

GORYNICH

RÈGLES DU JEU





Une belle princesse vivait dans un château aux hautes tours. Ce château était gardé par le dragon Gorynich aux multiples têtes (trois ou six, selon la légende). Et, disait-on, le château abritait également des trésors dépassant l'imagination.

De nombreux chevaliers courageux (ou avides) ainsi que de nombreux voleurs se précipitèrent « au secours de la princesse ».

Gorynich et la princesse vivaient heureux ensemble, mais soudain, des hordes de gèneurs se ruaient sur le château !

Avec toute la politesse dont il était capable, Gorynich implora les étrangers de les laisser en paix, mais les chevaliers n'écoutèrent pas. Bien au contraire, ils préférèrent essayer de l'embrocher de leurs lances et de percer ses écailles de leurs flèches ! Ils menacèrent même d'assiéger le château.

Après concertations, toutes les têtes de Gorynich étaient d'accord : il fallait à tout prix défendre la princesse et réduire en cendre tous les envahisseurs.

De nombreux ennemis avancent désormais sur le château. Cependant, Gorynich n'est pas là pour faire de la figuration : il est fort, agile, et crache un feu dévastateur ! Les têtes de Gorynich n'ont plus qu'à se mettre d'accord sur quel chevalier jeter leur dévolu...

MATÉRIEL :

- 1 tuile centrale avec un château
- 4 plateaux double-face avec des chemins
- 1 jeton premier joueur
- 10 silhouettes Chevalier
- 1 silhouette Gorynich
- 11 socles pour les silhouettes de Gorynich et des chevaliers
- 7 jeux de cartes Action avec des dos individuels (6 cartes par jeu)
- 12 cartes Mouvement (6 cartes Chevalier et 6 cartes Gorynich)
- 9 tuiles Manœuvre double-face
- 2 jetons Effet spécial
- 4 jetons Parole
- 1 sablier de 30 secondes

BUT DU JEU

Coordonnez-vous pour envoyer Gorynich arrêter les chevaliers qui se rapprochent inexorablement du château. Votre but est de réduire tous les chevaliers en cendre et de protéger la princesse.

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, détachez délicatement les éléments de carton de leurs planches et insérez les silhouettes des chevaliers et de Gorynich dans leur socle.



1 Placez la tuile centrale comportant le château et la princesse au centre de la table. Pour votre première partie, prenez 4 plateaux, placez-les sur la face sans rivière, et agencez-les autour du château. Vous devez former un carré (voir l'exemple ci-dessous). L'agencement du plateau changera les sensations de jeu d'une partie à l'autre. Attention : tous les chemins qu'empruntent les chevaliers doivent être continus jusqu'au château. Les chevaliers doivent être placés au bord du plateau.

Les autres faces du plateau sont expliquées dans les règles avancées.



2 Prenez Gorynich et autant de chevaliers qu'indiqué sur le tableau ci-dessous :

- 3** joueurs – **5** chevaliers
- 4** joueurs – **7** chevaliers
- 5** joueurs – **9** chevaliers
- 6** ou **7** joueurs – **10** chevaliers



Placez ces chevaliers de façon aléatoire sur des points de départ, au bord du plateau. Placez Gorynich sur une des quatre cases du château, au centre du plateau.

3 Donnez à chaque joueur un jeu de 6 cartes Action : 4 cartes Mouvement avec des flèches, 1 carte Feu et une carte Manœuvre. Ces cartes sont décrites plus précisément page 5.

4 Prenez 3 tuiles Manœuvre de base (avec une étoile dans le coin) et placez-les à côté du plateau, face Gorynich visible. Les manœuvres sont détaillées page 5.

5 Divisez les cartes mouvement en deux piles (cartes Chevalier avec les dos argentés et cartes Gorynich avec les dos rouges). Mélangez chacune de ces piles séparément.

6 Prenez autant de jetons Parole qu'indiqué sur la table ci-dessous :

- 3** joueurs – **1** jeton
- 4** joueurs – **2** jetons
- 5** ou **6** joueurs – **3** jetons
- 7** joueurs – **4** jetons



Placez-les près du plateau, et placez le sablier à côté. Utilisez ces jetons seulement si vous voulez faciliter la partie.

7 Le joueur qui a été le dernier à marcher en forêt devient le premier joueur et prend le jeton Premier joueur.



Mise en place pour une partie à trois joueurs, avec les plateaux de base et les manœuvres de base.

LA PARTIE

Vous ne pouvez pas discuter de vos actions pendant la partie ! Le premier joueur peut uniquement désigner le chevalier (ou les chevaliers) qu'il va attaquer, sans dire un mot. Cependant, s'il s'agit d'une de vos premières parties ou si vous jouez avec de jeunes joueurs, vous pouvez utiliser les jetons Parole pour discuter de vos actions pendant la manche en cours. Au début de la manche, le premier joueur peut défausser un jeton Parole et retourner le sablier : vous aurez 30 secondes pour discuter de ce que vous voulez faire.

La partie se déroule en manches. Pendant une manche, chaque joueur joue son tour, en effectuant les actions suivantes :

- 1 Le joueur ayant le jeton Premier joueur commence par révéler une carte Mouvement de chaque paquet : une pour les chevaliers et une pour Gorynich.

La carte Mouvement des chevaliers indique de combien de cases les chevaliers avancent ce tour-ci. Déplacez immédiatement chaque silhouette Chevalier d'autant de cases qu'indiqué en direction du château. **Attention** : si un chevalier atteint le château, vous perdez !

La carte Mouvement de Gorynich montre le nombre de cases maximum que Gorynich peut parcourir à chaque fois qu'un joueur applique l'effet d'une carte Mouvement ce tour-ci. Vous pouvez déplacer Gorynich moins qu'indiqué par la carte, mais il doit se déplacer d'au moins une case ! Si la carte présente un chiffre négatif, Gorynich doit se déplacer dans la direction opposée (par exemple, si l'on considère la mise en place page 3 : pour voler dans la direction de la flèche rouge, jouez la carte avec la flèche bleue). Mais **attention** ! Si Gorynich sort du plateau, la partie est immédiatement perdue !

- 2 Le premier joueur désigne du doigt (sans parler) un ou plusieurs chevaliers qu'il propose d'attaquer cette manche-ci.

- 3 Ensuite, tous les joueurs choisissent une de leurs cartes Action, et la placent devant eux. Les joueurs révéleront les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur. Les joueurs ont 3 types d'action disponibles au début de la partie : Mouvement (4 cartes), Feu (1 carte), et Manœuvre (1 carte). Pour plus d'informations sur les manœuvres, voir page 5.

Si un joueur veut passer son tour pendant cette manche, il annonce sa décision et reprend toutes ses cartes précédemment jouées en main.

- 4 En commençant par le premier joueur, chaque joueur retourne la carte Action sélectionnée et en applique l'effet. Les cartes jouées restent révélées, et en rangée, devant le joueur qui les a jouées. Ainsi, vous aurez de moins en moins d'actions disponibles.

- 5 Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, le joueur ayant le jeton Premier joueur le donne au joueur à sa gauche. Si un joueur n'a plus de cartes à la fin d'une manche, il les reprend toutes en main. Après cela, une nouvelle manche commence. Si les paquets Mouvement sont vides, mélangez les défausses et faites-en de nouveaux paquets.



CARTES ACTION

L'effet d'une carte Action est appliqué dès qu'un joueur la révèle.



Mouvement : déplacez Gorynich dans la direction de la flèche sélectionnée. Déplacez-vous d'au moins une case, mais pas plus que le nombre indiqué par la carte Mouvement du dragon. Gorynich pouvant voler, il ignore les buissons et les chemins : il se déplace comme il le souhaite. Si la carte Mouvement de Gorynich est positive, déplacez-le dans la direction de la flèche colorée sur la carte Mouvement ; si le chiffre est négatif, déplacez Gorynich dans la direction opposée. Le dragon peut se trouver sur la même case que des chevaliers.



Feu : brûlez tout ce qui se trouve dans la case où se trouve Gorynich. Retirez les chevaliers brûlés du plateau.

Attention, si vous jouez cette carte en vous tenant sur le château, vous l'incinerez... ainsi que la princesse ! Vous perdez immédiatement.



Manœuvre : choisissez une des trois manœuvres disponibles et appliquez son effet.

Les manœuvres sont déclenchées dès que le joueur ayant révélé la manœuvre a choisi la tuile. Les tuiles Manœuvre sont double-face : d'un côté, vous trouverez une manœuvre de Gorynich, et de l'autre, la contre-manœuvre des chevaliers. Après avoir appliqué la manœuvre de Gorynich, retournez la tuile : la contre-manœuvre est alors immédiatement appliquée. Une fois ceci fait, retournez la tuile du côté de Gorynich ; les autres joueurs pourront l'utiliser.

