. Если Змей Горыныч не стоит на дорожке, то рыцарь встаёт на ближайшую к Змею клетку дорожки.

Конь: положите жетон коня под фишку любого рыцаря. Теперь этот рыцарь движется на один шаг быстрее остальных рыцарей. Конь уничтожается вместе с рыцарем, когда его сжигает Горыныч. (Если рыцари идут на «0», рыцарь с конём движется на 1 клетку.) Если этот эффект применяется ещё раз, переложите жетон коня под любого другого рыцаря.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в тех же случаях, что и при игре на базовом поле.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru!

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors