

GORYNICH



RÈGLES AVANCÉES

VOUS AVEZ JOUÉ
PLUSIEURS FOIS ET
VOULEZ CORSER
LE DÉFI ? VOICI DES
RÈGLES AVANCÉES
POUR VOUS FAIRE
CHAUFFER LES
MÉNINGES !



8+



3-7
JOUEURS



15-20
MINUTES

MISE EN PLACE

La mise en place pour la partie avancée est sensiblement identique à celle que vous connaissez déjà, avec des changements pour ces étapes-ci :

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 avec la 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 effets des rivières et des tunnels se trouvent dans la section « Plateaux avancés », un peu plus loin dans ce feuillet.

4 Choisissez 3 tuiles Manœuvre et placez-les à proximité du plateau de jeu, face Gorynich visible. Vous pouvez jouer avec seulement des manœuvres avancées, ou mélanger celles-ci avec des manœuvres basiques. Les manœuvres sont décrites page 4 de ce feuillet.

N'utilisez pas de jetons Parole.



Mise en place pour trois joueurs, avec un plateau de jeu avancé et des manœuvres avancées.

LA PARTIE

Vous ne pouvez pas du tout discuter durant la partie ! Le premier joueur peut uniquement désigner le chevalier (ou les chevaliers) qu'il pense attaquer ce tour-ci, sans dire un mot.

La partie se déroule de la même façon que dans le mode basique.

PLATEAUX AVANCÉS

Du côté avancé des plateaux, il y a des rivières et des tunnels. Les rivières changent le déplacement de Gorynich, quand les tunnels, eux, affectent le déplacement des chevaliers.

Rivières

Lorsque Gorynich s'arrête sur une rivière, il est emporté par le courant et avance d'une case dans le sens de la flèche. Si le dragon s'arrête sur la dernière case de la rivière, il s'échoue sur le rivage. Les chevaliers ne sont pas affectés par le courant et peuvent traverser la rivière en empruntant les ponts. Ils peuvent tout à fait s'arrêter sur un pont.



Exemple 1 : ce tour-ci, Gorynich peut se déplacer de deux cases. Le joueur joue la carte Déplacement avec la flèche bleue et, lors de son tour, déplace Gorynich de deux cases à droite. Il s'arrête sur la deuxième case de la rivière, mais est entraîné le long de la rivière : il parcourt une case de plus.



Exemple 2 : ce tour-ci, les chevaliers se déplacent d'une case. Un des chevaliers atteint la rivière. Il s'arrête sur le pont et termine donc son mouvement.

Tunnels

Il y a 4 tunnels de couleur différente ; chacun a une entrée et une sortie. Seuls les chevaliers peuvent entrer dans les tunnels. Si un chevalier termine son mouvement sur l'entrée d'un tunnel (avec une flèche pointant l'entrée du tunnel), il l'emprunte et ressort par la sortie correspondante. Les sorties sont indiquées par une flèche sortant du tunnel. À présent, le chevalier continuera à aller vers le château sur un nouveau chemin, même si celui-ci est occupé par un autre chevalier. Si le chevalier ne finit pas son mouvement sur l'entrée du tunnel, il ne l'emprunte pas et continue à se déplacer sur son chemin d'origine. Les chevaliers ne peuvent pas utiliser les tunnels pour se déplacer dans la direction opposée (de la sortie d'un tunnel vers son entrée).

Gorynich ne peut pas entrer dans les tunnels. Pour lui, les cases contenant des tunnels sont normales.



Exemple 1 : ce tour-ci, les chevaliers avancent de deux cases. L'un des chevaliers finit dans le tunnel vert. Il se déplace immédiatement vers la sortie du tunnel vert. Dorénavant, il avance vers le château sur un autre chemin.



Exemple 2 : Gorynich s'arrête sur un tunnel violet. Gorynich ne peut pas l'utiliser, il termine donc son tour ici, où il attendra le chevalier.

Manœuvres

Dans le mode avancé, six nouvelles manœuvres et contre-manœuvres sont ajoutées. Les manœuvres sont déclenchées et appliquées de la même façon que dans le jeu de base.



MANŒUVRES AVANCÉES



Répétition : appliquez l'effet d'une carte Action visible devant vous.

Perte irrévocable : choisissez une de vos cartes Action (des cartes face visible en face de vous, ou de votre main). Placez cette carte dans la boîte de jeu jusqu'à la fin de la partie.



Déplacement du cavalier : Gorynich effectue un déplacement de cavalier, en L : il avance de deux cases verticalement, puis d'une case horizontale, ou vice-versa.

Drapeau blanc : la prochaine action de cette manche est sautée. Si cette contre-manœuvre est appliquée en tant que dernière action de la manche, rien ne se passe.



Piège : un chevalier de votre choix tombe dans un piège et est replacé sur le point de départ de son chemin.

Double protection : placez le jeton Bouclier sous la silhouette du chevalier de votre choix. Pour incinérer ce chevalier, le Gorynich devra d'abord brûler le bouclier (défaussez le jeton). Ensuite, il pourra réduire le chevalier en cendre ! Il faudra donc appliquer l'effet Feu deux fois au total pour se débarrasser du chevalier. Si cet effet est appliqué à nouveau alors que le jeton Bouclier est encore en jeu, déplacez le jeton Bouclier sous un autre chevalier.



Pommes royales : la princesse se hisse sur les murailles du château et bombarde les chevaliers... avec des pommes ! Faites reculer le chevalier le plus proche du château de deux cases.

Camarade tombé : des chevaliers accourent à l'aide ! Renvoyez un des chevaliers précédemment incinérés sur le point de départ d'un chemin de votre choix. Retournez cette tuile du côté Gorynich à la fin du tour uniquement. S'il n'y a pas encore de chevalier brûlé, rien ne se passe.



Au pas de course : en commençant par le prochain joueur, Gorynich peut se déplacer de n'importe quel nombre de cases, mais pas plus de 4. Comme d'habitude, il se déplace de la direction de la flèche choisie si le nombre est positif, et dans le sens inverse à la flèche si le nombre est négatif.

Illusion : Gorynich et le chevalier le plus loin du château échangent de place.



Aimant : un chevalier de votre choix se déplace sur son chemin de jusqu'à deux cases en direction de Gorynich. Le chevalier ne peut pas quitter le chemin. Si Gorynich ne se trouve pas sur le chemin, le chevalier s'arrête sur la case la plus proche possible de Gorynich.

Monture : placez le jeton Monture sous le chevalier de votre choix. À présent, ce chevalier se déplace d'une case de plus que les autres. La monture est incinérée en même temps que le chevalier. (Si la carte Mouvement des chevaliers indique 0, le chevalier ayant la monture avance d'une case.) Si cet effet est appliqué à nouveau alors que le jeton Monture est encore en jeu, déplacez le jeton Monture sous un autre chevalier.



FIN DE LA PARTIE

La partie se finit sous les mêmes conditions qu'indiqué dans les règles normales.



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