Toutes les manœuvres sont soit basiques, soit avancées (pour ces dernières, référez-vous aux règles avancées). Nous vous recommandons d'utiliser des manœuvres basiques dans les premières parties.

Manœuvres de Gorynich

Contre-manœuvre des chevaliers

MANŒUVRE DE BASE



Boule de feu : brûlez tout ce qui se trouve dans une case orthogonalement adjacente à Gorynich. Attention à ne pas brûler le château !

Marche : tous les chevaliers avancent d'une case.



Flèche multicolore : déplacez Gorynich dans n'importe quelle direction, comme si vous aviez joué une carte Déplacement de votre choix.

Défausse : chaque joueur défausse une carte de sa main. (Choisissez une carte et placez-la dans votre rangée de cartes jouées.) L'effet de la carte défaussée n'est pas appliqué.



La princesse vous appelle : Gorynich est immédiatement replacé sur n'importe quelle case du château (au choix du joueur actif).

Protection contre le feu : les chevaliers sont protégés du feu jusqu'à la fin de la manche en cours. Ne retournez cette tuile côté Gorynich qu'à la fin du tour.



Exemple de manche

Alex, Anna, Paul et Lena jouent ensemble. Alex, le premier joueur de cette manche, révèle deux cartes Mouvement : les chevaliers ont 2, et Gorynich peut se déplacer d'un maximum de 3. Les joueurs déplacent donc les chevaliers de deux cases chacun. Alex désigne un chevalier du doigt

pour suggérer qu'il faut l'attaquer ce tour-ci. Tous les joueurs choisissent la carte qu'ils veulent jouer à leur tour. Cependant, Paul décide de sauter son tour et reprend toutes les cartes précédemment jouées. Alex, le premier joueur, révèle sa carte : la flèche rouge. Il prend la silhouette de Gorynich et la déplace de deux cases à droite. Gorynich est désormais sur la même case qu'un chevalier. Anna, la deuxième joueuse, révèle sa carte Feu. Le dragon incinère le chevalier : la silhouette de celui-ci est retirée du plateau. Paul, le troisième joueur, ayant passé son tour, c'est à Lena de jouer. Elle a choisi la flèche jaune et décide de déplacer Gorynich du nombre maximum de cases, trois cases, vers le haut. La manche est terminée.

Alex passe donc le jeton Premier joueur à Anna.



FIN DE LA PARTIE

Une légende se tisse aussi promptement qu'une partie se finit.
Vos efforts ont-ils payé ?

La partie se termine dans plusieurs cas :

Vous gagnez si :

- Gorynich a incinéré tous les chevaliers.

La princesse et Gorynich vécurent heureux... tout du moins jusqu'à l'arrivée de nouveaux chevaliers avides de trésors.

Vous perdez si :

- Au moins un chevalier a atteint le château ;
- Gorynich sort du plateau lors d'un mouvement ;
- Gorynich brûle le château (et la princesse avec).

Si vous avez déjà joué de nombreuses parties et êtes confiants quant à vos compétences, vous pouvez jouer sans jetons Parole, utiliser les faces avancées du plateau de jeu et appliquer de nouvelles manœuvres. Prêts à relever le défi ? Pour en savoir plus, consultez les règles avancées !

Auteur : Arthur Viennot | Illustrateurs : Sébastien Leboeuf, Sergey Kardakov, Victoria Volina-Lukian
Cheffe de projet : Anastasiya Ermakova | Directrice artistique : Anastasiya Durova | Maquettiste : Anna Medvedeva
Traducteur : Mathieu Rivero | Responsable de la localisation : Bertrand Arpino
Remerciements spéciaux à Alexander Peshkov et Ekaterina Pluzhnikova.



Jeu édité par Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2021 Tous droits réservés. 7-6 2nd Filyovskaya street, 1st floor, hall III, room 6A, Moscow 121096, Russia. Tel. +7 495 510 0539
contact@lifestyle-boardgames.fr
www.lifestyle-boardgames.FR



Distribution exclusive en France :
Blackrock Games
10 rue des pâles,
63540 Romagnat France
www.blackrockgames.fr